# Earth 2140 - UCS

Wie auch bei der ED kann man nach Abschluss der „Einleitung“ auf nordamerikanischem Boden zunächst drei weitere Kampfgebiete wählen.
Die Reihenfolge ist absolut bedeutungslos, denn alle Kampfgebiete bieten früher oder später recht fordernde Missionen. Lediglich Großbritannien überzeugt mit einem vergleichsweise einfachen Einstieg. Da man aber natürlich stets alle fünf Missionen durchmachen muss, fällt dies als echte Empfehlung auch flach. Machen Sie einfach wie es Ihnen lieber ist..!
Erst nachdem alle drei Schlachtfelder siegreich verlassen wurden darf man den zentraleuropäischen Bereich angreifen.



## Nordamerika

### Mission 1:



Man könnte hier aufgrund der Stumpfheit des Auftrages zwar vermuten, dass man bei leichtem Schwierigkeitsgrad wirklich nur die Truppen einem offensiven General übergeben und dann zusehen muss, wie dieser die Mission gewinnt. Das ist leider ein Fehlschluss!
Zwar ist der Gegner hier unterlegen, doch ein General ist einfach nicht geschickt genug den minimalen Vorteil, den man hier hat auch wirklich effektiv auszuspielen!
Übergeben Sie daher höchstens die Infanteristen an einen General (den Truppentransporter steuert man dann selbst) oder kümmern Sie sich am besten selbst um die Hetze!
Wichtig ist vor allem, dass man die gut verteilten Gegner stets mit allen Einheiten angreift, so dass man schnell viele Ziele ausschalten kann und selbst möglichst wenig Verluste erleidet. Entscheidend ist dabei meist der Kampf gegen den Raketeninfanteristen südlich des Startpunktes, denn dieser kann schnell enormen Schaden anrichten!
Rücken Sie daher zuerst am besten am westlichen Kartenrand Richtung Süden vor. Lassen Sie den Transporter dabei vorfahren und greifen Sie dann unbedingt das feindliche BTTI und den Raketeninfanteristen zuerst an. Sind diese beiden Ziele erstmal ausgeschaltet, bleibt einem nur noch die Jagd auf die verbliebenen ED-Truppen, die über die ganze Karte verteilt sind und nun recht effektiv von ihrer „generalgesteuerten“ Truppe aufgespürt werden können!

## Mission 2:

Und nochmal muss man mit einer kleinen Truppe auskommen und daher recht gut auf seine Einheiten aufpassen. Wichtig ist vor allem, dass man zuletzt noch genügend Infanteristen besitzt um das Zielgebäude zu übernehmen, sonst ist natürlich alles für die Katz!
Verladen Sie daher nach dem Beginn der Mission am besten erstmal fünf Infanteristen in die Transporter und ziehen Sie erst dann in nördliche Richtung vor. Das Zielgebäude liegt am nördlichen Kartenrand, so dass man am besten über die nordwestliche Karten-Ecke vorrückt und auf dem Weg natürlich stets alle Feinde niedermäht. Beim Zugang zum erhöhten Platz des Feindgebäudes wird man dann nochmal heftigeren Widerstand brechen müssen. Danach kann man aber direkt zum Hauptgebäude vorrücken, die Transporter entladen und das Gebäude schnell sichern.

## Mission 3:



Es gilt zum ersten mal mit einer Basis zu operieren. Da man eigentlich nur eine wirklich effektive Einheit bauen kann, den Tiger Hellmaker, kann man da auch nicht viel falsch machen. Sobald der Kampfroboter verfügbar ist gilt es hier einen massiven Produktionsauftrag zu erteilen, so dass diese Einheiten bis zum finanziellen Ende vom Band laufen. Gleichzeitig sollte man unbedingt das Kraftwerk mit einigen Infanteristen besetzen, denn dessen Verlust wäre tödlich! Zusätzlich gilt es das Startkontingent zum Kraftwerk zu verlegen, so dass Angriffe dort gut abgewehrt werden können.
Neu gebaute Tiger Hellmaker werden per G-Taste in den Wachmodus versetzt, denn der Gegner wird hier recht häufig angreifen, wodurch man auch selbst stets etwas zu regeln hat. Da die Einheiten nach und nach von selbst vom Band laufen („unendlich viele“ produzieren lassen!) muss man nur warten bis man genug für einen ersten Angriff über hat.
Mit einem knappen Dutzend marschiert man dazu Richtung Südwesten und „orientiert“ sich dann dort erstmal etwas, denn ein direktes Vorgehen gegen die Feindbasis ist meist kaum möglich, da der Feind zu viele behindernde Einheiten hat.
Lassen Sie daher am besten den Großteil der Einheiten vor der Feindbasis „um sich feuern“ und senden Sie drei oder vier direkt gegen das Kraftwerk, was meist ausreicht um dieses nieder zu brennen. Sollte der Kampf doch nicht sonderlich gut verlaufen, kann man noch neue Hellmaker aus der Basis anfordern.
Hat man das Kraftwerk erstmal vernichtet wird der Widerstand meist recht schnell zusammenbrechen und man kann den Rest der Basis vernichten. Das Biocenter bleibt natürlich stehen und wird am besten von einem Trupp Infanteristen gleich eingenommen.
Der zweite Gegner in der gegenüberliegenden Karten-Ecke sollte dann kaum noch ein großes Hindernis darstellen, da er deutlich schwächer ist und einem massiven Angriff kaum standhalten kann. Ist auch das zweite Biocenter erobert, bleibt dann nur noch die Vernichtung der geheimen Anlage im Nordwesten.

## Mission 4:



Erstmals darf man selbst eine kleine Basis hochziehen. Lassen Sie sich damit auch nicht unnötig Zeit und bauen Sie erstmal eine Mine, Raffinerie, Forschungszentrum und dann eine Fahrzeugfabrik, damit man baldmöglichst weitere Verteidigungseinheiten bauen kann. Die Mine wird in der südwestlichen Ecke errichtet und die Raffinerie östlich davon, möglichst so, dass die Banthas noch durchkommen, was bei der ungünstigen Lage leider schnell missglücken kann. Sorgen Sie dann dafür, dass die Fahrzeugfabrik schnellstens steht, so dass man einige Tiger Hellmaker bauen kann um nicht zu sehr um den Tiger Assault Prototypen bemühen zu müssen, der hier nicht zerstört werden darf, Ihre Einheiten aber auch deutlich verstärkt!
Schlagen Sie die ersten leichten Angriffe zurück und wehren Sie vor allem die herbeikommenden Truppentransporter ab, mit denen der Feind versucht Gebäude einzunehmen. Da man dies später mit den Tiger Hellmaker nicht unbedingt leicht verhindern kann, sollte man später noch ein oder zwei Verteidigungstürme bei den wichtigen Gebäuden errichten.
Dann gilt es nur zu warten bis das Geld hereinkommt. Setzen Sie daher mindestens zwei, besser drei Banthas für den Transport der Erz-Container ein und bauen Sie nach und nach eine Truppe aus Tiger Hellmaker auf, da dies die einzig brauchbare Einheit ist.
Mit mindestens einem halben Dutzend Hellmaker und dem Assault rückt man dann erstmal Richtung Nordosten vor und attackiert dort den Gegner. Lassen Sie unbedingt die Hellmaker zuerst vorstoßen und den Assault aus der zweiten Reihe angreifen. Während die Hellmaker die Feindpanzer bekämpfen, kann der Assault die Verteidigungstürme problemlos vernichten und dann auch auf die Panzer feuern, so dass man schnell den Bereich gesichert haben sollte.
Lassen Sie dann nochmal ein halbes Dutzend Hellmaker zu der Truppe stoßen und rücken Sie dann Richtung Nordwesten vor. Attackieren Sie zunächst die Feindeinheiten , so dass man deren Zahl etwas dezimieren kann und lassen Sie gleichzeitig eine kleine Truppe am nördlichen Rand Richtung Westen vorrücken, wo man dann direkt das Kraftwerk findet, das einem längeren Brandangriff nicht widerstehen kann, wodurch der Feind bald ohne Strom und damit verloren ist.
Sorgen Sie nachfolgend nur dafür, dass der Assault möglichst unberührt bleibt und stets aus der zweiten Reihe angreift, so dass seine Feuerkraft am besten genutzt werden kann. Die Bunker sind zwar recht harte Nüsse, doch mangels Strom wird man auch diese bald zerstört haben, so dass man nur noch verbliebene Türme im Nordosten und einzelne Panzer im Südosten aufspüren und vernichten muss...

## Mission 5:



Die erste Mission mit etwas Anspruch, denn es gilt einen zahlenmäßig deutlich überlegenen Gegner zu schlagen, so dass eine richtige Massenschlacht erfolgt!
Sammeln Sie nach dem Beginn der Mission erstmal die Truppen im Südosten, wo der einzige Zugang zu „Ihrem“ Plateau liegt. Am südlichen Kartenrand findet man das nötige Erzfeld, so dass man dort Mine und Raffinerie errichtet.
Sorgen Sie baldmöglichst für eine gute Sicherung aller Gebäude, denn der Feind wird vereinzelt Infanteristen einfliegen.
Zusätzlich gilt es die nervigen Angriffe von „unten“ her zu ertragen. Erstes Ziel des Feindes ist hier das Kraftwerk sowie die Verteidigungstürme. Bauen Sie daher baldmöglichst ein zweites Kraftwerk und versuchen Sie erst gar nicht, das Erste zu retten.
Die ersten Angriffe sind noch mit dem Startkontingent gut abzuwehren, achten Sie aber auch hier darauf, dass den Tiger-Assault-Einheiten vorerst nichts passiert. Zwar ist deren Verlust nicht direkt fatal, doch deren Feuerkraft wird man später dann noch bitterlich vermissen.
Verstärken Sie die Linien baldmöglichst mit weiteren Tiger Hellmakern und wagen Sie einen Ausfall wenn der Feind wiederholt das Hauptgebäude von unten her angreift. Da der Gegner selbst nur wenige Raketenpanzer hat, wird man nach einem erfolgreichen Angriff gegen diese Feindeinheiten selbst relative Ruhe haben, da weitere Angriffe stets nur noch direkt gegen Ihre Linien gerichtet sind und das Hauptgebäude somit fast außer Gefahr ist.
Die folgenden feindlichen Angriffe wehrt man dann am besten am östlichen Kartenrand ab, wo man hinter der Engstelle den Feindpanzern auflauern kann. Bauen Sie nach und nach weitere Hellmaker, so dass man über mindestens ein Dutzend dieser Einheiten verfügen kann.
Die erste Feind-Basis liegt nördlich der Kartenmitte und wird gut verteidigt. Ein direkter Angriff auf den Nordeingang wird aufgrund des geringen Platzes meist scheitern oder einfach zuviel kosten, so dass man am besten Richtung Westen vorrückt und dort beim Fluss den engen Durchgang überwindet. Dahinter liegt der südliche Basis-Eingang, wo keine Verteidigungsanlagen sind und auch direkt die Mine attackiert werden kann.



