KKnD 2 - Mutanten

Phase 1

Enge Beziehung



Bringen Sie Ihre Einheiten nach Osten, wo man unter dem verbündeten Posten eine gute Lagerstelle findet. Bauen Sie den eigenen Posten auf und sichern Sie die beiden Zugänge mit Truppen ab. Die Angriffe erfolgen meist nur im Süden, aber zum Glück auch nicht sofort, so dass man erst mal den Ölfluss in Gang bringen kann.
Von den ersten Geldeinheiten gilt es dann aber direkt einige Molotowcocktail-Werfer auszubilden um die ersten Angriffe sicher abwehren zu können.
Bauen Sie dann den Posten weiter aus und sichern Sie sich ab, denn der Verbündete lockt mit seinen Angriffen mitunter auch mal Feinde aus östlicher Richtung an!
Sobald man etwa ein Dutzend Crinoids und etwas Infanterie hat sollte man dann auch angreifen. Am einfachsten geht dies über den südlicheren Zugang, wo zwar ein starker Verteidigungsturm platziert ist, welcher aber meist schon etwas angeschlagen ist.
Hat man diesen erst mal überwunden kann man die eigentliche Basis inklusive des Bohrturms ohne Probleme vernichten und dann den Rest von Innen heraus auseinandernehmen.

Die Sieben Samurai

Sie haben sieben erfahrene Infanteristen unter Ihrem Kommando und müssen die komplette Karte nach Feinden abgrasen, die überall vereinzelt rumstehen. Da sich die erfahrenen Infanteristen bei Stillstand selbst heilen, ist das nur eine Zeitfrage. Tasten Sie sich voran, attackieren Sie den Feind und lassen Sie die Einheiten regenerieren.
Im Nordosten findet man zudem noch zwei Gebäude, die allerdings keine Einheiten ausspucken und nur ein härteres Ziel darstellen...

Phase 2

Aus Phase 1 muss mindestens eine Mission erfolgreich absolviert worden sein, dass man die Missionen aus Phase 2 spielen kann.

Flammender Sonntag



Sie starten mit einem kleinen Posten und erhalten dann immer wieder weitere Verstärkungen, so dass die Verteidigung eigentlich kein großes Problem sein sollte.
Kämpfen Sie sich dann mit den „Start-Infanteristen“ direkt in die nordöstliche Kartenecke vor, wo man einen kleinen "Ölposten" der Überlebenden findet. Vernichten Sie das Kraftwerk und lassen Sie dann Ihre Tankameisen an dem feindlichen Bohrturm volllaufen.
Nach etwas Aufrüstung und weiteren Verstärkungen, so dass die Basis wieder gut gesichert ist, sollte man den feindlichen Posten im Osten beim Flugzeugwrack attackieren und vernichten.
Befreien Sie dann weitere Truppen in der Kartenmitte, im Südwesten und Südosten aus Gefängnissen und sichern Sie sich dann auch das zentrale große Ölfeld, wo man noch zwei Bohrtürme findet. Damit hat man dann auch wirklich genug Ölquellen unter Kontrolle, so dass man nur noch die gesamte Karte von Feinden säubern muss, was dank der steten Verstärkung nun auch wirklich kein Problem sein sollte, da eigentlich nur die feindlichen Bomber sich Ihrem Zugriff mitunter schnell entziehen können...

Die Kanonen von Navaho



Bauen Sie zunächst ein Bestien-Gehege um einen Bohrturm herstellen zu können. Die Truppen rücken unterdessen etwas nach Westen vor um die dortige Ölquelle zu sichern. Bauen Sie dann möglichst weit nach Westen auch noch einen Erdenblutgenerator, damit die Ameisen nicht so weit laufen müssen und man zudem noch nahe an die Front ein paar weitere Verteidigungsanlagen errichten kann. Die Alten kann man dann natürlich abreißen.
Nachdem das Öl fließt kann man dann zusehends die Gebäude aufrüsten und einige Randalierer zur Verstärkung ausbilden. Die feindlichen Angriffe erfolgen vor allem aus westlicher Richtung, so dass man den Bohrturm gut schützen muss!
Hat man aber erst mal einige „Würmer“ und weitere Einheiten zur Verteidigung zusammengefasst sollte das auch kein Problem sein und man mit der Offensive beginnen können.
Dabei muss man dann zahlreiche auf der Karte verstreute einzelne Verteidigungsgeschütze des Gegners erledigen. Aufgrund der mitunter sehr engen Örtlichkeiten sind Infanteristen meist die etwas bessere Wahl. Die Märtyrer dabei meist jedoch weniger bzw. nur in Kombination mit anderen Infanteristen, da deren Ableben einfach „ungute Flächenwirkung“ hat 😉
Rücken Sie zuerst am besten nach Norden vor, wo man im weitläufigen „Hafenareal“ einige Geschütze findet und von den Infanteristen erledigen lässt.
Da man im Nordwesten jedoch nicht weiterkommt, gilt es hier dann wieder umzudrehen und zur Basis zurückzukehren. Dort sollte man dann inzwischen weitere Einheiten, auch „Kriegsmastodone“ erstellt haben und dann mit einer ordentlichen Truppe nach Westen vorrücken. Der Weg zur feindlichen Basis ist nur leicht verteidigt, so dass man recht bald den Posten selbst vernichten kann.
Damit ist es dann aber noch nicht getan. Produzieren Sie nun mindestens ein Dutzend Crinoids und erledigen Sie zwischendurch die restlichen Truppen auf der kleinen Insel südlich der feindlichen Basis. Mit den „Krabben“ marschiert man dann übers Wasser Richtung Norden, wo man nochmal eine kleine Insel mit einigen Robos findet. Der Angriff auf die beiden Verteidigungsgeschütze ist dann auch das größte Problem und wird Sie einige Einheiten kosten, so dass man wirklich nur mit einer größeren Truppe anrücken sollte.
Sind die beiden Geschütze erst mal erledigt, braucht man aber nur noch die wehrlosen Reste wegzufegen und sobald wirklich alle Feinde erledigt sind, endet die Mission auch.

Phase 3

Zum Spielen der Phase-3-Mission muss mindestens eine Schlacht in Phase 2 gewonnen worden sein!

Auf leisen Sohlen

Selektieren Sie alle Einheiten und kämpfen Sie sich nach Westen durch, wo man am Ende der Häuserwand dann auch direkt den ersten Feindposten findet. Meiden Sie die Verteidigungsgeschütze unbedingt und schleusen Sie alle Einheiten möglichst nahe an den Häusern um jene herum, so dass man dahinter direkt wieder nach Osten ziehen kann. Warten Sie dann bis auch das Clan-Zelt diesen Abschnitt sicher gemeistert hat und kämpfen Sie sich dann von der Position über dem Startpunkt quer über die Karte bis zur nordwestlichen Ecke durch, wo man zwei Ölquellen und eine gute Position für den Posten findet.
Beginnen Sie dann schnell mit dem Aufbau und der Sicherung, denn die beiden Feinde werden gemeinsam gegen Sie vorgehen!
Während die Roboter aus dem Süden nur über einen relativ engen Übergang nur leichte und mittelschwere Einheiten entsenden können, wird der Überlebenden-Gegner auch recht bald mit schweren Hovercrafts anrücken!
Organisieren Sie die Verteidigung daher persönlich und setzen Sie zunächst auf "Würmer" und Infanteristen.
Sobald die Forschung abgeschlossen ist und der Geldstrom recht zügig fließt, kann man den Angriff gegen den ersten Feind im Nordosten vorbereiten. Stellen Sie dazu eine Angriffstruppe aus einem halben Dutzend Schlachtflusspferden und mindestens einem Dutzend Infanteristen zusammen und rücken Sie nach Osten aus.