Bringen Sie daher erstmal mindestens ein halbes Dutzend Einheiten durch die Engstelle und greifen Sie erst dann an, sonst sendet der Gegner wieder direkt seine Panzer-Massen, die Ihre Tiger blockieren.
Für den Angriff auf die Mine (und optimalerweise auch noch das Biocenter und die Fahrzeugfabrik daneben!) sollte man auch die Tiger Assault mitnehmen, so dass man schnell einige Erfolge erzielen kann.
Mit weiterem Hellmaker-Nachschub aus der eigenen Basis sollte man die blaue Basis dann niederkämpfen können!
Sichern Sie sich dann das Erzfeld und beordern Sie Ihre Truppen durch das Tal zur nordwestlichen Karten-Ecke. Von dort aus geht es weiter

Richtung Osten, wo man auf den zweiten Gegner trifft, der nochmals über unzählige Einheiten verfügt, so dass man selbst am besten direkt mit zwei Dutzend Hellmakern ankommt.
Bahnen Sie sich möglichst einen Weg durch das infernale Chaos bei der Engstelle und versuchen Sie schnellstens die Fahrzeugfabrik oder das Kraftwerk nieder zu brennen, sonst wird man diesen zähen „Abnutzungskampf“ noch lange fortführen müssen!
Hat man eines der Ziele erstmal ausgeschaltet gilt es seine Vorherrschaft zu festigen. Achten Sie daher darauf, dass der Feind kein Gebäude wieder aufbaut und brennen Sie sich weiter Richtung Osten durch, wo man Richtung Süden den Hafen und Richtung Norden das Forschungszentrum findet. Sind beide erstmal erobert gilt es nur noch vereinzelte Feindkräfte bzw. die zahlreichen Verteidigungstürme am Wasser zu vernichten!

# Afrika

## Mission 1:



Bauen Sie die Basis vom Startpunkt aus nach Osten hin auf, wo man auch ein größeres Erzfeld findet. Der Feind versucht auch hier bald mit Transporter Infanteristen heranzubringen. Sammeln Sie daher die Truppen nach Osten hin um eine „Mauer“ zu bilden und sichern Sie die Gebäude baldmöglichst.
Die Angriffe erfolgen nur aus östlicher Richtung, so dass man neue Einheiten stets in diese Richtung zur Verteidigung aufstellt. Da der Feind kaum wirklich gefährlich wird, sollte man hier keine Probleme mit der Verteidigung haben. Tiger Assault und Spider Einheiten bilden dabei das Rückgrat Ihrer Truppen, die den Feindeinheiten ausnahmsweise mal überlegen sind. Gerade die Spider Kampfroboter sind natürlich höllisch effektive Maschinen, nur halt leider recht teuer, so dass man sie stets nur im Kombination mit besser gepanzerten und billigeren Tiger Assault einsetzen sollte.
Bevor man dann offensive Aktionen beginnt empfiehlt es sich die eigene Basis zur Sicherheit noch mit einigen Raketen-Türmen auszustatten, die Angriffe zumindest eine Zeit lang abwehren können oder die Verteidigung allgemein unterstützen und auch gegen angreifende Hubschrauber vorgehen können!
Sobald man ein knappes Dutzend Spider und Tiger Assault zusammen hat, gilt es durch das enge Tal das Südosten hin vorzurücken und dabei einige Feindeinheiten abzuschießen. Durch den engen Höhen-Pass rückt man dann direkt bis zur Basis des grauen Gegners vor, welche man teils von "oben" aus unter Feuer nehmen kann.
Hat man erstmal Mine und Raffinerie vernichtet wird der graue Gegner kaum noch eine echte Gefahr darstellen, da man nun seine Basis in der südöstlichen Ecke einfach nur noch wegfegen muss.

Gleichzeitig sollte man schon einen Angriff auf den zweiten Feind im Südwesten starten. Senden Sie dazu einige Spider und Tiger Assault (größere Sichtweite) am westlichen Kartenrand Richtung Süden, wo man das Kraftwerk des Gegners vernichten kann ohne selbst wirklich angegriffen werden zu können.
Nachdem der Feind so erstmal lahmgelegt wurde, muss man nur noch mit weiteren Truppen gegen die verbliebenen Einheiten und Gebäude vorgehen und alles restlos niederbrennen...

## Mission 2:



Es folgt eine durchaus harte Mission, die man nur durch geschickte Nutzung der Infrastruktur und einige entscheidende Schläge für sich entscheiden kann, sonst wird diese Mission in einem fortwährenden „Abnutzungskampf“ enden, den man kaum gewinnen kann!
Wichtig ist daher zunächst den Bereich um die Basis zu erkunden und gleichzeitig eine weitere Mine und Raffinerie zu bauen, denn das nahe Erzfeld ist groß genug für zwei Förderanlagen und nur so wird man genügend finanzielle Mittel bekommen um dem Feind effektiv Paroli bieten zu können!
Organisieren Sie gleichzeitig die Verteidigung nach Norden und bauen Sie dann auch direkt noch vier Banthas. Das Förderkombinat sollte man so anlegen, dass die vier Banthas ungehindert zwischen Minen und Raffinerie zirkulieren können und sich nicht selbst blockieren oder an Felsen nicht mehr weiter kommen.
Bauen Sie dann weiter eine Fahrzeugfabrik, eine Roboterfabrik und einige Verteidigungstürme auf. Die ersten Angriffe sollte man einigermaßen abwehren können und dank des bereits vorhandenen Forschungszentrums dürfte man auch recht bald Tiger Assault und Spider Roboter bauen können, die die Verteidigung dann wieder in besten Zustand versetzen.
Dank des guten Finanzpolsters zu Beginn und der großen Förderanlage sollte man bald die Truppenstärke deutlich erhöhen können und keine Angst mehr von Angriffen zu haben, denn diese werden erst später etwas massiver, wobei vor allem die schweren Panzer stets eine große Gefahr darstellen, so dass die Spider-Einheiten diese immer bevorzugt unter Feuer nehmen müssen!



Es gilt dann im folgenden möglichst schnell eine schlagkräftige Truppe aufzustellen mit der man gegen einen er drei Gegner vorgehen kann, denn sonst werden deren Angriffe immer massiver und man wird kaum noch selbst richtig effektiv zuschlagen können, da der Feind einfach zu viele Einheiten hat und diese natürlich auch effektiver einzusetzen weiß!
Überwachen Sie daher die Truppenstärke. Sobald man mindestens ein Dutzend Tiger Assault und einige Spider hat, gilt es diese Truppen zusammenzuziehen und erstmal nach Norden zu senden.
Sammeln Sie beim Zugang zu Ihrem Plateau die Einheiten und fassen Sie dann beide Truppentypen jeweils zu einer Gruppe zusammen.
Die Tiger Assault marschieren zuerst Richtung Osten, wo man bei dem kleinen Wäldchen auf die ersten Verteidiger treffen wird. Bringen Sie die Truppen zunächst näher heran und versetzen Sie diese dann in den Verteidigungsmodus, so dass diese selbstständig auf die Feinde schießen. Gleichzeitig muss man unbedingt auch die Spider heranbringen, welche aus der zweiten Reihe mit ihrer enormen Feuerkraft schnell viele Feindeinheiten vernichten und natürlich auch gegen die aus südlicher Richtung angreifenden schweren Panzer vorgehen, so dass die Tiger Assault vor allem die vielen leichten und mittelschweren Panzer abschießen können.
Versuchen Sie nun schnellstens etwas weiter Richtung Osten vorzurücken, wo man in südöstliche Richtung die feindliche Basis findet.
Vernichten Sie hier das Forschungszentrum und vor allem und unbedingt die Raffinerie, denn nur deren Zerstörung bringt den Feind aus dem Gleichgewicht!
Mit den verbliebenen Einheiten kann man dann mit etwas Glück sogar noch ein weiteres Gebäude. Ansonst lässt man sie einfach im Verteidigungsmodus zurück, denn ein Rückzug ist kaum effektiv!
Im eigenen Stützpunkt baut man unterdessen weitere und neue Einheiten, so dass man die folgenden Angriffe der beiden anderen Feinde gut abwehren kann und auch bald mit einem zweiten Schlag den orangen Feind restlos vernichten kann!
Nebenbei: Erobert der Gegner eine Ihrer Minen ist das weniger tragisch, denn dann kann man zusätzlich noch die beständig herbeikommenden Banthas vernichten und auch („vorsichtig“!) auf das Gebäude schießen, was den Feind weitere Credits kostet!
Hat man einen Gegner ausgeschaltet wird man mit den Angriffen der verbliebenen beiden gut fertig werden und kann sich zusätzlich auch noch das Erzfeld des besiegten Gegners schnappen, so dass man mehr als genügend finanzielle Mittel haben sollte um den blauen Feind im Südosten und den grünen im Nordosten vernichten zu können!
Rücken Sie dazu mit einer Truppe durch das Tal nahe der ehemaligen Basis des orangen Feindes Richtung Osten vor und attackieren Sie dort das Kraftwerk auf dem Hochplateau, so dass man sich beim Angriff durch die Engstelle am südlichen Kartenrand insgesamt etwas einfacher tut. Ist man erstmal in die Basis eingedrungen, kann man dort bis auf das Hauptgebäude alles vernichten und dann zuletzt nur noch eine Angriffstruppe Richtung Nordosten senden, wo man auch das zweite Hauptgebäude von der Last der umgebenden Basis befreit und es dann erobert…

## Mission 3:



Dank des massiven Startkontingentes könnte man hier denken es gilt eine einfache Jagd auf ED-Einheiten zu veranstalten, so dass man nur die Generäle bemühen muss. Doch dem ist mal wieder alles andere als so, denn die ED-Kräfte sind einem zahlenmäßig mindestens ebenbürtig und aufgrund der besseren Kampfeignung somit deutlich überlegen. Man muss den Kampf also selbst sehr geflissentlich aufnehmen. Mit der richtigen Taktik und etwas Glück wird man aber trotzdem einen recht sicheren Sieg einfahren können!
Nach dem Start gilt es das Zeitfenster bis zum ersten richtigen Schlagabtausch gut zu nutzen. Leider wird diese aber erstmal durch einen massiven Luftangriff deutlich erschwert. Bringen Sie daher unbedingt direkt Luftabwehr-fähige Truppen heran und durchmischen Sie die Streitmacht gut, so dass die feindliche Luftflotte pausenlos unter Beschuss ist und gerade bei den „stehenden Wendemanövern“ schnell schwere Verluste zugefügt bekommt.
Die eigenen Truppen gilt es auch möglichst gut zu verteilen, damit das Abwehrfeuer gleichmäßig auf die eigenen Truppen niedergeht und man nur wenige Einheiten und damit Feuerkraft verliert.
Ist der Luftangriff erstmal abgewehrt, gilt es Vorbereitungen für den entscheidenden Angriff der ED zu treffen. Dieser wird durch das Tal in der Kartenmitte von Osten her kommen. Es gilt daher im Tal die eigenen Einheiten in einer „Mauer“ zusammenzufassen und durch die Reihenfolge die wertvollen und enorm kampfstarken Spider-Einheiten optimal zu schützen und in Angriffspositionen zu bringen!
Erkunden Sie daher zunächst etwas den Bereich nach Osten und beginnen Sie dann damit in der ersten Reihe Raptor und Tiger Hellmaker aufzustellen. In die zweite und dritte werden Raptor AD, Tiger Assault und vereinzelte Spider-Einheiten gestellt. In der vierten und fünften Reihe sollte dann der Rest stehen, der zunächst in Reserve bleibt und kleinen Seitenangriffe schnell abwehrt und später dann bei der Auflösung der Linien nach vorne vorrückt und die schweren Feindeinheiten unter Feuer nimmt.
Ist die Position erstmal gesichert gilt es nur noch auf die Ankunft der ED-Armee zu warten. Speichern Sie daher am besten erstmal, so dass man problematische Konstellationen später gegebenenfalls nochmal umstellen kann.



Der Feind wird dann meist mit einem kleinen Angriff aus südlicher Richtung beginnen. Lassen Sie sich davon nicht täuschen und senden Sie nur die Ersatzeinheiten aus den letzten Reihen los um diese Gefahr schnell zu beseitigen. Durch die Kartenmitte werden kurz darauf meist die ersten Vorboten der feindlichen Armee kommen. Achten Sie unbedingt darauf, dass die Linien möglichst intakt bleiben und vergeben Sie noch keine „Bewachen-Befehle“, sonst löst sich die eigene Armee schnell in Chaos auf!
Erst wenn die ersten schweren Panzer in Reichweite kommen gilt es die ersten beiden Reihen in den Verteidigungsmodus zu versetzen, so dass die Einheiten auch vorpreschen und das Feuer der Angreifer auf sich ziehen. Nutzen Sie diese Gelegenheit um selbst von Hand den Spider-Einheiten einzelne Ziele zuzuweisen. Vor allem die HT33R- und HT30LR-Panzer müssen primär unter Feuer genommen werden, da diese schnell große Schäden anrichten können.
Dank der enormem Feuerkraft der Spider-Einheiten sollte man schnell viele schwere Panzer abschießen können, so dass die eigenen Verluste an Raptor und Tiger Hellmaker weniger dramatisch erscheinen.
Dank der hinten postierten schweren Truppen dürften die angeschlagenen ED-Einheiten dann recht bald von den frischen eigenen Einheiten vernichtet werden, so dass bald der erste Kampf vorüber ist. Sammeln Sie die Einheiten erstmal und sortieren Sie stark beschädigte Einheiten aus. Bei weiteren Angriffen sollten diese nicht vorne positioniert werden, da sie andere Einheiten aufhalten und schnell vernichtet werden. Gruppieren Sie die Überlebenden daher erneut nach Kampfstärke und verbliebener Panzerung. Machen Sie sich dann auf Richtung Osten, wo man eine weitere kleine Truppe ED-Einheiten findet.
Diese liefern zwar auch einen guten Kampf, gegen die überlegenen eigenen Kräfte sollten Sie aber keine Chance haben, so dass man bald auch die letzte Einheit vernichtet und die Mission gewonnen haben dürfte!

## Mission 4:



Erstmals findet man hier eine recht nervige Mission vor, denn selbst auf leichtem Schwierigkeitsgrad ist es hier ohne Verstärkung quasi nicht möglich erfolgreich zu sein, denn der Feind greift direkt nach dem Start so massiv an, dass man einfach nicht überleben kann. Verschiedenste Taktiken, vom schnellstmöglichen Forschungsbeginn (bessere Einheiten und vor allem Shadows!) bis zur Flucht Richtung Südosten haben keinen Erfolg gebracht, denn stets wird man von einem massiven Bodenangriff heimgesucht, dem man ohne Shadow-Einheit einfach nicht genug Widerstand entgegenbringen kann. Die einzige Lösung scheint daher die Verstärkung zu sein, die man direkt nach dem Start anfordern muss.
Dadurch erhält man Unterstützung in Form einiger Tiger Assault aus westlicher, Spider II aus südlicher und Spider aus östlicher Richtung, wodurch man die anfänglichen Angriffe gut überstehen kann.
Bauen Sie die Basis dann direkt an Ort und Stelle auf, eine Flucht Richtung Südosten ist auch möglich aber nun uninteressant. Es gilt die Forschung schnellstmöglich in Gang zu bringen, so dass man bald Shadow-Panzer bauen kann. Zusätzlich errichtet man in der engen Schlucht nach Süden hin Mine und Raffinerie, die aber nur durch Heavy Lifter wirklich bedient werden können, wodurch man auf die ersten Geldströme noch etwas warten muss.
Sorgen Sie dafür, dass die Unterstützung möglichst schnell zu den Verteidigern der Basis stößt, welche mit der Abwehr des anfänglichen Luftangriffs schon genug zu tun haben.
Der Stützpunkte sollte dann vor allem Richtung Osten aufgebaut werden, so dass man den westlichen Bereich durch Verteidigungstürme später gut schützen kann. Hat man erstmal einen Shadow-Panzer, mit dem man die Verteidiger tarnt, ist das Gröbste überstanden, denn nachfolgen werden die Verteidiger die ED-Einheiten massenweise abschießen. Unterstützen Sie dies durch den Bau einiger Spider-Einheiten, deren enorme Feuerkraft selbst schweren ED-Panzern schnell den Garaus macht!
Sorgen Sie dann dafür, dass die Verteidigung sicher hält, so dass man sich auf das Innenleben der Basis konzentrieren kann - offensive Bodenaktionen wird es hier keine geben. Erkunden Sie zunächst den Bereich Richtung Südosten, wo man ein weiteres Erzfeld findet. Dank diesem wird man recht schnell die gesamte Gebäudepalette bauen und alsbald eine kleine Luftwaffe aufbauen können.
Die beiden Zielgebäude liegen netterweise beide direkt in der nordöstlichen Karten-Ecke, so dass man mit einem guten Angriff schnell alles klar machen kann! Bauen Sie daher mindestens ein halbes Dutzend HellWind-Bomber und senden Sie diese am östlichen Kartenrand entlang nach Norden.
Je nach Lust und Laune kann man dort zuerst noch die beiden Minen und die Verteidigungstürme angreifen, was aber natürlich Zeit und meist einige Flieger kostet. Ein Angriff auf die feindlichen Kraftwerke ist aber kaum sorglos drin, so dass man doch eher das kleinere Übel der Türme anpacken sollte! Bedingt durch die unglückliche Lage der beiden Zielgebäude wird man aber auf jeden Fall Verluste haben, denn die verteidigenden KT30-Kampfboote wird man mit den Bombern nur schwer versenken können.
Optimal ist es daher erstmal einige Verteidigungstürme zu zerstören und sich dann auf die beiden Zielgebäude „einzubomben“. Schafft man es nicht beide Gebäude in einem Angriff zu vernichten, muss man eben weitere Bomber bauen und einen weiteren Versuch starten. Da der Feind die Verteidigung kaum verstärkt sollte dann aber beim zweiten Angriff alle Ziele erreicht werden und die Mission endlich enden...

## Mission 5:



Und zuletzt nochmal eine nicht gerade einfache Mission. Man wird quasi mitten in den Kampf geworfen. Glücklicherweise hat man einige Shadow und der Feind keine Screamer, so dass man sich zunächst getarnt eine Zeit lang durchmogeln kann und muss.
Entgegen der Ankündigung im Briefing wird man keine direkte Verstärkung erhalten, natürlich kann man welche per R-Taste herbeizitieren, doch das ist sicherlich nicht gemeint. Weiterhin sind die bald eintreffenden MCUs das anfänglich größte Problem, denn mit dem Start sind diese bereits südlich Ihrer Position „gelandet“ und stehen direkt unter Feuer. Da man keine Weiteren mehr erhält muss man hier superfix handeln und einen Screamer Richtung Süden senden während die MCUs Richtung Norden aufbrechen.
Meist wird man zwar das Kraftwerke verlieren, doch so lange das Hauptgebäude überlebt ist das weniger tragisch. Der enorme Zeitdruck durch diese Aktion bedingt, dass man beim ersten mal eventuell besser die Geschwindigkeit auf langsam oder mittel herunterschraubt und dann neu startet, so dass man etwas mehr Handlungsspielraum hat und die Fahrt des Shadows nach Süden etwas „optimieren“ kann.
Sobald die MCUs getarnt und damit gesichert sind gilt es dann das „ansehnliche Arsenal“ an Einheiten (mal wieder schön verarscht durchs Briefing, betrachtet man die Gurkentruppe mal genau!) zusammenzurotten, so dass alle unter dem Tarnmantel eines Shadows Sicherheit finden.
Da das Briefing sonst weder Lügen noch mal echte Informationen enthält was man denn nun tun soll, gilt es mal wieder selbst etwas herumzustochern. Zwar befindet sich in nordöstlicher Richtung eine kleine Basis, die von UCS-Verteidigungstürmen umgeben ist, doch diese kämpfen interessanterweise für die ED, weshalb man diesen Bereich meiden sollte.
Die schnellste und beste Möglichkeit, die ich entdecken konnte, ist die Sicherung des Bereichs südlich des Startpunktes, dort wo die MCUs abgesetzt wurden. Bringen Sie dazu langsam und vorsichtig alle Einheiten dorthin und lassen Sie diese dann einen „kontrollierten Rundumschlag“ gegen die meist zahlreich herbeikommenden ED-Einheiten führen.
Aufgrund der überwiegend schwachen Einheiten wird dies aber etwas dauern, so dass man zunächst vor allem darauf achten muss, dass die Einheiten nicht enttarnt werden. Bauen Sie die Basis dann nach Räumung des Bereichs am nördlichen „Gebirge“ auf, denn nach Süden hin hat die ED eine kleine Basis, deren Verteidigungstürme man erst nach und nach gefahrlos vernichten kann.
Sobald die ersten Gebäude stehen muss man die Einheiten weit genug vorziehen um die Feinde schon möglichst früh abzuschießen, dass diese nicht in Waffenreichweite kommen und die Bauten beschädigen.
Bauen Sie dazu baldmöglichst einige unterstützende Spider-Einheiten, die vor allem nach Westen und Osten hin viele Abschüsse erzielen.



Da man in direkter Reichweite leider erstmal kein Erzfeld hat gilt es das des südwestlichen Gegners zu übernehmen. Entsenden Sie dazu eine kleine Gruppe Spider-Einheiten, die von einem Shadow unterstützt wird, Richtung Süden, wo man unterwegs zahlreiche Verteidigungstürme vernichten muss.
Kämpfen Sie sich auf das Plateau hoch und attackieren Sie dort dann zuerst die beiden Kraftwerke und anschließend die restlichen Einheiten und Türme der nur schwach verteidigten Anlage.
Anschließend bringt man Cyborgs heran und übernimmt den Laden direkt ganz.
Nahe der südwestlichen Karten-Ecke findet man dann noch ein zweites Erzfeld, so dass die finanziellen Mittel erstmal gesichert sein sollten und man verstärkt Einheiten ausheben kann. Orientieren Sie sich dann erstmal Richtung Osten, wo man weitere Erzfelder findet und eine kleine ED-Basis, die man schnell mit einer getarnten Truppe wegfegt.
Während man dann die Karte weiter mit Gargoils erkundet und die Erzfelder sichert (getarnte Truppen bei jeder Mine!) gilt es eine kleine Luftflotte aus HellWind aufzubauen, die man dann gegen die feindlichen Kraftwerke im Norden, Osten und Nordosten einsetzt, die allesamt vergleichsweise schlecht verteidigt werden.
Arbeiten Sie sich nachfolgend dann mit einer getarnten Truppe über die Karte und vernichten Sie jeglichen Widerstand. Im Osten muss man sich dabei vor einem großen Minenfeld vorsehen. Dank massivem finanziellen Rückhalt sollte man insgesamt keine Probleme bei der etwas langwierigen Vernichtung des Feindes haben...