Da die Verteidigung im wesentlichen nur aus zwei Türmen besteht sollte man hier schnell in den Posten selbst einfallen können. Konzentrieren Sie sich zuerst auf Produktionsgebäude oder die feindliche „Ölindustrie“ und bringen Sie währenddessen weitere Verstärkungen heran, so dass man den Feind bald darnieder und seine Ölquelle erobert hat.
Gegen die Roboter im Südwesten wird es dann aber etwas schwieriger, da man die Schlachtflusspferde nicht über den schmalen Übergang bekommt, muss man den langen Weg quer über die Karte und die südöstliche Ecke antreten. Warten Sie am besten bis Sie ein Dutzend Einheiten zusammen haben und entsenden Sie diese dann. Unterdessen können Infanteristen die kleine Brücke schnell überwinden und dahinter direkt nach Westen vorrücken, wo man die feindlichen Windräder attackieren kann.
Das bringt zwar meist keinen wirklich durchschlagenden Erfolg, lockt aber Feinde an, wodurch die Schlachtflusspferde im Süden etwas einfacher die Verteidigung überwinden können. Ist man erst mal im feindlichen Posten sollte man dort nach Norden vorrücken um die feindlichen Geschütze beim Übergang von zwei Seiten her angreifen zu können und dadurch dann gefahrlos weitere Infanteristen-Verstärkungen heranführen zu können.
Damit ist die komplette Aushöhlung der Basis kein Problem mehr.
Zum Ende der Mission muss man dann meist noch vereinzelte Robotertrupps zwischen Häuserschluchten im Nordosten und Süden aufspüren und erledigen, damit auch wirklich jeglicher Widerstand gebrochen ist…

Phase 4

Da es in Phase 3 nur eine Mission gibt, bleibt nur diese auch erfolgreich absolviert zu haben um in Phase 4 weiter machen zu können.

Der Kaninchenbau



Eine eigentlich gar nicht so schwere Mission, die jedoch durch die vielfältigen Möglichkeiten und das verwirrend „informations-freie“ Briefing schnell doch ärgerlich werden können.
Nach dem Start gilt es erst mal die Truppe zu sortieren. Ganz wichtig sind die drei Selbstmörder, die es eine längere Zeit hinten zu schützen gilt. Verlassen Sie daher den Startbereich zunächst mit allen anderen Truppen und erledigen Sie die beiden Angreifer. Sammeln Sie dann die Truppen beim unterirdischen Durchgang nach Süden und stoßen Sie nicht zu weit nach Osten vor, wo zwei schwere Fahrzeug Wache schieben.
Speichern Sie nun erstmals und senden Sie alle Infanteristen durch die "Unterführung" nach Süden, wo man zwei leichte Feindfahrzeuge findet und schnellstmöglich vernichtet. Lassen Sie anschließend die Truppen direkt nach Osten weiterlaufen und durch die Bäume auf den Bergkamm vorrücken. Ein gegebenenfalls auftauchendes schweres Fahrzeug gilt es zu meiden bzw. bei zu starken Verlusten sollte man direkt noch einmal laden und mit dem Angriff etwas warten, denn die Infanteristen sind entscheidend und dürfen nicht zu sehr dezimiert werden.
Erledigen Sie dann mit den Infanteristen die Feinde auf dem Bergkamm. Rücken Sie dabei langsam vor, so dass bereits erfahrene Einheiten etwas regenerieren und so in der ersten Linie die Treffer abfangen können.
Hat man alle Feinde hier oben erledigt und kommt man an keine mehr weiter unten heran, sollte man sich um die feindlichen Fahrzeuge kümmern. Lauern Sie diesen bei einer Position Richtung Nordosten auf und beschießen Sie sie mit möglichst allen Infanteristen wenn sie während ihrer Patrouille kurz vorbei kommen. Meist kann man in drei Vorbeifahrten ein Fahrzeug vernichten und eines stark beschädigen, dann kommt letzteres jedoch meist nicht mehr herbei, sondern bleibt auf der Wegkreuzung einfach stehen.
Sind die Truppen allesamt regeneriert sollte man dann möglichst nahe am Bergkamm alle Einheiten Richtung Süden schleusen. Hinter dem längeren „Tal“ erledigt man noch einige Feinde und tastet sich dann nach Osten vor, wo man einen „Radarbären“ findet, der zwar nicht wirklich hilft, aber ganz nett ist.
Rücken Sie dann hier Richtung Westen vor und teilen Sie dann bei der beginnenden Schlucht wieder die Truppe auf. Während die „Fahrzeuge“ mit den Selbstmördern einfach warten, werden die Infanteristen am südlichen Rand weiter gen Westen vorrücken. Hinter einer zweiten „Unterführung“

trifft man einige Feinde, die man jedoch dank erfahrener Truppen schnell und ohne Verluste erledigen kann. Wichtig ist weiterhin keine Einheit zu verlieren!
Erledigen Sie dann vorsichtig die restlichen Infanteristen um den kleinen See in der südwestlichen Kartenecke und zerstören Sie dann von dort oben die feindlichen Fahrzeuge in Reichweite im unteren Tal. Anschließend rückt man durch dieses Richtung Norden vor, erledigt noch kurz ein Motorbike und vom nördlichen Plateau aus dann erneut gefahrlos zwei Fahrzeuge hinter der Schlucht.
Diese gilt es dann mit den Fahrzeugen zu durchqueren. Sammeln Sie dahinter alle Truppen und lassen Sie die Fahrzeuge dann den einzelnen Laserschützen erledigen, der für die Infanteristen gefährlich werden könnte.
Sichern Sie den Bereich und speichern Sie dann.
Es gilt nun die drei Selbstmörder durch die dritte Unterführung am westlichen Kartenrand zu hetzen und dahinter das Lasergeschütz zu vernichten, was eigentlich mit den drei Bombenträgern problemlos gelingen sollte.
Bringen Sie anschließend wieder die Infanteristen heran und lassen Sie sie von einer Erhöhung im Westen die Mauern beschießen. Herankommende Feinde werden natürlich direkt und gefahrlos erledigt.
Hat man die Mauern erst mal durch, tastet man sich dahinter ganz vorsichtig voran. Hat eine gute Truppe Infanteristen überlebt, sollte man die um das Gefängnis postierten Fahrzeuge eigentlich (mit genug Regenerationspausen) problemlos erledigen können. Vernichten Sie anschließend das Gefängnis und laufen Sie mit den befreiten Bogenschützen gen Osten, wo man zuerst einige feindliche Solartürme vernichtet und sich dann zum Transportflieger durchschlägt. Schon ist die Mission gewonnen.