# Großbritannien

### Mission 1:



Der Startplatz ist leider ungeeignet. Ziehen Sie daher direkt mit der ganzen Truppe Richtung Süden, wo man in der südwestlichen Karten-Ecke die Basis errichtet. Die anfänglichen Angriffe kann man mit dem Startkontingent noch gut abwehren, bauen Sie dann aber trotzdem baldmöglichst noch einige Tiger Aussault, denn von Norden her wird man auch bald von einigen schweren Panzern attackiert. Während die relativ gut gepanzerten Tiger Assault die Angriffe auf sich ziehen gilt es dann mit den wertvollen Spider-Einheiten die Feinde aus der zweiten Reihe abzuschießen!
Generell wird man aber nicht übermäßig viel Feindkontakt haben, so dass man bald eine erste Angriffstruppe aus Tiger Assault und Spider zusammenstellen und nach Osten hin losziehen kann. Dort findet man gleich zwei Erzfelder, wobei eines schon besetzt ist, so dass es zu einem kleinen Kampf kommt.
Der Feind führt jedoch vornehmlich mittelschwere Einheiten ins Feld, weshalb man gut zurechtkommen sollte. Sichern Sie sich zuerst die Mine und errichten Sie direkt vor Ort eine Raffinerie, wodurch man nachfolgend zwei Finanzquellen hat und schnell weitere Kampfeinheiten bauen kann. Dank dem Erzfeld im Südosten wird man dann auch keinerlei Probleme bei der Vernichtung der nahen ED-Basis haben, so dass der südliche Bereich schon gesichert ist.
Als nächstes gilt es die nordwestliche Karten-Ecke zu erkunden, wo man ein weiteres Erzfeld findet, das man nun aber kaum noch ausbeuten muss. Rücken Sie lieber von hier aus nach Osten vor. In der nordöstlichen Ecke trifft man dann auf den orangen Gegner, der doch einige Einheiten mobilisieren kann. Bevor man direkt in dessen Basis vorrückt sollte man aber erstmal die "Festung" am östlichen Kartenrand knacken, wo der graue Gegner einige schwere Verteidigungstürme und ein Kraftwerk aufgebaut hat. Arbeiten Sie sich von Süden her bis zum Kraftwerk vor.
Nach dessen Vernichtung sind die Türme kaum noch eine Gefahr, so dass man die verbliebenen ED-Einheiten und Gebäude problemlos vernichten kann...

## Mission 2:



Nutzen Sie die kurze Ruhephase um schnell eine Mine und eine Raffinerie auf das Plateau direkt westlich des Stützpunktes zu schaffen, wo man ein Erzfeld findet, das auch der Feind recht schnell zu besetzen versucht. Gleichzeitig sollte man schon einige Tiger Assault bauen lassen und diese gut verteilen. Angriffe erfolgen aus nördlicher und östlicher Richtung, aber auch mit Flugtransporter direkt in Ihre Basis. Glücklicherweise sind die Angriffe nicht sonderlich schwer, so dass man eigentlich gut zurechtkommen sollte.
Wichtig ist vor allem auch die Sicherung der Gebäude mit Infanteristen. Insbesondere die Kraftwerke werden von eingeflogenen Truppen als auch Hubschrauberstaffeln attackiert, so dass man auch hier einige Tiger Assault postieren sollte.
Errichten Sie dann nach Osten hin einige schwere Türme und bereiten Sie sich für einen ersten kleinen Angriff vor. Sammeln Sie dazu einige Spider-, Spider II- und Tiger Assault Einheiten und rücken Sie dann am westlichen Kartenrand nach Norden vor, wo man in einem kleinen Waldgebiet ein weiteres Erzfeld findet.
Brennen Sie die Bäume nieder und attackieren Sie dann die feindlichen Kräfte auf dem Bereich über dem Gebiet. Wichtig ist vor allem die Vernichtung der Fahrzeugfabrik, damit man nicht ständig von neu gebauten Einheiten attackiert wird. Sammeln Sie die Kampfeinheiten dann beim Zugang zum „Erzfeld“, wo es nachfolgend noch einige Angriffe abzuwehren gilt, und bringen Sie dann eine Mine heran.
Ob man diese dann mit Heavy Liftern anfliegt, die die erste Raffinerie versorgen, oder vor Ort noch eine zweite Raffinerie baut ist Ihnen überlassen. Wichtig ist vor allem, dass man nun mit zwei Minen fördern kann und somit ordentlich Geld in die Kasse kommt.
Bauen Sie nachfolgend eine Angriffstruppe aus mindestens einem Dutzend Einheiten auf (am besten eine gemischte Truppe aus Tiger Assault, Spider und Spider II) und rücken Sie nach Osten aus. Dort trifft man auf Höhe der Kartenmitte auf eine feindliche Verteidigungsanlage. Vernichten Sie zuerst die Bunker aus sicherer Entfernung und attackieren Sie dann den südlichen Bereich. Vernichten Sie zuerst die schweren Verteidigungstürme in Reichweite und attackieren Sie dann direkt das Kraftwerk auf dem Hochplateau, wodurch alle weiteren Verteidigungsanlagen ausfallen.
Mit weiteren Verstärkungen kann man dann in die feindliche Basis im Südosten einfallen und sich auch dort die Erzfelder unter den Nagel reißen, so dass man nun endgültig genug finanzielle Mittel haben sollte um sich die teuren Einheiten leisten zu können.
Kämpfen Sie sich daher am östlichen Kartenrand nach Norden vor, wo man auch die sechs Raketensilos findet. Deren Vernichtung lässt die Mission dann aber erstmal, entgegen der Verlautbarung im Briefing, nicht enden. Vielmehr muss man wohl zumindest noch alle Einheiten vernichten. Bauen Sie daher massiv weitere Truppen um den leichten Widerstand im Nordosten auszuradieren und den etwas stärkeren Feind im Nordwesten ebenfalls von der Karte zu fegen…

## Mission 3:



Stellen Sie sich auf eine langwierige Mission ein, bei der man gegen unzählige Gegner mit kleinen, getarnten „Kommandos“ vorgehen muss!
Nach dem Beginn gilt es erstmal jedoch die Basis zu sichern, da man bald und dann nahezu regelmäßig von ED-Truppen aus nordöstlicher Richtung attackiert wird. Sammeln Sie daher erstmal die Kampfeinheiten am östlichen Basis-Eingang und kaufen Sie sich dann beim „Teleport“ einen Shadow-Panzer, den man zur Verteidigungslinie bringt, so dass diese keine Probleme mehr mit Angreifern haben sollte. Nebenbei: Im Briefing wird mal wieder gelogen, denn man kann durch den Teleport keine feindlichen Einheiten beziehen!
Während die Forschung dann gemächlich voranschreitet gilt es eine Mine, eine Raffinerie und einen Bantha zu bauen. Warten Sie bis man den Shadow auch ohne den gesalzenen „Teleport-Aufpreis“ beziehen kann und bauen Sie dann mindestens einen weiteren. Zusätzlich gilt es noch einige Spider und Tiger Assault zu bauen, achten Sie aber auf Ihr knappes Budget!
Die neu ausgehobenen Einheiten entsendet man mitsamt Mine, Raffinerie und Bantha unter dem Deckmantel eines Shadows gen Osten. Dort findet man bald eine Mine des orangen Feindes. Lassen Sie sich hier nieder und errichten Sie die Raffinerie. Die Mine ist nur als Ersatz mit dabei, falls der anderen „etwas passiert“.
Bedienen Sie sich nachfolgend an der feindlichen Mine, eine Übernahme ist erstmal nicht nötig. Trotzdem sollte man einige Infanteristen herbeirufen, die die eigene Raffinerie sichern und auch schnell die feindliche Mine bei Bedarf übernehmen können.
Alsbald sollte man dann auch einen Heavy Lifter herbeiholen, der die Erzförderung deutlich beschleunigt. Ärgerlich ist, dass das Abwehrfeuer der eigenen Einheiten gegen anfliegende Truppentransporter und feindliche Heavy Lifter sowohl das eigene Gebäude als auch die Erztransporter mitunter stark beschädigen können. Halten Sie ein Auge darauf und übernehmen Sie die feindliche Mine, wenn die ständigen „Abwehrschlachten“ zu viele Opfer auf Ihrer Seite fordern.
Entsenden Sie dann ein paar Flieger zum Erkunden der Karte und bauen Sie einen Angriffstrupp aus einem Shadow und einigen Spider-Einheiten zusammen. Alternativ kann man zuvor noch mit einigen Bombern gen Osten fliegen und dort nach Norden hin Minen und Kraftwerke attackieren. Wirklich effektiv kann man diese dann aber nicht weiter einsetzen, da der Feind sonst recht gut aufgestellt ist und alle Angriffe meist nur unter großen Verlusten durchzuführen sind.
Da man zunächst noch sehr wenig Geld hat, sollte man daher zuerst mit einem kleinen getarnten Trupp am südlichen Rand nach Osten vorrücken.
Dort sichert man sich zunächst das Erzfeld und beginnt schnellstmöglich mit dem Abbau des wertvollen Gutes, damit man endlich auch mal etwas mehr Einheiten ausheben kann.
Mit ersten Verstärkungen rückt man dann Richtung Norden vor und vernichtet die graue Feind-Basis bis auf das Hauptgebäude restlos. Am östlichen Kartenrand geht es dann weiter Richtung Norden, wo man ein weiteres Erzfeld findet, das zwar recht nahe an der orangen Feind-Basis liegt, aber weit genug entfernt um hier sicher Erz fördern zu können.
Damit hat man dann drei Erzförderanlagen, die einem mit genügend finanziellen Mittel versorgen sollte, so dass ein geldintensiver Kampf nicht mehr zu fürchten ist.



Attackieren Sie daher zunächst die feindlichen Kampfboote auf dem kleinen See im Westen. Da Luftangriffe vergleichsweise ineffektiv sind sollte man hier auf die nahezu ebenso teure Variante der Luftkissenboote setzen, die man bestückt mit Spider- und Spider-II-Einheiten um die feindlichen Schiffe fahren lässt, wodurch man diese meist deutlich effektiver vernichten kann.
Ist der See erstmal sicher kann man auch einen Luftangriff mit einem knappen Dutzend Hellwind fliegen. Lassen Sie die Gleiter dazu am westlichen Kartenrand Richtung Norden fliegen und von dort aus am nördlichen Kartenrand Richtung Osten.
Im nördlichen Teil der grünen Basis findet man neben zahlreichen Minen und Raffinerien auch ein BKZ und das ein oder andere Kraftwerk. Zerstören Sie diese Ziele möglichst alle, was den Feind enorm zurückwirft!
Nachfolgend gilt es dann die beiden verbliebenen Gegner restlos zu vernichten. Mit getarnten Truppen sollte das kein Problem sein. Da man recht gute finanzielle Mittel hat, kann man es auch einmal wagen einen Trupp einen offensivem General zu übergeben. Mit etwas Glück wird dieser mit dem Shadow geschickt umgehen, so dass die Kampfgruppe dem Gegner effektiv einheizt!
Was hier nun mit „Produktionsgebäude“ genau gemeint ist, bleibt mal wieder im Unklaren. Bei meinen Spielen hat es ausgereicht die Hauptgebäude zu übernehmen, deren Zerstörung wurde aber nicht direkt mit einem „Mission fehlgeschlagen“ quittiert. Aus Sicherheitsgründen sollten Sie daher die Hauptgebäude und auch die ED Fahrzeugfabriken erobern.
Achten Sie daher darauf was, gegebenenfalls benutzte, Generäle anstellen und auf was die Einheiten feuern. Dank genügend finanzieller Mittel wird die Niederlage des Feindes generell nur eine Frage der Zeit sein und keine Probleme bereiten.