Hat man nicht genug Infanteristen um die Gefängnis-Verteidiger zu erledigen, wird es schwierig bis unmöglich. Theoretisch kann man noch mit allen Truppen dann wieder zur großen Kreuzung nahe dem Startpunkt zurückkehren, wo gegebenenfalls noch eines der schweren Feindfahrzeuge steht. Vernichten Sie es und tasten Sie sich dann nach Norden vor, wo man dann direkt kurz nach links einige feindliche Infanteristen attackiert, die hoffentlich den feindlichen Schweber mit in den Tod reißen (Selbstmörder des Feindes).
Schleusen Sie dann Ihre Infanteristen durch das kleine Wäldchen nördlich am See auf den Bergkamm am östlichen Rand. Hier gilt es einige Infanteristen zu erledigen, so dass man dann mit den verbliebenen Truppen am östlichen Kartenrand nach Norden vorrücken kann.
Dort findet man einen kleinen Feindposten, mit dem man jedoch nichts anfangen kann. Schlagen Sie sich stattdessen Richtung Westen durch, wo man dann auch zu den Mauern kommt, die den Weg zum Gefängnis versperren. Sprengen Sie sich durch und attackieren Sie dann die Feinde um das Gefängnis. Schafft man auch hier nicht die drei Bogenschützen zu befreien, muss man einfach neu starten und diesmal versuchen weniger Infanteristen zu verlieren…

Dammbruch



Konzentrieren Sie sich zunächst auf den Aufbau der Ölindustrie und die Forschung. Gleichzeitig sollte man noch einen Turm im Norden errichten und die Verteidigung durch einige Randalierer stärker, da sich gerade im Norden recht bald zahlreiche Feindeinheiten zum Angriff sammeln.
Sobald der Ölfluss durch Forschung und weitere Tankameisen ordentlich optimiert ist und man auch einige „Schweine“ errichtet hat um einen steten Ressourcenstrom zu erhalten, sollte man die Verteidigung auf stärkere Bauten umstellen und dabei einen günstigen Zeitpunkt auswählen, beispielsweise kurz nach einem Angriff.
Produzieren Sie dann Schlachtflusspferde und Riesenkrabben und greifen Sie mit einem halben Dutzend die feindliche Basis im Westen an. Mit Hilfe einiger Infanteristen sollte man die wenigen Verteidigungen recht gut vernichten und dann auch schon direkt den Produktionsgebäuden zusetzen können, so dass man diese Bedrohung recht schnell erledigt hat.
Erkunden Sie dann die Karte mit einem „Transporter“ und bereiten Sie sich auf den nächsten Angriff vor, denn der Feind wird nun allenfalls noch im Süden einige Angriffe starten, die man jedoch recht gut abwehren kann, wenn man vornehmlich Einheiten zur Verteidigung abstellt.
Landen Sie schließlich mit drei Transportern auf der südlichen "Ölinsel" beim Staudamm (den Damm selbst könnten sonst nur leichtere Einheiten überqueren!) und beginnen Sie von Norden her aus sicherer Distanz zum südlichen schweren Verteidigungsgeschütz die feindliche Ressourcenquelle zu demontieren.
Mit weiteren eingeflogenen Truppen kann man hier dann auch recht schnell aufräumen und den Feind direkt bei seiner Ressourcenquelle vernichten.
Sammeln Sie schließlich weitere Truppen und attackieren Sie den feindlichen Posten im Südosten von zwei Seiten her. Anschließend landet man per Lufttransporter im Südwesten weitere Einheiten direkt in der Feindbasis und attackiert dann auch deren sonst starke Verteidigung aus zwei Richtungen, womit der Sieg dann quasi schon gesichert ist.
Das Aufbauen des zweiten Postens ist somit eigentlich nicht nötig, da man auch so gut auskommt und bis zum Ende der gegebenen Ölquelle den Feind schon bezwungen haben kann!

Phase 5

Gegen beide gegnerischen Parteien muss aus der vorhergehenden Phase mindestens ein Sieg erzielt worden sein um eine Mission der Phase 5 starten zu können.

Geleitschutz



Eine später etwas schwierige Mission, die man vor allem zu Beginn entscheidend beeinflussen kann hinsichtlich der Dauer.
Nach dem Start sendet man direkt alle Einheiten Richtung Westen. Von der nordwestlichen Kartenecke aus geht es dann am westlichen Kartenrand bis zur südwestlichen Ecke und dort dann weiter am südlichen Rand bis zum Posten im Südosten. Auf den letzten Metern wird man dabei von einigen Lufteinheiten attackiert, deren sich die „Bazookisten“ annehmen müssen.
Sobald man dann die Basis kontrolliert gilt es dort die Gebäude zu reparieren und zu warten bis etwas Geld reinkommt, was etwas dauern kann, da die Tankameisen den Weg entlang der Kartenränder nur recht langsam abschreiten.
Sammeln Sie die Truppen bis dahin vornehmlich an der Brücke nach Norden auf der kleinen „Insel“ mit der Ölquelle. Am besten wäre die möglichst schnelle Sprengung der Brücke zur feindlichen Basis, da man dort recht häufig attackiert wird und die Brücke im verlaufe dieser Kämpfe so oder so irgendwann einbricht.
Hat man dies erreicht kann man die Verteidigung an der Engstelle direkt nördlich der Basis konzentrieren und die restlichen Verteidiger an einer Brücke nach Westen hin abstellen, wo man dann die Engstelle meist recht gut zur Verteidigung nutzen kann.
Bauen Sie dann die Basis schnellstens aus und attackieren Sie mit einer Bienenstaffel frühestmöglich die Ölquelle des Feindes nördlich Ihrer Basis. Gleichzeitig sollte man sich darauf vorbereiten die Ölquelle im Nordwesten zu sichern, da sonst nur recht wenig schwarzes Geld auf der Karte zu finden ist und man allein mit den Mastbetrieben nur elendig langsam vorankommt!
Da der Feind über die nordwestliche Ecke immer wieder mal Truppen herbeischafft gilt es den dortigen Vorposten direkt sehr massiv anzulegen, was aufgrund der vielen Gebäude etwas schwierig ist und einige bauliche „Tricks“ benötigt (Riesenschweine zum überbrücken der Distanzen, dann abreißen). Speichern Sie daher unbedingt vor dieser Aktion, denn sie muss einfach direkt klappen, sonst bekommt man dort keinen Fuß auf die Stelle.
Bei der Hauptbasis sollte man dann die Chance des vernichteten feindlichen Bohrturms in der Nähe nutzen und dort selbst Öl fördern bzw. zumindest die Quelle nicht ausbrennen lassen und Verteidigungstürme errichten. Ein Angriff über die zweite Brücke auf die feindliche Insel ist meist aufgrund der, aufgrund der Engstelle, stark unterlegenen eigene Einheiten und der massiven Verteidigung kaum effektiv, so dass man gegebenenfalls auch diese Brücke schnell vernichten sollte.
Versuchen Sie dann schnellstmöglich gegen die feindliche Basis im Nordosten vorzugehen, denn dort hat der Feind zwei ergiebige Ölquellen, die den Kampf sonst stark verlängern können.
Versuchen Sie dazu am besten mit einem kombinierten Angriff aus eingeflogenen Selbstmordattentätern im Norden, einer großen Truppe aus Riesenkäfern und Geiseldämonen über die östliche Brücke sowie Flugeinheiten einen massiven Angriff zu starten um das Bollwerk knacken zu können.



Nur mit einem massiven Angriff und nachgeführten Verstärkungen wird man einen erfolgreichen Ansatzpunkt in die Verteidigung brechen können. Lassen Sie dann nicht ab, sondern versuchen Sie die wichtigen Produktions- oder Ölverarbeitungsgebäude zu vernichten und nach Möglichkeit auch die Flak, damit die Bienen die gefährlichen Verteidigungstürme vernichten können.
Hat man das Bollwerk im Nordosten erst mal vernichtet, kann man mit massiven Angriffen auf die abgeschlossene Insel in der Kartenmitte beginnen. Da die Luftverteidigung hier sehr gut ist, empfiehlt es sich nach Möglichkeit durch Artillerie die "herausquellenden" Truppen zu dezimieren und gleichzeitig im nordwestlichen Teil, wo die Windfallen aufgebaut sind, einen Landeplatz für einen massiven Angriff von Selbstmördern frei zu bomben.
Hat man zwei oder drei Lufttransporter voller Selbstmörder angelandet kann man mit diesen schnell zahlreiche Gebäude vernichten, die der Feind dann nur sehr langsam wieder ersetzen kann.
Fortgesetzte Luftangriffe sollten die Schneise dann erweitern, so dass man die recht effektiven Geiseldämonen anlanden kann, die dann den Bereich für weitere Verstärkungen freikämpfen. Die komplette Vernichtung aller Feinde sollte dann nur noch eine Frage der Zeit sein...

Operation Pfannkuchen



Richtungen, denn es werden alsbald einige Angriffe erfolgen. Bauen Sie daher den Posten schnell und möglichst breit auf, damit man später nicht total zugebaut ist und auch noch die riesigen Einheiten von einer Front zu anderen bewegen kann. Lassen Sie zunächst nur die Ölquelle in der südöstlichen "Ecke" bearbeiten und kümmern Sie sich um den Ausbau der Verteidigung, da man dringend ein paar Türme für eine erfolgreiche Abwehr benötigt. Setzen Sie daher zunächst auf „Würmer“ und dann bei genügend Finanzmitteln auf die großen „Todesirgendwas“, denn nach einiger Zeit werden mitunter heftige Massenangriffe erfolgen, weshalb man die Türme auch stets von einigen Mechanikern bewachen lassen sollte!
Greifen Sie dann auf die beiden anderen Ölquellen zurück und halten Sie sich passiv bis alles erforscht ist und die Karte etwas erkundet wurde. Den Angriff startet man am besten direkt von der

Basis aus per Luft gegen die zentrale Halbinsel. Erkunden Sie dazu den Landungsbereich gegenüber und bringen Sie dann massiv Käfer herbei während die Luftwaffe die Lage erkundet.
Entscheidend ist es dem Feind das Öl wegzunehmen, sonst muss man mit wahnsinnigen Massen umgehen, was dank der deutlich unterlegenen (Mist-)Käfer nicht ganz einfach ist.
Speichern Sie daher am besten vor jedem Angriff und rücken Sie dann geschlossen vor, so dass man jeweils mindestens einige wichtige Gebäude vernichten kann.
Zur Unterstützung kann man dann noch die weiteren Ölquellen an den Kartenrändern sichern, was nicht wirklich entscheidend ist, aber den Feind dann etwas leichter angreifbar macht, da man von allen Seiten her kommen kann. Wichtig ist jedoch die Verteidigung der Posten, da man beispielsweise im Nordosten auch irgendwann von unglaublichen Feindesmassen attackiert wird!
Den entscheidenden Schlag bringt man am besten im Westen an, wo man von Süden her kommend, in schwierigem Gelände, Truppen direkt bei der feindlichen Hauptquelle absetzen kann. Zahlreiche „Fahrzeuge“ und Geißeldämonen inklusive Luftunterstützung bringen hier schnell einige feindliche Gebäude zum Fall, was dann eine gute Basis für weitere Angriffe darstellt.
Mit Hartnäckigkeit und enormen Ressourceneinsatz wird man dann von hier aus den Feind langsam vernichten können…

Mauern des Jenseits

Führen Sie die kleine Truppe mitsamt allen Einheiten Richtung Westen und über die Furt.
Anschließend geht es direkt Richtung Süden, wo man die Kampftruppen auf den Anhöhen postiert und die vorbeikommenden Patrouillen aus sicherer Distanz attackiert.
Halten Sie sich dort aber nicht zu lange auf, sonst kommen noch weitere Feinde auf die Anhöhe!
Stattdessen muss man dann in einem Moment ohne Feinde in Sicht östlich die Anhöhe verlassen und dann direkt nach Süden vorrücken, wo man etwa in der Mitte den Posten eines anderen Mutanten findet. Parken Sie dort den Mechaniker und senden Sie die Kampftruppen weiter Richtung Süden bis zum Kartenrand. Von dort geht es am südlichen Kartenrand entlang gen Osten, wo man schließlich zwei „Bären-Transporter“ findet.
Mit diesen geht es zurück zum Posten des „Verbündeten“, wo man dann am besten speichert, denn nachfolgend ist das richtige Timing entscheidend!
Warten Sie bis der Feind einen Angriffstrupp heranführt und helfen Sie dem Verbündeten, sofern gefahrlos möglich, um die eigenen Einheiten etwas an Erfahrung gewinnen zu lassen.
Entscheidend ist jedoch keine eigene Einheit zu verlieren, denn man muss danach Richtung Südwesten vorrücken.
Meiden Sie dort den Geschützturm und stoßen Sie durch den „Kakteen-Wald“ Richtung Westen vor, wo man einige Infanteristen erledigt.
Anschließend sollte man erneut speichern und sich dann vorsichtig weiter vorantasten. Trifft man auf einen feindlichen Angriffstrupp, sollte man neu laden und die Truppen auf der Anhöhe südlich des „Kakteen-Waldes“ parken bis der Feindestrupp vorbei ist.
Weiter geht es dann auf jeden Fall über die südwestliche Kartenecke und dann Richtung Norden, wo der „Hintereingang“ des Feind-Postens das Ziel ist.
Dort gilt es die feindliche Verteidigung geschickt zu umgehen bzw. vor allem den Elektrozaun im richtigen Moment zu überwinden. Dazu muss man den Mechaniker in einem der „Bären-Transporter“ unterbringen und so etwas geschützt in die Basis einschleusen und beim „Forschungslabor“ rauslassen, wo er dieses dann infiltriert und nachfolgend er zweite Teil der Mission beginnt.
Alle anderen Kampfeinheiten sind bis dahin nur Mittel um genau diesen Zweck zu ermöglichen.
Wichtig ist daher erneut das richtige Timing! Am besten klappt dies nämlich, wenn beispielsweise einer der feindlichen Öltransporter gerade durchfährt und dadurch der Elektrozaun für einige Sekunden unterbrochen wird. Das ist natürlich ein wenig Glücksspiel, denn sobald der Zaun erneut

aktiviert wird, geht der „Bären-Transporter“ in Flammen auf und man kann einen neuen Versuch starten.
Die Infanteristen sind dabei selbst mit Hilfe der Kamikaze-Einheit nicht wirklich schlagkräftig genug um einen Teil des Elektrozaunes wirklich zerstören zu können, so dass eigentlich nur ein Stück der normalen Mauer als Ziel bleibt. Alternativ helfen mitunter die anrückenden Feindeinheiten insbesondere die Panzer … egal wie, Hauptsache der Transporter kommt hindurch und kann den Mechaniker entladen.