## Mission 4:



Eine durch das knappe Budget bedingte recht tückische Mission. Zwar findet man auf der ganzen Karte verstreute Erzcontainer, doch diese muss man von Hand aufsammeln, so dass man erstmal dafür keine Zeit hat und ohne Heavy Lifter sich da auch nicht sonderlich dafür begeistern können wird.
Konzentrieren Sie sich daher zunächst einmal auf die Verteidigung der Basis, die ebenfalls nicht sonderlich leicht wird!
Verteilen Sie zunächst die Truppen, die zu Beginn recht unpassend positioniert sind. Die stärksten Angriffe erfolgen im nordöstlichen Bereich, so dass man nach Westen und Osten am besten nur die wenig kampfstarken Einheiten postiert. Tiger Assault, Spider und Spider II Einheiten werden dagegen nach Norden hin aufgestellt und sollten vor allem im „Ostteil der Nordlinie“ auf die Angriffe warten.
Sobald wie möglich gilt es dann noch einige Tiger Assault und Spider zu bauen um die Verteidigung zu stärken. Die ED wird in zwei Wellen angreifen, wobei die erste noch vergleichsweise harmlos ist und gegen die gesamte Nordfront gerichtet ist, während die zweite, massive Angriffswelle vor allem gegen die nordöstliche Ecke gerichtet ist.
Versetzen Sie nach dem ersten Angriff einige Einheiten zum „Brennpunkt Ost“ und statten Sie einige der leichten Türme mit Raketenwerfern aus, welche gegen die leichten Panzer noch ganz brauchbar sind.
Sobald der Hauptangriff erfolgt gilt es die Verteidigung so koordinieren: Spider feuern bevorzugt auf die schweren Panzer, folgen zurücksetzenden Feinden aber nicht, beschädigte Verteidigungstürme werden repariert und generell muss man drauf achten, dass die Verteidiger bei der Basis bleiben und sich nicht weglocken lassen!
Achten Sie zudem auf die Forschung. Sobald möglich gilt es mindestens zwei Shadows zu bauen, womit man die ersten Sorgen los sein sollte. Ist der Angriff abgewehrt beginnt man mit dem Einsammeln der Erzcontainer und baut noch einige Kampfeinheiten.
Mit einem kleinen Trupp aus Spider und Spider II, die von einem Shadow begleitet werden geht man dann in die Offensive. Der feindliche Stützpunkt liegt im Nordwesten, wird aber nur schwach verteidigt, so dass man sich nur vor den wenigen Geschütztürmen in Acht nehmen muss. Die drei getarnten Zielgebäude liegen in einem weiten Ring um die Feind-Basis und sind auf der Mini-Karte eigentlich gut zu erkennen.
Da man alle Feindeinheiten ausradieren muss, gilt es die ganze Karte abzugrasen und auch eintreffende Verstärkungen auszuschalten.

## Mission 5:



Die Mission beginnt vergleichsweise ruhig. Es gibt nur einen Zugang zur Basis, den man zudem gut verteidigen kann, so dass man dort auch direkt die Truppen hinsenden soll. Der einzige wirklich bedrohliche Angriff wird meist gegen das Kraftwerk initiiert. Hier feuern feindliche Truppen „von unten“ auf das Gebäude und aus der Luft kommen ab und an einige Infanteristen heran. Am besten positioniert man daher auch noch einige Kampfeinheiten in der Basis!
Bauen Sie dann in Ruhe den Stützpunkt aus und warten Sie bis man Shadows bauen kann. Von diesen produziert man dann mindestens zwei, die zunächst die Verteidiger tarnen, so dass man dann auch wirklich keine Sorgen mehr haben sollte.
Die sonst folgende Erkundungsphase wird man hier nur schwer durchziehen können, da man über die ganze Karte verteilt Unmengen an Gegnern finden wird, weshalb die Verluste an Gargoyles enorm sein werden. Da man zunächst noch nicht übermäßig viel Einkommen hat, sollte man sich das Sparen und zunächst nur den direkten Bereich nach Norden hin erkunden (die Karte wird von einem großen See dominiert, den an den Rändern etwas Land umgibt).
Bauen Sie dann eine kleine Angriffstruppe aus einigen Spider II und Spider-Einheiten, die mitsamt einem Shadow nach Norden ziehen. Dort attackiert man die Verteidigungstürme mit den weitreichenden Waffen der Spider II und lässt die Spider die, sich hier sammelnden, feindlichen Verbände bekämpfen. Arbeiten Sie sich am westlichen Kartenrand Richtung Norden vor und attackieren Sie dort das Kraftwerk. Anschließend kämpft man sich bis in den feindlichen Posten auf dem Hochplateau vor und vernichtet dort alles bis auf Mine, Raffinerie und Hauptgebäude.
Bringen Sie dann Verstärkungen und vor allem viele Infanteristen zum Sichern der Gebäude heran. Dank der zweiten Geldquelle sollte man nun etwas schneller Truppen ausheben können, wobei dies ja nicht wirklich notwendig ist, da man mit einer getarnten Kommando-Einheit eigentlich alles erledigen kann. Erkunden Sie daher nun die weiteren Bereiche der Karte und sichern Sie die eingenommene Basis im Nordwesten.
Starten Sie von hier aus weitere Angriffe. Zuerst sollte die Basis im Nordosten und dann der orange Feind im Südosten attackiert werden. Ob man dabei direkt mit der getarnten Truppe attackiert oder zuerst eine Bomberstaffel auf die Kraftwerke hetzt ist weitgehend egal. Wichtig ist nur die Sicherung der Hauptgebäude und der Erzfelder. Hat man erstmal deren drei erobert, kann man den vierten Gegner auch von einer ungetarnten Truppe unter dem Kommando eines Generals angreifen lassen. Achten Sie nur darauf, dass das Hauptgebäude nicht vernichtet wird!



Die Eroberung der Insel in der Kartenmitte wird dann aber trotz guter finanzieller Mittel ein Abenteuer, denn mit brutalen, direkten Angriffen wird man nur schwer Erfolge feiern, genauer gesagt unsinnig viele Credits verpulvern!
Zuerst sollte man daher einen Hafen errichten und die zahlreichen Kampfboote bekämpfen, die die Insel sichern.
Unterstützen Sie die U-Boote dabei mit Fliegern, welche die Raketen der Kampfschiffe ablenken, so dass die U-Boote ihre gefährlichen Torpedos besser anbringen können!
Alternativ kann man auch direkt schon auf Luftkissentransporter besetzt mit Spider II setzen, welche für den Seekampf aber auch nicht unbedingt optimal, da sehr teuer sind!
Diese Waffe wird man später dann aber für die Angriffe auf die Insel selbst gut gebrauchen können!
Bauen Sie daher ein gutes Dutzend Luftkissentransporter und besetzen Sie diese mit Spider II und mindestens einem Shadow.
Nun fährt man entweder direkt einen Küstenabschnitt ab und lässt die Spider II die Verteidigungstürme attackieren oder startet erstmal einen Luftangriff auf das feindliche Kraftwerk.
Das wird zwar gut verteidigt mit einer 5er-Staffel sollte man aber trotzdem zum Erfolg kommen.
Leider ist der nur von kurzer Dauern, denn der Feind wird alsbald ein Neues errichten, so dass man die kurze „Auszeit“ nutzen sollte um die Luftkissentransporter an die Küste zu bringen!
Entladen Sie zuerst den Shadow, welcher direkt seinen Tarnmantel entfaltet, so dass man die restliche Truppe problemlos entladen kann.
Damit hat man dann einen Fuß auf die Insel bekommen und kann mit der getarnten Truppe vorsichtig auf den zentralen Bereich vorrücken, wo das gesuchte Hauptgebäude quasi auf der Bergspitze zu finden ist. Hat man dieses erstmal erobert ist die Vernichtung der verbliebenen ED-Einheiten und Gebäude nur noch lästig….

# Skandinavien

### Mission 1:



Gleich die erste Mission beginnt schon recht heftig, denn schon direkt nach dem Startschuss darf man absolut keine Zeit verlieren und muss direkt handeln.
Senden Sie das Hafen-MCU direkt zum Hauptgebäude und die MCUs für Mine und Raffinerie Richtung Norden, wo man ein größeres Erzfeld findet.
Die Kampfeinheiten werden sofort alle zum südlichen Basis-Zugang gesandt, wo auch sehr bald die ersten Feind auftauchen. Während diese dann unter Feuer genommen werden (vor allem die Truppentransporter!) muss man direkt auch noch ein Kraftwerk bauen und dies möglichst direkt und platzsparend neben dem Hauptgebäude errichten. Noch während der Kampf weiter tobt baut man ein Forschungszentrum und ein Produktionszentrum.
Nördlich wird auch die Mine und die Raffinerie errichtet, so dass man sobald möglich auch noch zwei Banthas bauen muss.
Da die eigenen Truppen nicht wirklich überlegen sind sollte man sobald wie möglich noch ein Tiger Hellmaker oder sobald verfügbar dann unbedingt einige Tiger Assault bauen und diese nach Süden hin postieren, so dass vor allem die ständigen Angriffe mit Truppentransportern frühzeitig gestoppt werden!
Achten Sie darauf, dass die Kämpfer sich nicht dämlicher weise mit den feindlichen Schnellbooten beschäftigen, wenn gerade ein Bodenangriff stattfindet und setzen Sie die hereinkommenden Credits schnell in weitere Tiger Assault um. Die Forschung wird schnell beendet sein, weshalb man sich ganz auf die Produktion von Tiger Assault und Spider verlassen muss.
Bauen Sie einfach so viele Einheiten wie möglich und verteidigen Sie sich weiter gegen die sporadischen Angriffe, die nun selten wirklich gefährlich werden. Wichtig ist, dass der Zugang zum nördlichen Teil des Stützpunktes weiterhin von Bäumen versperrt bleibt, so dass dort nur Infanteristen angreifen werden, die zwei Tiger Assault sicher abwehren können!
Die restlichen Einheiten sammelt man nach Süden hin. Der Feind befindet sich im Osten und auf der nahen Insel. Ohne ein weiteres Erzfeld wird man aber nicht sehr weit kommen! Belassen Sie das Hafen-MCU daher in der sicheren Basis und bereiten Sie sich auf einen Angriff vor. Sammeln Sie dazu MINDESTENS ein Dutzend Tiger Assault und einige Spider.
Mit diesen folgt man dem Weg Richtung Südosten. Attackieren Sie die Panzer „auf der Höhe“ nur wenn Sie selbst attackiert werden und versuchen Sie möglichst schnell zum feindlichen Kraftwerk vorzudringen, das man unbedingt vernichten muss!



Anschließend geht es direkt weiter Richtung Süden, wo man auch noch das Hauptgebäude und weitere Bauten findet, die aber allesamt gut verteidigt werden. Senden Sie daher die Tiger Assault nach vorne um die ED-Einheiten zu beschäftigen und lassen Sie die Spider unbedingt das Hauptgebäude vernichten, so dass kein neues Kraftwerk mehr gebaut werden kann und die Aktivität des grauen Feindes quasi zum Erliegen kommt.
Schafft man es noch das Biocenter oder gar die Raffinerie zu vernichten ist der Angriff natürlich noch erfolgreicher, meist wird man aber dann überrannt, denn oft startet der Feind einen Gegenangriff. Ziehen Sie Ihre Einheiten nicht zurück, versuchen Sie vielmehr möglichst viele Feinde abzuschießen oder zu beschädigen und bauen Sie in der Basis gleichzeitig neue Einheiten, die Angriffe abwehren können.
Mit einem neuen Dutzend Kampfeinheiten sollte man sich dann den Weg bis zur feindlichen Mine im Südosten freikämpfen können, da der Feind quasi lahmgelegt ist und man so nur noch den grünen im Nordosten fürchten muss. Sichern Sie sich schnellstens die Mine und bauen Sie vor Ort eine neue Raffinerie, so dass endlich ein brauchbarer Finanzstrom zustande kommt! Die Übernahme der feindlichen Waffenfabrik ist zwar nicht unbedingt wichtig, da man meist eh nur mittelschwere Panzer bauen kann, doch dafür sind diese direkt vor Ort verfügbar. Als Option sollte man das also in Betracht ziehen.
Um den grünen Feind dann niederzukämpfen wird man erneut mindestens ein Dutzend Kampfeinheiten, besser direkt zwei benötigen, da man hier auch vermehrt auf schwere Panzer trifft! Schießen Sie sich durch die Basis und übernehmen Sie Mine, Raffinerie und unbedingt auch den Hafen (Siegbedingung!). Es gilt nachfolgend die Gewässer zu „reinigen“ und den Angriff auf die kleine Insel vor der eigenen Küste vorzubereiten.
Dank Dreier „Erzkombinate“ sollte selbst ein teurer Angriff mit Luftkissenbooten einigermaßen schnell aufzuziehen sein. Besetzen Sie diese mit Tiger Assault und einigen Spider. Lassen Sie die Boote dann erstmal etwas „um die Insel kreisen“, so dass ein Landebereich frei geschossen wird. Am besten klappt das im südlichen Bereich, wo auch direkt das wichtigste Ziel, das Kraftwerk liegt. Hat man dieses erstmal vernichtet, kann man die restlichen Gegnermassen nach und nach aufreiben. Landen Sie dazu einfach weitere Einheiten an, der finanziellen und militärischen Übermacht wird der Feind nicht lange widerstehen können!