Mit dem Start des zweiten Teiles der Mission gilt es dann wie üblich einen Posten aufzubauen und den Ressourcenfluss in Gang zu bringen. Bauen Sie das Hauptquartier direkt beim Startpunkt im Nordosten auf und die übrigen Gebäude drumherum.
Die Einheiten werden an die Furt weiter westlich delegiert, wo man den Feind an der Engstelle recht gut abwehren kann! Selbst größere Angriffe sind so erst mal gut zu brechen, so dass man sich zunächst auf den Ausbau des Postenskonzentrieren kann.
Behalten Sie aber auch einige Einheiten direkt beim Wasser in Bereitschaft, da dort später auch der ein oder anderen Angriff mit Schwebe-Einheiten erfolgt.
Nachdem der Ölfluss der ersten Ölquelle ordentlich am Laufen ist und man die Verteidigung mit einzelnen Einheiten verstärken konnte, empfiehlt sich die Besetzung des Ölfeldes direkt bei der Furt. Dadurch kann man dann direkt noch einige Verteidigungsgebäude dort errichten und muss nicht fürchten, dass die Quelle durch Kämpfe in Brand gerät.
Da man zudem im Osten südlich der anderen Furt noch eine weitere Ölquelle findet, muss man den eigenen Posten erst einmal nicht verlassen und kann diesen in aller Ruhe komplett ausbauen und wie Verteidigung stärken. Mangels wirklich schlagkräftiger Flugeinheiten und auch guter Luftabwehr des Feindes ist dann auch diese Offensivtaktik hier nicht wirklich erfolgreich, so dass man allenfalls mit einigen einzelnen Flugeinheiten die Gegend erkunden, dabei vielleicht sogar eine Massierung feindlicher Kräfte entdecken, und dann beispielsweise auf vorgelagerter Positionen jeweils einen Pterodactyl ????? landen lassen und dort als „Spion“ postieren kann.
Der eigentlich Angriff man dann über Bodeneinheiten erfolgen, die man am besten von der Hauptbasis aus möglichst ein gutes Stück per Lufttransport in Richtung der Feindbasis im Westen transportiert oder bei Bedarf gar einen zweiten Posten südlich, bei der nächsten Ölquelle, errichtet.
Von dort aus empfehle ich den Vorstoß über den Südwesten, wo man das Gelände aufgrund des ersten „Spionageeinsatzes“ quasi schon kennt. Hier kann man recht gut mit einem Dutzend schweren Kampfeinheiten bis zum Hintereingang des feindlichen Posten vorstoßen und einzelne Geschütztürme mit einer Bomberstaffel gefahrlos ausschalten.
Beim Eingang zerstört man am besten zuerst die außerhalb gelegene Ölquelle (unabhängig ob sie noch aktiv ausgebeutet wird) und dann den Zaun, so dass man auch direkt die Ölindustrie im feindlichen Posten attackieren kann.
Bringt man hier dann nur genügend Einheiten heran, kann man den Posten nach und nach mit kombinierten Boden- und Lufttruppen recht gefahrlos auseinander nehmen.

Die Vögel

Sie starten mit einer desolaten Basis sowie einigen Raketeninfanteristen und Mechanikern.
Das reicht aber für die erste Zeit auch schon gut aus! Bringen Sie die Mechaniker zu den Gebäuden und lassen Sie westlich davon einen Erdenblutgenerator und einen Bohrturm errichten. Während dieser „Regenerationsphase“ kann die Forschung anlaufen, die zunächst am besten wie üblich zuerst dem Schrein selbst und dann dem Erdenblutgenerator gilt. Erst wenn diese mindestens Level 4 erreicht haben, kann man auch das Kriegerzelt um zwei Stufen aufrüsten, so dass man weitere Bazookoide ausbilden kann.

Dabei kann man schon mit den gegebenen Raketen-Schützen die bald erfolgenden Angriffe aus der Luft gut abwehren! Wichtig ist dabei vor allem, dass man nach dem „Feindalarm“ die Augen offen hält und die Luftabwehr am besten sofort selektiert und dann dem anfliegenden Feind entgegen sendet. Nur wenn man den feindlichen Flieger direkt attackieren lässt (statt zu warten bis die Truppen den Gegner erkannt haben und endlich mal reagieren!) kann man diesen auch schnellstmöglich abschießen. Sinnvoll ist das „Entgegentreten“ dann insbesondere, weil die abgeschlossenen Flieger gerne mal in Richtung Ihres Postens niedergehen und dabei mitunter mehr Schaden anrichten, als beim eigentlich Angriffsflug.
Schießt man diese schon etwas vorgelagert ab, kann dies mitunter sehr hilfreich sein!
Mit einem knappen Dutzend Bazookoiden sollte man die ersten Angriffe auch problemlos abwehren können, da die Feinde zunächst immer einzeln heran kommen. Erst im späteren Verlauf kommen dann mehr als nur jeweils ein Jäger und dann ein Bomber heran!
Wichtig ist es daher auch baldmöglichst noch einige Randalierer auszuheben, damit man auch einige leichte Bodenangriffe aus dem Südwesten abwehren kann. Während die Randalierer gut gegen Infanterie und Fahrzeuge wirken können, sollten die Bazookoiden immer noch zur Unterstützung heran gezogen und insbesondere gegen die Fahrzeuge eingesetzt werden!
So kann man langsam den Posten ausbauen und insbesondere gegen die beständigen Angriffe aus der Luft gut absichern. Hat man erst einmal einige „Fahrzeuge“ oder einen Turm im Südwesten errichtet, werden auch die Bodenangriffe, die fast nur dort erfolgen, keine große Gefahr mehr darstellen, so dass man sich stärker auf die weitere Luftabwehr einstellen kann, da bald auch stärkere Angriffsflotten heran kommen.
Der Angriffsteil ist dann auch keine große Herausforderung! Mit einigen Einheiten kann man schon vom eigenen Plateau aus einige feindliche Geschütztürme rundherum gefahrlos ausschalten. Im Südwesten und Nordosten findet man jeweils einen kleinen „Posten“ mit einigen Verteidigungstürmen und Versorgungsgebäuden, die man mit einem Dutzend Geißeldämonen ohne große Verluste ausradieren kann.
Die eigentlich Hauptbasis des Feindes liegt recht kompakt im Nordwesten und ist eigentlich ganz gut gesichert. Insbesondere der südliche Zugang ist mit einem Laserturm und vor allem vielen Energiebarrieren recht gut gesichert.
Die Schwachstelle stellt der Zugang im Osten dar, wo man fast ohne Widerstand zunächst die Energiebarrieren niederschießen muss. Anschließend kann man in den Posten eindringen und diesen von Innen heraus aushöhlen.
Währenddessen kann man weitere Einheiten im Süden heranführen, die dort ebenfalls aus sicherer Distanz die Barrieren niederbrennen können, so dass im Anschluss ein kombinierter Angriff auf die Verteidigungstürme diese schnell in die Knie zwingt.
Erst wenn man dann auch wirklich alle Energiebarrieren vernichtet hat, wird der Erfolg eintreten!

Phase 6

Retourkutsche

Schon kurz nach dem Start wird der menschliche Gegner direkt vor Ihrem Posten einen kleinen Trupp einfliegen, den man zuerst bekämpfen muss. Bringen Sie dazu alle Kampfeinheiten in den bereich zwischen den drei Felsen direkt beim Basiseingang und attackieren Sie die Feinde sofort mit deren „Entladung“.
Anschließend gilt es dann weiter in Richtung Norden vorzustoßen, wo man den ersten feindlichen Ölbohrturm sichten und sichern kann und muss.

Da der eigene Posten erst einmal nicht angegriffen wird, kann man dann auch wirklich alle Einheiten mitnehmen und sich zunächst darauf beschränken etwas Forschung zu betreiben.
Attackieren Sie mit dem Expeditionstrupp zunächst die Verteidiger des Bohrturms und ggf. in Sichtweite befindliche Öltanker.
Erst danach sollte man (nach dem Anlegen eines Savegames) den ersten Verteidigungsturm des Gegners hinter dem Bohrturm attackieren. Stellen Sie dazu die Einheiten breit auf und greifen Sie aus möglichst südlicher Richtung an, so dass einerseits alle Einheiten schnell das Feuer eröffnen können, andererseits aber auch kein Unterstützungsfeuer durch den zweiten Verteidigungsturm weiter nördlich zu befürchten ist.
Je nach Kampfverlauf kann man den zweiten Turm dann direkt danach attackieren oder erst einmal etwas inne halten und die Ameisen heranführen um sich am feindlichen Bohrturm zu laben.
Spätestens jetzt sollte man dann aber auch in der Basis soweit sein um mindestens einige Bogenschützen zur Verstärkung ausheben zu können, da der zweite Turm schon eine Nummer härter zu knacken ist und man die Position mitunter auch direkt gegen einen Angriff der Serie 9 verteidigen muss.
Da man durch die dichten Wälder auch nichts größeres als ein Kriegsmastodon durch bekommt, sollte der Fokus der ersten Zeit auf jeden Fall auf Erforschung der Infanterie- und Ölindustrieverbesserungen liegen. Erst wenn mit den gestellten Ameisen ein gewisser Ölfluss in Gang gekommen ist, kann daran gedacht werden den Posten umfangreicher auszubauen.
Sollte der Angriff der Serie 9 dabei zunächst zu stark sein, sollte man die Truppen in Richtung des Postens zurückziehen, denn gerade die Mastodone können auch beim Rückzug noch den verfolgenden Feind unter Feuer nehmen und so insgesamt eine bessere Leistung bringen, als beim Halten der Position unterzugehen!
Hat man diese Anfangszeit aber erst einmal gemeistert, den Ölfluss durch einige weitere Ameisen verstärkt sowie ausreichend Bodeneinheiten ausgehoben, damit sowohl die vorgelagerte Position rund um den feindlichen Ölbohrturm als auch der eigene Posten sicher wirken, kann man sich auch etwas zurücklehnen. Es werden typischerweise keine großen Angriffe mehr erfolgen, so dass man sich in Ruhe mit einer Flugeinheit die Karte erschließen (beide Feinde haben nur vereinzelt Flugabwehr) und das weitere Vorgehen planen kann.
Den menschlichen Gegner im Norden hat man dabei durch die Sicherung des Bohrturms bereits ganz ordentlich in seiner Wirtschaft geschädigt, während die Serie 9 im Südosten ebenfalls nur eine Ölquelle, weitab im Nordosten, zur Verfügung hat und dadurch ebenfalls nur tröpfelnd Einkünfte generieren kann.
Meine Empfehlung geht daher dahin zunächst die Ölquelle der Serie 9 im Nordosten zu vernichten, was auch von einer kleinen Luftflotte erledigt werden kann. Alternativ bringt man Bodentruppen in den Bereich zwischen „Aussenlager“ und Hauptbasis der Serie 9 und fängt die Öltransporter dort ab. Im Anschluss empfiehlt es sich dann beide Gegner ein wenig „zurecht zu stutzen“ bevor man sie frontal angeht.
Die Menschen im Norden kann man dabei recht gut mit den Verteidigern des Ölbohrturms, die um zahlreiche Geißeldämonen verstärkt werden, attackieren. Vernichten Sie dabei nur die beiden vorgelagerten Verteidigungstürme und attackieren Sie dann von der erhöhten Position aus alle herankommenden Feinde und Gebäude in Reichweite.
Anschließend kann man in den Posten eindringen und sollte mit einer Kombination von Bodentruppen und Lufteinheiten gegen Verteidigungstürme bzw. Flaks vorgehen, so dass man mit wenigen Verlusten den Posten nach und nach platt machen kann.
Gegen die Serie 9 empfiehlt sich zunächst mit Bodentruppen heran zu kommen, die jedoch besser nicht durch das zerklüftete Gelände westliche deren Basis vorrückt, sondern den Posten zunächst Richtung Norden umgeht und dann am östlichen Kartenrand, die Verteidigungsgebäude umgehend, in den Posten eindringt und dort beispielsweise die Makroboterfabrik oder gar das Hauptgebäude direkt attackieren. Mit Unterstützung aus der Luft wird dann auch der Rest inkl. der Verteidigungslinie kein Problem mehr sein.

Sollte die Mission trotz Vernichtung beider Feinde nicht enden, haben Sie vielleicht die Zerstörung des nur „besetzten“ Ölbohrturmes vergessen 😉

Die Höhle der Spinne

Das Briefing ist mal wieder nicht sehr hilfreich, die Kurzinfo aus der Steuerungsleiste dann zum Glück schon eher!
Ziel ist hier primär das Auffinden des eigenen „Postens“, der sich südlich des Startpunktes befindet. Sammeln Sie daher alle Einheiten zusammen und arbeiten Sie sich, grob am östlichen Kartenrand orientierend gen Süden durch. Der Posten liegt in einem „Tal“, eher in Richtung Kartenmitte als -rand. Sie treffen unterwegs einige Feinde und sollten diese auch bekämpfen, da das Vernichten aller Feinde sowieso das Primärziel darstellt.
Stellen Sie dafür am besten die Spielgeschwindigkeit runter, so dass genug Zeit für Micromanagement bleibt, denn gerade gegen größere Gegnertrupps muss man geschickt vorgehen, beispielsweise indem man gefährliche Feinde zuerst attackiert und die eigene Truppe etwas auseinander zieht, da man sonst schnell schwere Verluste erleidet. Insbesondere vor den feindlichen Molotov- oder Flammenwerfern muss man sich in Acht nehmen (ebenso natürlich hinter Bäumen versteckte Einheiten)!
Durch die Mauerreste und am erloschenen Vulkan vorbei findet man dann den eigenen Posten, der auch recht bald attackiert wird. Bringen Sie daher schnellstmöglich die Mechaniker heran, die entscheidend sind um den Posten zu halten, so dass man keinen verlieren darf!
Reparieren Sie zunächst unbedingt mit zwei dieser Einheiten das Kriegerzelt, denn nur dann kann man dort auch Einheiten produzieren und so die gegebenen 1500 Credits auf den Kopf hauen!
Nach Abwehr des ersten Angriffes sollte man sich zunächst nach Osten orientieren, wo man rund um ein Gefängnis nochmal einige gefährliche Infanteristen der Überlebenden erledigen muss, bevor man die Gefangenen befreien kann. Postieren Sie dann am besten einzelne Einheiten auf dem erhöhten Gelände bei den beiden Zugängen zum Posten, so dass man rechtzeitig Angreifer erspähen kann. Ebenso kann man von dort oben aus auch einzelne Feinde mitunter schon gefahrlos vernichten - sollte aber nicht alle Truppen dort postieren, da der Feind diese mitunter auch mal auf gleicher Ebene attackiert oder gar plötzlich von zwei Seiten her angreift und man dann im direkten Kampf mitunter schwerste Verluste erleiden wird!
Erkunden Sie schließlich nach und nach vorsichtig das Gebiet, was mitunter einzelne Feinde schon heran lockt! Ist dann länger keine Feindeinheit gesichtet worden, kann man den Erkundungsradius weiter erhöhen.
Insbesondere die Wolfsbestien eignen sich aufgrund deren Geschwindigkeit sehr gut dazu die Feinde anzulocken und dann bis in Reichweite der oben postierten Infanteristen oder der beiden Geschütze zu führen - was nachfolgend das zentrale Element der Mission bzw. die „Höhle der Spinne“ ist (insbesondere gegen die Fahrzeuge der Überlebenden würde man sonst schnell alle Infanterie-Einheiten verlieren!)!
Notfalls reicht dazu mitunter aber auch ein Mechaniker, der bei der ersten Sichtung sofort eine Kehrtwende macht! Dadurch ist selbst der Verlust aller Kampfeinheiten erst einmal noch nicht das Ende der Mission, wenn man noch einige Mechaniker zur Verfügung hat, die sowohl die Gebäude reparieren können, als auch die Feinde anlocken können!
Grasen Sie so nach und nach die gesamte Karte ab. Neben dem Gefängnis im Osten, kann man noch eines im Südwesten zerstören und noch ein paar weitere Kampfeinheiten gewinnen. Die 1500 Credits behält man dabei am besten so lange wie möglich zurück und investiert diese nur bei Bedarf in Mechaniker um die beiden Verteidigungstürme zu reparieren.
Hat man neben dem feindlichen HQ dann auch alle Einheiten erspät und erledigt, sollte die Mission

enden. Falls nicht, muss man erneut die Gegend absuchen und kann dabei immer wieder mal den Einheiten per A-Taste befehlen den nächsten Gegner anzugreifen. Mit etwas Glück erspähen diese noch einen letzten Feind hinter Bäumen oder in einem anderem Versteck!