## Mission 2:



Der kaum vorhandene Spaß der ersten Mission geht hier gleich nochmal weiter! Beginnen Sie die Mission daher unbedingt mit guter Laune, später wird man eventuell keine mehr haben!
Nach dem Start baut man zunächst ein Forschungszentrum und wehrt quasi gleichzeitig einen ersten Luftangriff ab. Bauen Sie das Forschungszentrum direkt unter dem Kraftwerk auf und lassen Sie im Hauptgebäude nachfolgend zwei Minen und ein Produktionszentrum produzieren.
Gleichzeitig wird man meist dann auch die ersten richtigen Angriffe abwehren müssen. Kümmern Sie sich daher am besten persönlich um die Verteidigung, die zunächst nach Norden und dann nach Westen hin aktiv werden muss. Sobald wie möglich gilt es weitere Tiger Assault zu bauen um die Angriffe gut abwehren zu können, denn Verstärkung gibt es hier praktischer weise gleich mal keine!
Hat man etwas Ruhe, muss man die vorhandene Mine sprengen und die beiden Neuen möglichst so aufbauen, dass vom großen Erzfeld möglichst viel „verbaut“ ist und die Banthas noch gut um die Minen herumkommen, was aber meist eh schwer wird, da man optimaler weise mindestens drei Stück einsetzen sollte. Speichern Sie daher am besten und laden Sie notfalls nochmal neu, wenn sich die Erzförderung als Desaster erweist!
Im Vergleich zur ersten Mission gibt es es hier in Sachen Forschung nichts Neues, so dass man mal wieder mit Tiger Assault und Spider auskommen muss. Das Problem sind aber die kontinuierlichen Angriff aus nördlicher und westlicher Richtung. Aus den Minen kann man leider kaum genug Geld raus ziehen um alsbald einen brauchbaren Angriff zu starten. Beide Gegner verschanzen sich hinter günstigen territorialen Verhältnissen, so dass man bei Angriffen stets immer nur einen Teil der Feuerkraft zum Einsatz bringen kann und so aufgrund der vielen Feindeinheiten mit einem kleinen Angriff mit weniger als einem Dutzend Einheiten nichts bewirken kann!
Es gilt daher erstmal in der Basis zu bleiben und diese so gut wie möglich zu verteidigen. Bauen Sie sich aus den spärlichen Einkünften nach und nach eine Angriffstruppe zusammen, die leider immer wieder von Angriffen dezimiert wird. Unglücklicherweise rüsten beide Gegner mit der Zeit auf, so dass der eigene „Technologievorsprung“ immer weiter zusammenschmilzt. Wird man erstmal von schweren Panzern attackiert, wird man es nachfolgend sehr schwer haben noch erfolgreich zu sein!
Es gilt daher schnellstmöglich einen wirkungsvollen Angriff zu starten. Versuchen Sie aber keine halben Dinger!
Erst wenn man eine Truppe aus MINDESTENS einem Dutzend Tiger Assault in bestem Zustand sowie zwei bis vier Spider zur Verfügung hat, gilt es den nächsten Angriff des oranges Feindes abzupassen. Sobald man diesen abgewehrt hat, startet man direkt den Angriff nach Westen hin (unbedingt vorher speichern, nach Norden bringt erstmal nichts!).
Kämpfen Sie sich am südlichen Kartenrand nun Richtung Westen vor. Achten Sie darauf, dass die widerstandsfähigeren Tiger Assault vorne mitmischen und die Spider ihre überlegene Feuerkraft aus der zweiten Reihe wirken lassen.
Schafft man es bis zur Feind-Basis durchzukommen, alles andere wäre eigentlich ein Fehlschlag, gilt es dort direkt das Kraftwerk zu vernichten und den Gegner lahmzulegen. Ist der Widerstand aber doch zu groß sollte man neu laden und versuchen an der Küste entlang vorzurücken, wo meist weniger Gegner sind und von wo aus man auch das Kraftwerk unter Feuer nehmen kann, wodurch man auch

erstmal etwas Zeit für einen weiteren Vorstoß bekommt!
Sichern Sie sich dann so schnell wie möglich die feindlichen Erzverarbeitungsanlagen und das Hauptgebäude und bringen Sie weitere Verstärkungen heran, denn der grüne Gegner attackiert nun auch über die westliche Seite. Wagen Sie sich daher erstmal nicht weiter Richtung Norden vor.
Bringen Sie den Erzabbau in Gang und bauen Sie massiv weitere Einheiten, denn der grüne Gegner besitzt meist schon viele schwere Panzer.
Dank zweier Minen sollte man nun genügend finanziellen Rückhalt haben um dem Feind ordentlich Paroli bieten zu können. Attackieren Sie optimaler weise über die westliche Seite, wo man besser in die Feind-Basis eindringen kann. Hat man diese erstmal durch Vernichtung des Kraftwerks getroffen, wird die restliche „Zerstörungsarbeit“ nur noch etwas Zeit kosten, da man auch die zahlreichen Schnellboote zu Wasser aufmischen muss!

## Mission 3:



Entgegen der Vermutung, daß man hier erstmal wieder mit Shadows hatnieren darf, wird man sich auf ganz „normale Weise“ und mit dem knappen Budget gegen die ED erwehren!
Nach dem Start gilt es daher schnellstens die wichtigen Gebäude zu besetzen und die gesamten Kampfeinheiten entlang der Verteidigungslinie zu postieren. Die feindlichen Angriffe erfolgen vorwiegend aus nördlicher Richtung und mit Flugtransportern mitten in Ihre Basis rein. Die Angriffe sind zwar insgesamt nicht richtig bedrohlich, da vorwiegend mittelschwere Einheiten zum Einsatz kommen, aber aufgrund des knappen Budgets gilt es diese mit möglichst wenigen Verlusten abzuwehren!
Bauen Sie daher so bald wie möglich zusätzliche Tiger Assault. Durch die finanzielle Limitierung wird dies auch erneut Ihre Standardeinheit sein, da sie im Vergleich zu den Spider II einfach deutlich günstiger herzustellen und damit insgesamt kampfstärker ist! Zusätzlich braucht man aber auch noch einige Spider. Bauen Sie diese etwa im Verhältnis 4 oder 5 zu 1.
Sobald die Angriffe abgewehrt wurden (hierbei wichtig: Türme reparieren und die Kleinen mit Raketenwerfern aufrüsten!), konzentriert man sich voll und ganz auf die Produktion weiterer Angriffseinheiten. Hat man ein gutes Dutzend Tiger Assault und drei bis vier Spider zur Verfügung, rückt man am östlichen Kartenrand Richtung Norden vor um die grüne Feindbasis als erste zu attackieren. In der nordöstlichen Kartenecke trifft man auf leichten Widerstand, von dort aus gehts dann aber schnell am nördlichen Kartenrand entlang gen Westen.
Beim Angriff auf die Verteidigungsanlagen müssen die Tiger Assault unbedingt vorpreschen, denn die Spider erleiden beim Beschuss durch die schweren Verteidigungstürme zu schnell starke Schäden! Kämpfen Sie sich schnell bis ins Basisinnere vor, wo man dann nicht mehr von den Verteidigungstürmen erreicht wird und nur noch einige Kampfeinheiten ausschalten muss. Vernichten Sie zudem so schnell wie möglich das erste Kraftwerk nahe dem Hauptgebäude. Leider ist es damit noch nicht getan! Vernichten Sie nachfolgend noch das Hauptgebäude und tasten Sie sich am nördlichen Kartenrand dann in westliche Richtung vor, wo man noch ein zweites Kraftwerk findet, weshalb die Verteidigungstürme immernoch gefährlich sind! Vernichten Sie das Kraftwerk nach Möglichkeit aus sicherer Entfernung. Erst jetzt ist die gesamte Basis zum Schleifen freigegeben!

Kümmern Sie sich primär um die Verteidigungstürme, die selbst ohne Strom noch von Zeit zu Zeit einen Schuss abgeben können, und bauen Sie in der Basis dann weiter Einheiten bis das Geld verbraucht ist!
Ist die grüne Basis erstmal restlos vernichtet, sammelt man alle Einheiten wieder im eigenen Stützpunkt und rückt dann am südlichen Kartenrand Richtung Westen vor. In der südwestlichen Kartenecke angekommen gehts dann nach Norden, wo man auf die zweite, kleinere Feindbasis trifft. Erneut muss man sich erstmal durch die Verteidigung schießen, bevor man in der Basis selbst die Kraftwerke attackieren kann. Danach heißt es wieder Feuer frei, denn sobald man alle Gebäude vernichtet hat endet die Mission auch bald. Egal wieviele Feindeinheiten noch rumfahren oder wie Ihre Basis inzwischen aussieht..!

## Mission 4:



Besetzen Sie zuerst wichtige Gebäude mit Infanteristen und sammeln Sie die Truppen am einzigen Zugang zur Basis, wo auch alsbald ein Angriff des Feindes u.a. auch mit schweren Panzern erfolgt. Damit sollte man jedoch ganz gut zurechtkommen, so daß der Ausbau der Basis nicht gefährdet sein sollte. Die Forschung wird auch bald fertig sein, so daß man mal wieder recht schnell einige Tiger Assault zur Stärkung der Verteidigung bauen sollte.
Regelmäßige Luftangriffe des Gegners werden nachfolgend zusammen mit relativ schwachen Bodenangriffen die Hauptbeschäftigung sein mit der man sich abgibt. Um zumindest die nervigen Bodenangriffe gut handhaben zu können, empfiehlt es sich am nördlichen Kartenrand einen vorgelagerten Posten mit einigen schweren Verteidigungstürmen zu errichten, wo alle Bodentruppen durchmüssen! Hier kann man die Angriffe ganz gut abwehren und gegen die Luftangriffe hilft ein Truppensammelpunkt am Basiseingang.
Dort gilt es dann erneut vor allem Tiger Assault und Spider, aber unbedingt auch einige Spider II zu sammeln. Sobald man ein gutes, gemischtes Dutzend zusammen hat, gilt es den nächsten Bodenangriff des Gegners abzuwarten. Sobald dieser abgeschmettert wurde zieht man mit der Truppe los und folgt dem Weg nach Süden hin. Feuern Sie nur bei stärkerem Beschuss von „oben“ zurück und sehen Sie einfach zu, daß sie schnellstmöglich nach Süden kommen, wo man auf dem südlichen Hochplateau erstmal einige Verteidigungstürme ausschalten muss.
Danach attackiert man das gerade noch ein Reichweite befindliche Kraftwerk dort oben und zieht durch das Nadelöhr im Westen Richtung Südwesten. Hier gehts am südlichen Kartenrand entlang Richtung Osten, wo man alsbald die feindliche Raffinerie in Waffenreichweite bekommt, welche man optimalerweise auch noch vernichtet, wodurch der grüne Gegner dann sehr bald sehr still wird!
Meist wird der Angriffstrupp es nicht zurück zur eigenen Basis schaffen. Lassen Sie ihn daher am besten bei der Engstelle Stellung beziehen und die angreifenden Truppen bekämpfen um möglichst viele Feindeinheiten noch zu vernichten.
In der Basis baut man unterdessen weitere Truppen. Da die Angriffe alsbald nur noch vom grauen Gegner geführt werden, wird man mit der Verteidigung keine Probleme mehr haben, so daß man bald wieder einen neuen Angriffstrupp aus einem gemischten Dutzend Einheiten dem Feind entgegensenden kann.