Luftherrschaft

Sie starten quasi mit einer fast voll ausgebauten Basis und einigen Truppen, mit denen auch die ersten Luftangriffe gut abgewehrt werden können. Wichtig ist daher zunächst den Ölfluss in Gang zu bringen und den Erdenblutgenerator und das Kriegerzelt aufzurüsten, so dass man sowohl eine zweite Tankameise als auch einige Bazookoiden ausheben kann.
Diese sind zusammen mit der Flak-Einheit auch die entscheidende Waffe mit der man die regelmäßigen Luftangriffe abwehren muss. Glücklicherweise kommen die feindlichen Flieger immer einzeln herbei, so dass man mit einem halben Dutzend Bazookoiden bereits ausreichend Feuerkraft hat um die Feinde vom Himmel zu holen! Trotzdem sollte man nach jeder Ankündigung eines „Feindalarms“ die Augen offen halten und bei Sichtung eines Feindes einen expliziten Angriffsbefehl gaben, damit die eigenen Einheiten nicht zu lange herum stehen und „überlegen“.
Besonders nervig ist dabei natürlich wieder, dass in den Posten abstürzende Feindflieger meist deutlich mehr Schaden anrichten, als diese bei ihren Angriffen erzeugen! Mit etwas Glück und Übung kann man die Bazookoide aber auch so steuern, dass sie dem Feind nur Feuer geben, wenn dieser gerade in „günstiger Lage“ ist, d.h. seine Flugrichtung beim finalen Treffer gerade in eine ungefährliche Richtung weist.
Auch wenn man in den ersten Minuten noch am Boden in Frieden gelassen wird, sollte man sich doch auch baldmöglichst gegen diese Angriffe vorbereiten! Rüsten Sie dafür unbedingt das Bestiengehege um zwei Stufen hoch, so dass man Kriegsmastodone bauen kann (Schlachtflusspferde gibt es in dieser Mission aus unbekannten Gründen nicht!), die dann jeweils an nördlicher und östlicher Front Stellung beziehen. Diese haben ausreichend Standhaftigkeit um das Feier auf sich zu lenken, so dass weitere Verteidiger heran gezogen werden können um den Feind abzuwehren.
Neben einigen günstigen Randalierern sollte man dazu auch den Bazookoiden-Trupp nutzen, der insbesondere gegen Fahrzeuge und größere Truppenansammlungen recht nützlich ist.
Gefahr droht dann schlussendlich auch aus westlicher Richtung, wo immer mal wieder einige „Radioatoren“ auftauchen, die gegen Ihre Ölindustrie vorgehen. Daher wird man baldmöglichst auch hier ein Kriegsmastodom samt einiger Infanteristen benötigen, um die Hauptkräfte nicht immer langwierig gen Westen verlegen zu müssen!
Wichtig ist vor allem bei der Abwehr die Infanteristen nicht zusammen stehen zu lassen, sonst erleiden diese aufgrund der Flächenwirkung der „Radiatoren“ schnell massive Verluste! Ein Kriegsmastodon kann hier der entscheidende „Wellenbrecher“ sein!
Versuchen Sie dennoch baldmöglichst den Bereich durch einen Verteidigungsturm zu sichern.
Spätestens wenn die erste Ölquelle erschöpft ist und die zweite angezapft wurde, sollte man zudem den nördlichen Zugang zum Plateau mit einem Zaun verschließen, so dass die Feinde einen Umweg machen müssen und bei diesem Umweg von oben her attackiert werden können, so dass kaum noch welche in Ihren Posten durchbrechen werden.
Hat man auch die beiden anderen Verteidigungslinien mit mindestens einem Verteidigungsturm gesichert und die immer wiederkehrenden leichten Boden- und Luftangriffe unter Kontrolle, so kann man den Posten in Ruhe ausbauen, was eine geschickte Ausdehnung gen Westen erfordert. Nur dort ist genügend Platz für die Schweinepferche, die dann ausreichend Credits einbringen um genug Truppen auszuheben.
Als erste offensive Maßnahmen sollte man dabei die feindliche Ölindustrie attackieren. Sowohl im Nordwesten als auch Nordosten findet man jeweils einen nur schwach verteidigten Bohrturm des Feindes. Mit einer Kombination aus einigen Wespenbombern und eingeflogenen Geißeldämonen kann

man diese beiden Gebäude recht schnell erledigen und dem Feind so einen schweren Schlag versetzen.
Im Osten findet man beim Anflug zudem noch eine kleine Infanterie-Truppe, die allerdings keine zu große Hilfe sein wird.
Nachfolgend wird man sich dann fast nur noch mit den regelmäßig auftauchenden „Unterstützungen“ herumschlagen müssen und kann sonst alles auf die Offensive setzen.
Dazu benötigt man wie üblich einige Bodentruppen inkl. Luftverteidigung und eine kleine Luftwaffe, die in Kombination gut gegen die verbliebenen Verteidigungstürme des Feindes vorgehen können. Diese machen auch schon den größten Teil des Widerstandes aus, denn allzu viele Bodeneinheiten hat der Feind sonst nicht im Aufgebot.
Meine Empfehlung geht zu einem Angriff von Westen her, wo man etwas einfacheres Gelände vorfindet. Hat man die Verteidigung dort überwunden, sollte man sich möglichst nördlich haltend in den Posten vordringen und dort nach und nach die zentralen Produktionsgebäude vernichten. Ebenso empfiehlt es sich direkt am Kartenrand, wo immer wieder die „Unterstützungs-Flugeinheiten“ auftauchen, ein halbes Dutzend Bazookoide zu postieren, die den Feind sofort unter Feuer nehmen. Die weitere Schleifung der feindlichen Basis ist dann nur noch Routinearbeit. Die Mission endet damit dann meist aber noch nicht direkt, da die immer wieder auftauchenden Unterstützungen mitunter noch unterwegs zu Ihrem Posten sind!
Sind diese wirklich mal alle für einen Moment erledigt und die Mission endet immer noch nicht, kann es zudem sein, dass noch einzelne Flugeinheiten irgendwo auf der Karte oder beispielsweise am direkten Kartenrand feststecken! Mitunter erkennt man diese sogar nur an ihrem Schatten oder daran, wenn Ihre Bazookoide plötzlich irgendwas unter Beschuss nehmen! Einige kann man aufgrund des Geländes sogar nur mit eigenen Flugeinheiten bekämpfen - hier muss man also mühevoll die gesamte Karte absuchen!