In die grüne Basis kann man leider erst vordringen, wenn man die Graue vernichtet hat, so daß man sich diesmal direkt gegen diese wenden muss. Folgen Sie dazu dem Weg zunächst wieder in Richtung Süden, wo man dann etwa in der Kartenmitte wendet und dem weiteren Verlauf wieder nach Norden folgt.
Halten Sie sich nun an der östlichen Felswand, so daß man recht bald das feindliche Kraftwerk auf dem dortigen Plateau findet. Attackieren Sie es schnell und wehren Sie dann die angreifenden Einheiten des Gegners ab.
Meist wird man nun nochmal eine neue Kampftruppe aufstellen müssen um dann in die graue Basis selbst einfallen zu können. Ohne Strom ist der Feind aber mal wieder ziemlich hilflos, so daß der Widerstand bald gebrochen sein wird, denn selbst die schweren Panzer des grünen Feindes sind kaum ein großes Problem, da diese nur passiv rumstehen.
Schießen Sie sich durch die graue Feindbasis und erobern Sie dann das Hauptgebäude und die Erzverarbeitungsanlagen, so daß man endlich auch etwas flotter zu Geld kommt, womit man dann weitere Einheiten baut, die das eroberte Hauptgebäude sichern und dann auch die grüne Basis schleifen. Hat man beide Hauptgebäude erobert und auch noch einzelne Feindobjekte vernichtet endet die Mission.

## Mission 5:



Gerade die letzte Mission ist überraschend einfach! Versammeln Sie zunächst einfach die über die Basis verstreuten Kampfeinheiten beim östlichen Zugang und übergeben Sie alle einem defensiven General, der die ersten schwachen Angriffe gut abwehrt.
Kümmern Sie sich stattdessen darum die wichtigsten Gebäude zu errichten und die Erzproduktion zum Laufen zu bekommen. Zusätzlich baut man sobald möglich noch einige Tiger Assault und wartet dann auf die Forschung. Die ersten Angriffe erfolgen meist recht spät, so daß man schon während des noch tobenden Kampfes meist schon Shadows bauen kann. Bauen Sie daher mindestens ein Fahrzeug und lassen Sie dieses mit den Tiger Assault zur Front vorrücken, wo man nun alle Angriffe problemlos abgewehrt werden können.
Da es insgesamt nur recht wenige Angriffe geben wird, muss man die Basis nur wenig befestigen. Trotzdem gilt es die mit leichten Raketentürmen gegen Luftangriffe und anfliegende Truppentransporter gerüstet zu sein.
Warten Sie schließlich einfach bis genügend Geld vorhanden ist um eine kleine Angriffstruppe bestehend aus einem Shadow un mehreren Spider-Einheiten zu bauen. Mit dieser rückt man Richtung Norden vor, wo man auf den ersten Feind trifft, der seine Basis mit zahlreichen Truppen verteidigt. Metzeln Sie sich vorsichtig durch die Basis bis alle unwichtigen Gebäude vernichtet wurden und sammeln Sie Ihre Kampfeinheiten dann um den feindlichen Hafen. Bevor man diesen erobert muss man aber auf jeden Fall speichern, denn der folgende feindliche Angriff auf das Gebäude ist überraschend heftig, so daß man neben einigen getarnten Einheiten vor allem auch zahlreiche U-Boote bauen muss, so daß auch die Kriegskasse stimmen sollte (daher vorher eventuell das nahe Erzfeld „anbrechen“)!
Hat man den Angriff erstmal abgewehrt, kann man sich erstmal auf die weitere Erkdundung der Karte

konzentrieren. Interessant ist vor allem die Insel im Nordosten, wo das gesuchte BKZ steht. Mit einem massiven Luftangriff kann man hier die Kraftwerke attackieren, wodurch dann die gefährlichen Verteidigungstürme ausfallen, so daß man mit weiteren Luftangriffen oder einer Kampftruppe in Luftkissentransportern reinen Tisch machen kann.
Nachfolgend attackiert man mit U-Booten die verbliebenen Seestreitkräfte des Feindes und bereitet sich auf einen Luftangriff gegen den grünen Gegner vor. Dort sind Kraftwerke, Raffinerie bzw. Mine natürlich die ersten Ziele. Ist der Gegner so erstmal ausgebremst, kann man mit Luftkissentransportern nahe dem eroberten Hafen zur anderen Hälfte der Karte übersetzen und dann mit getarnten Truppen die feindliche Basis attackieren.
Ist auch hier der Hafen erobert wird die Mission schon enden, so daß man sich auch keine Sorgen mehr um Kampfboote auf dem Land machen muss..! :)

# Europa

## Mission 1:



Schon direkt nach dem Start wird der vorgelagerte Hafen von einem Luftangriff heimgesucht. Kümmern Sie sich jedoch nicht darum und koordinieren Sie die Truppen in Ihrer Basis, dort wird nämlich alsbald ein deutlich unangenehmerer Luftangriff erfolgen! Statten Sie daher vor allem die Raffinerie und das Hauptgebäude schnellstens mit Infanteristen aus und rüsten Sie sobald wie möglich die leichten Verteidigungstürme mit Raketenwerfern auf. Da die eigene Basis auf einer Insel liegt gilt es zunächst vor allem etwas gegen die Luftangriffe zu tun. Bauen Sie daher einige zusätzliche Tiger Assault, die recht brauchbar sind und postieren Sie diese nach Westen bei den Erzanlagen, wo die meisten Angriffe beginnen!
Ansonsten gibt es überraschend wenig zu tun. Bringen Sie die Erzverarbeitung in Gang und warten Sie dann bis Shadows verfügbar sind mit denen man die Verteidiger tarnt und somit dann kaum noch Verluste hinnehmen muss. Zusätzliche Verteidigungstürme sind zwar auch ganz nett, doch man sollte das Geld eher in die Zukunft investieren und gleich Spider II bauen, die man später auch offensiv und nicht nur jetzt zur Flugabwehr benutzen kann!
Das Erkunden der Karte ist dann auch recht schnell geschehen, denn es gilt natürlich erstmal die stattliche Flotte des Feindes zu vernichten bevor man weitere Aktionen durchführen kann, so daß man zunächst nur den Küstenbereich erkunden muß, wo man den neuen Hafen plant.
Warten Sie mit dessen Bau bis man ein gutes Finanzpolster hat und bringen Sie zusätzlich zur „Baustelle“ einige getarnte Spider II, die bei der folgenden Abwehrschlacht gegen die angreifende ED-Flotte helfen.
Bauen Sie daher direkt ein U-Boot nach dem anderen und koordinieren Sie die Abwehrbemühungen, so daß die U-Boote sich nicht dämlicherweise gegeneinander torpedieren (wenn zwei hintereinander sind!).

Kommen keine weiteren feindlichen Schiffe mehr heran, kann man mit dem Erkunden der „Meere“ und dem Abschießen der verbliebenen feindliche Kräfte auf Wasser beginnen. Zusätzlich sollte man auch direkt aus jeweils sicherer Entfernung die beiden feindlichen Häfen im Westen und Osten vernichten, so daß man endgültig die Seeherrschaft erobert hat.



Starten Sie nun einen Angriff auf den grünen Gegner auf der zentralen Insel. Bauen Sie dazu mindestens fünf HellWind und attackieren Sie am besten zunächst einige Verteidigungstürme an der Küste, so daß man hier später problemlos Truppen anlanden kann. Anschließend attackiert man die Mine und am besten direkt auch noch die beiden Kraftwerke, so daß der Feind kaum noch eine Gefahr darstellt.
Eventuell wird man dabei einen zweiten Versuch starten müssen, denn der Feind sammelt mal wieder Raketeninfanteristen. Der Lohn sollte einem aber den zusätzlichen finanziellen Aufwand wert sein! Bleibt von der Luftflotte gar noch etwas übrig, sollte man diese sofort gegen das feindliche Kraftwerk im Osten senden, wo noch zu Beginn der Mission wenig „Bodenpersonal“ stationiert ist, so daß man ein relativ leichtes Ziel vorfindet.
Im Stützpunkt baut man unterdessen Luftkissentransporter. Setzen Sie mit diesen eine Angriffstruppe aus Spider, Spider II, einem Shadow und auch direkt einem Minenleger auf der zentralen Insel ab. Kämpfen Sie sich mit der Truppe dann bis in die feindliche Basis vor, wo man auf einige Minenfelder trifft, so daß der mitgenommene Minenräumer zum Einsatz kommen kann bzw. die Minen überhaupt erstmal sichtbar macht, so daß man auch mit einigen gezielten Schüssen „Klarboden machen“ kann. Krallen Sie sich nachfolgend die Erzvorräte und planen Sie den finalen Angriff auf den Feind im Süden. Dort lässt man am besten wieder erstmal einige Bomber im Westen feindliche Verteidigungstürme vernichten, so daß das Anlanden per Luftkissentransporter in aller Ruhe erfolgen kann. Mit dieser Truppe kämpft man sich nach Osten hin durch, wo die feindliche Basis vernichtet wird. Zuletzt muss man nur noch das BKZ am südlichen Kartenrand erobern und schon ist es fertich..!

## Mission 2:



Verlagen Sie zu Beginn den größten Teil der Truppen zur „Westfront“, wo üblicherweise die ersten Angriffe und meisten erfolgen. Diese sind zwar glücklicherweise nicht allzu stark, trotzdem sollte man hier die Türme aufrüsten und die Truppen in Position bringen, denn nach dem anfänglichen Luftangriff kommen auch noch einige schwere Panzer heran. Zur Unterstützung sollte man daher alsbald auch noch einige Tiger Assault produzieren, nur um auf Nummer sicher zu gehen.
Bis man dann aber endlich Shadows bauen kann wird man nicht sonderlich stark gefordert, so daß man etwas an der Basis

basteln und vor allem die Erzversorgung in
Gang bringen kann. Hat man erstmal die beiden Fronten mit Shadows ausgestattet ist das Gröbste auch schon wieder überstanden, denn die folgenden zahmen Angriffe sind nun natürlich kaum noch eine Gefahr.
Beginnen Sie mit dem Erkunden der großen Karte, was wegen der enormen feindlichen Aktivität aber durchaus sehr verlustreich werden kann. Da man mit Geld noch nicht allzu gesegnet ist sollte man zunächst den nördlichen Teil in Richtung der Kartenmitte bevorzugen, wo man ein unbesetztes Erzfeld findet. Warten Sie bis genügend Geld für eine kleine getarnte Kommandotruppe und zwei MCUs vorhanden ist und lassen Sie diese Truppe dann unter dem Tarnschild eines Shadows dorthin fahren. Nach der Errichtung heißt es schnellstens den Abbau in Gang zu bringen und aufmerksam zu bleiben, damit der Feind keine Truppen einfliegt oder mit einem der Kampfboote vernichtende Schäden anrichtet.
Mit dem nun einigermaßen gut fließenden Geld betreibt man die Erkundung der Karte weiter und sucht sich einzelne feindliche Ziele für Bomberangriffe heraus. Gerade im Nordwesten kann man dabei recht gefahrlos zuschlagen, so daß man auch baldmöglichst eine Angriffstruppe hierher bringen sollte.
Vernichten Sie „unnötige“ Gebäude und sichern Sie sich dann das Erzfeld, womit man endgültig finanziell abgesichert sein wird. Erneut gilt es dann die Minen hier gegen eventuelle Seeangriffe zu schützen, ein kleiner Trupp aus Spider II macht das aber recht souverän!
Da ansonst der südliche Teil der Karte durch den Rhein (wasauchimmer…) vom Nördlichen getrennt ist, muss man sich auf eine Überquerung dessen einstellen. Attackieren Sie daher zunächst die feindliche Seekräfte und bombardieren Sie nach Möglichkeit auch direkt noch die Häfen. Anschließend gilt es eine große Bomberflotte aufzubauen, die den Bodentruppen den Weg etwas erleichtert. Zielen Sie vornehmlich auf Kraftwerke oder Produktionsanlagen. Ist der Widerstand zu groß sollte man mit dem Angriff warten bis die eigenen Bodentruppen heranrücken, wodurch die feindlichen Kräfte aufgescheucht werden.
Für den Bodenkrieg brauch man dann wieder die Luftkissentransporter und eine gute Landestelle. Je nachdem was einem lieber ist, kann man hier auf eine getarnte Truppe setzen, die man selbst kommandiert oder einfach auf massive Angriffe, die ein General koordiniert. Dank einem guten Finanzpolster kann man den Generälen sogar problemlos Spider und Spider II anvertrauen, welche natürlich etwas stärker als die Tiger Assault sind.
Wie man die feindlichen Truppen nach und nach niedermacht muß ich hier ja nicht mehr beschreiben, so daß die Vernichtung aller Feindeinheiten einfach nur inzwischen langweilige Pflicht sein sollte…

## Mission 3:



Und schon wieder explodiert der Schwierigkeitsgrad nahezu, denn hier wird man nach dem Start bald so massiv angegriffen, daß man sich kaum noch zu helfen weiß. Nur durch direkte Anforderung von Verstärkungen wird man einigermaßen zurechtkommen und die Zeit bis zur Produktion von Shadows gut überleben können!
Zusätzlich gilt es sofort die Reparatur der schweren Türme in Auftrag zu geben, denn diese werden meist auch direkt schon unter Feuer genommen, bilden für die Verteidigung zunächst jedoch einen wichtigen Faktor!
Nachdem man alle Truppen in den Verteidigungsmodus versetzt und die kampfstarken Einheiten allesamt an die westliche und die südliche Front verlegt hat gilt es erstmal eine Raffinerie zu bauen und die wichtigen Gebäude mit Truppen zu sichern. Dabei ist diesmal sogar die Mine wichtig, denn selbst deren Verlust hat zur Folge, daß man sich auch noch mit den anfliegenden feindlichen Heavy Liftern rumärgern muss, was hier wirklich nicht nötig ist.
Entscheidend sind aber vor allem das Kraftwerk und auch das Foschungszentrum, so daß man mit der eintreffenden Verstärkung nach allen Seiten hin die Verteidigung stärken muss, denn der Feind greift später auch aus östlicher Richtung an!
Bis die Forschung weit genug ist gilt es die Verteidigung zu koordinieren. Lassen Sie dazu weitere Tiger Assault bauen, die vor allem gegen die angreifenden Lufteinheiten effektiv sind und haben Sie ein Auge auf die Versträkungstruppen, die oft schon beim Aufmarsch attackiert werden und nach der Abwehr meist dämlich stehen bleiben!
Bei den Verteidigern sollte man unbedingt darauf achten, daß keine einzelnen Einheiten vorpreschen oder Feind verfolgen und so zum leichten Ziel werden. Halten Sie sich in der Reichweite der Türme, deren Feuerkraft man gut gebrauchen kann!
Sobald dann die Forschung soweit ist gilt es sofort mindestens einen Shadow zu bauen. Seien Sie am besten etwas sparsam und bauen Sie gleich zwei Stück, so daß man die Einheit nicht panisch hin- und herverlegen muss!
Kann man sich aber erstmal im Tarnschatten verstecken hat man es nahezu geschafft. Mit dem nach und nach hereinkommenden Geld baut man die Verteidigung aus und die Basis komplett auf. Plasmawaffen gibt es hier noch nicht, so daß man erneut auf getarnte Truppen setzen muss, man bekommt jedoch durch manchen Angriff aus dem Off etwas Unterstützung.
Als erstes Ziel gilt es den Gegner im Nordosten zu attackieren, so daß man schnell zu einem weiteren Erzfeld kommt und der Rest der Mission endlich etwas flotter ablaufen kann. Erkunden Sie im weiteren die Karte um die Position der Erzfelder zu bestimmen und auch um lohnenswerte Ziele zu finden, welche es hier durchaus recht oft gibt!
Acht Minen zu errichten hört sich zwar erstmal viel an, doch alleine in der nördlichen Kartenhälfte liegen schon 7 Erzfelder, oft sogar kaum verteidigt, so daß man nur mit einem getarnten Trupp etwas Unruhe stiften muss und dann die feindlichen Minen erobert oder nach der Säuberung selbst ein MCU entsendet.
Die beiden Feind im Südosten und -westen muss man nichtmal ernsthaft attackieren um die Mission zu einem erfolgreichen Ende zu bringen!

## Mission 4:



Endlich beginnt die „Spezialwaffenzeit“. Leider etwas seltsam, denn auf dieser Karte muss man den Gegner nicht nur bekämpfen, sondern auch mit ihm um die sehr begrenzten Ressourcen kämpfen, die an verschiedenen Stellen auf der Karte „abgestellt“ wurden!
Doch erstmal gilt es die Angriffe abzuwehren. Verlegen Sie dazu alle Truppen an die südwestliche Front und bauen Sie baldmöglichst noch einige Tiger Assault.
Neben der Reparatur der Verteidigungstürme sollte man auch recht bald eine Raffinerie errichten um mit Heavy Liftern dann die Erzcontainer einsammeln zu können.
Diese fliegen die „Lager“ glücklicherweise recht selbstständig an, so daß man nur ab und an nachhelfen muss, wenn mal kein Container direkt am Landeplatz vorgefunden wird.
Die Verteidiger halten sich unterdessen im Schutz der schweren Türme, wo man die vergleichsweise schwache Angriffe ganz gut überstehen kann bis Shadow-Technologie zur Verfügung steht, womit dann erstmal alle Probleme recht klein werden.
Damit einem der Gegner nicht zuviel Erz klaut sollte man auch direkt einen Ausfall planen und mit einer kleinen getarnten Truppe die feindliche Raffinerie in südwestliche Richtung vernichten. Ziehen Sie sich dann aber direkt wieder zurück.
Bis Plasma-Waffen zur Verfügung stehen sollte man die Basisumgebung erkunden und „Erzlagerstätten“ ausfindig machen, so daß die Heavy Lifter (mindestens zwei, besser drei!) genug Arbeit haben.
Ob man dann die Feinde mit getarnten Truppen attackiert oder auf die Plasma-Waffe setzt, welche aber durch die hohen Kosten und Energieverbrauch nicht ganz optimal einzusetzen sind, ist natürlich jedem überlassen. Aufgrund der Nachteile würde ich jedoch empfehlen erstmal mit einem getarnten Trupp auszurücken und zumindest einen Gegner auf üblichem Wege niederzukämpfen und dann den Rest der Karte zu erkunden, so daß man vielleicht auch mal etwas mit den Plasma-Waffen spielen kann.
Die Vernichtung alle Feinde wird allein damit jedoch äusserst zäh und langatmig, denn der Feind erhält noch mehrmals Unterstützung und selbst weitere „Erzlagerstätten“ hinter den Feindbasen helfen nicht unbedingt sehr weiter…

## Mission 5:



Das Finale ist zwar gerade zu Beginn wieder recht fordern, aber meiner Einschätzung nach nicht ganz so übel wie die dritte Mission. Trotzdem sollte man direkt einmal die Verstärkung herbeizitieren. Es ist schließlich die letzte Mission und die will man rumkriegen, auch wenn es wie bei der ED nur ein absolut enttäuschendes kurzes „Text-Video“ gibt..!
Die Verteidigung muss man Westen und Norden hin verstärkt werden, der Feind greift jedoch an unterschiedlichen Stellen an, je nachdem wie man die eigene Einheiten postiert. Speichern und Laden ist daher die beste Möglichkeit denn man wird meist doch einige Einheiten zu wenig haben um die ganze Front wirklich zu sichern.
Wichtig ist weiterhin vor allem die Sicherung des Kraftwerkes und der Raffinerie, denn Luftangriffe und Enterversuche sind hier absolut üblich! Kümmern Sie sich dann wie gewohnt um die Koordination der Verteidigung, denn es gilt zunächst mal wieder auf die Forschung zu warten. Etwas Verstärkung in Form von Tiger Assault sollte man sich unbedingt gönnen, da diese vor allem um das Kraftwerk herum eine gute Luftverteidigung aufbauen können, denn gerade das Abwehrfeuer der Spider II richtet mitunter genausoviel Schaden an wie die Angreifer selbst!
Wird die Mine eventuell vernichtet, sollte man dies als Chance sehen auf dem Erzfeld gleich zwei neue Förderanlagen zu errichten, womit man dann recht schnell Geld zusammenbekommt, was man auch gut gebrauchen kann, denn die Angriffe dünnen die Verteidigung doch arg aus. Hat man aber erstmal einen Shadow zur Verfügung gilt es die Verteidigung schnellstmöglich wieder aufzustocken und über die komplette Breite zu tarnen.
Vor allem aus nördlicher Richtung wird man oft recht übel attackiert, so daß hier eventuell auch der ein oder andere Verteidigungsturm gut platziert ist, so daß das Hauptgebäude nicht immer alles abbekommt!
Die Plasma-Waffe ist zunächst dann weniger von Interesse. Sichern Sie den Stützpunkt möglichst gut ab und speichern Sie dann, denn sobald man den PlasmaBlast einsetzt oder mit Fliegern die Erkundung der Karte startet wird man von einem massiven Luftangriff heimgesucht! Sorgen Sie also erstmal dafür, daß man ein gewisses Finanzpolster hat um Verluste an Gebäuden auch ausgleichen zu können und verstärken Sie die Luftabwehr massiv!
Empfehlenswert ist es durchaus erstmal das nächste Erzfeld südlich der eigenen Basis zu erobern und massiv zu sichern. Dort kann man dann beispielsweise auch noch weitere Kraftwerke und die PlasmaBlasts aufbauen, welche bekanntlich enorm viel Strom brauchen.
Die langsame Vernichtung des Feindes mit getarnten Truppen oder dem PlasmaBlast ist dann schon langweilige Routine. Achten Sie lediglich darauf, daß mancher Angriff durchaus starke „Gegenaktionen“ auslöst, so daß man die eigene Verteidigung nie vernachlässigen sollte, selbst wenn der Gegner schon recht schwach erscheint (er bekommt nämlich sehr oft noch massive Verstärkungen!)

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

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

Permanent link:
**http://www.kultloesungen.de/doku.php/earth2140ucs?rev=1515925642**

Last update: **2018/01/14 10:27**