Rückeroberung des Turms

Eine zu Beginn arg unangenehme Mission. Es gilt so schnell wie möglich auf die östliche Insel (vom Startpunkt aus gesehen) vorzurücken und dort einen Posten aufzubauen. Man findet hier zwar mehrere Ölquellen und kann damit an verschiedenen Stellen ansetzen, am effektivsten, da am besten zu verteidigen, scheint jedoch die südlichste Stelle zu sein.
Bauen Sie dort schnell die Basis soweit auf, das man einige Verteidigungstürme errichten kann, denn die alsbald erfolgenden ersten Angriffe kann man zwar noch mit den Starttruppen abwehren, doch dann landet der Feind bald mit Lufttransportern direkt in Ihrem Posten Einheiten an (egal ob man im Norden oder Süden gebaut hat!), was man dann meist nur mit den schnell verfügbaren Infanteristen nicht mehr abwehren kann. Speichern Sie daher und errichten Sie dann strategisch günstige Verteidigungstürme, die jeweils von einem Mechaniker unterstützt werden und so recht viel Schaden anrichten können.
Hat man diesen üblen Angriff erstmal abgewehrt gilt es die Verteidigung weiter zu stärken, denn es werden noch einige Angriffe erfolgen bis dann irgendwann plötzlich totale Ruhe einkehrt...
Hilfreich ist es hierbei die Zugänge zum Wasser mit Mauern zu versperren, so dass man dort nicht auch noch direkt von feindlichen Patrouillen attackiert wird.
Hat man den Bereich erstmal einigermaßen unter Kontrolle, kann man sich auch die restlichen Ölquellen sichern und den Posten komplett ausbauen. Da die feindlichen Angriffe irgendwann einfach aufhören, kann man dann selbst offensiv werden.
Attackieren Sie dazu zunächst mit einem Fliegergeschwader die Insel am nördlichen Kartenrand, die vom feindlichen Bollwerk her noch am wenigsten verteidigt wird. Landen Sie dann Geißeldämonen an und kämpfen Sie sich über den jeweils am Kartenrand verlaufenden Boden bis nach Osten durch, wo man eine Verstärkungstruppe findet, die allerdings irgendwie ziemlich nutzlos ist.

Setzen Sie stattdessen auf weitere Luftangriffe. Die zentrale Insel mit dem „Turm“ 🙂 ist wie üblich schwer verteidigt, so dass die Luftangriffe vor allem aufgrund abstürzenden Flieger mitunter schwere Schäden anrichten können. Da diese Taktik aber natürlich zu langwierig ist sollte man von Osten her kommen den bereich direkt am Turm attackieren. Dort findet man nur relativ wenig Verteidigung bzw. kann diese sogar noch durch einen Scheinangriff im Norden dorthin locken, so dass man dann beim Turm schnell eine große Truppe aus Dämonen und Riesenkäfern anlanden kann.
Lassen Sie diese bevorzugt die Ölfördereinrichtungen vernichten und erst dann feindliche Truppen attackieren, womit man den Gegner nachhaltiger schwächt. Hat man erstmal einen Fuß auf der zentralen Insel, kann man dann mit weiteren Bodentruppen und Bienenangriffen den Feind recht effektiv niederkämpfen.
Sobald alle Elemente vernichtet wurden gehört der Turm dann wieder Ihnen. Vive la france! 😉

Phase 7

Verschrottung der Maschinen

Das Ende der Symmetriker

Die finale Schlacht gegen die Überlebenden entspricht weitgehend der Endmission der Serie 9 gegen die Überlebenden („Überlebende Go Home“) auf die ich an dieser Stelle verweisen möchte.
Natürlich sind die Details ein wenig anders, da insbesondere die schweren Einheiten der Mutanten etwas behäbiger sind und daher noch weniger kampfkräftig. Man wird hier also verstärkt auch auf Infanterie, insbesondere die Geißeldämonen setzen müssen.
Gerade zu Beginn ist es hier etwas schwieriger sich halten zu können - versuchen Sie daher baldmöglichst einige Randalierer auszubilden, die insbesondere gegen die bald angreifenden Infanteriemassen hilfreich sind.
Im Anschluss wird man dann seine Position ausbauen und sichern müssen. Man wird dabei zunächst noch relativ lange von Infanteristen attackiert, kann daher auch mit Bogenschützen, Randalierern und Bazookoiden auskommen, sollte aber trotzdem auf einige Geschütztürme hinter Mauern setzen, was den Feind dann auch hier entscheidend ablenkt.
Wichtig ist hier insbesondere das Besetzen der Hochebenen zur Verteidigung, von wo aus man dann zahlreiche Angreifer gefahrlos ausschalten kann!
Der Gegner setzt hier noch ein wenig länger auf mittlere Fahrzeuge (oder Infanteristenmassen) als beim Kampf gegen die Serie 9, so dass man nicht sofort mit den gefährlichen Dschagannaths umgehen muss. Belassen Sie auch daher zunächst das großflächige Erkunden der Karte. Man wird einerseits nicht viel neues im Vergleich zur Serie-9-Mission entdecken, andererseits hat der Feind sehr viel mobile Flak im Einsatz, die Erkundungsflüge schnell zum Desaster werden lässt.
Sichern Sie daher zunächst unbedingt die nächsten Ölquellen und behalten Sie alle Fronten im Auge, damit nirgendwo ein Durchbruch des Feindes erfolgt.
Erst nachdem man wirklich sicher im Sattel sitzt kann man sich ein wenig auf der Karte umsehen bzw. offensiv werden und vereinzelte, attraktive Positionen besetzen (beispielsweise die Ölquelle im Nordwesten bei der Engstelle oder die „Hochinsel“ im Süden, wo der Feind immer wieder schwere Truppenkontingente vorbei führt).
Da die Menschen auch hier massiv Fahrzeuge bauen, die mitunter ganze Landstriche blockieren und verstopfen, wird man ganz generell sehr gezielt vorgehen müssen. Die normalen Fahrzeuge sind dem Feind einfach unterlegen, so dass selbst ein mühevolles Niederkämpfen mit Massen an Käfern und Krabben kaum möglich ist.

Vielmehr muss man immer wieder mit Geißeldämonen arbeiten, die man per Lufttransport einfliegt und die dann ihre gute Feuerkraft gegen alles einsetzen um schnell viel Schaden anzurichten bevor der Feind reagiert und die Position mit Einheiten flutet.
Mein Vorschlag ist daher nach Sicherung der beiden vorgelagerten Positionen samt Ölquellen zunächst im Norden aktiv zu werden, wo man sich entlang des Kartenrandes bis in den Nordosten vorarbeiten und dabei einiges an Gebäuden des Feindes zerstören kann.
Danach sollte man sich weiter entlang dem östlichen Kartenrand Richtung Südosten vorarbeiten und den dortigen Posten vernichten, was schon eine harte Nummer wird.
Leider kann man dabei nicht auf die Verstärkung in Form einer Sondereinheit zurückgreifen, denn aus dem Gefängnis im Osten werden nur einige Infanteristen zu befreien sein.
Es ist daher hilfreicher im Nordosten einen kleinen Produktionsposten zu errichten und die benötigten Einheitenmassen direkt vor Ort aufzubauen, statt mühevoll einzufliegen.
Jeder halbwegs effektive Angriff sollte dabei dann aus Geißeldämonen und schweren „Fahrzeugen“ bestehen, die in Kombination aus mindestens drei bis vier Dutzend Einheiten angreifen und nach Möglichkeit immer Gebäude als primäre Ziele zerstören, da man der Einheitenflut sonst nur über stundenlangen Kampf Herr wird.
Beim Angriff auf den feindlichen Posten im Südosten hilft dann insbesondere auch den Feind mit einigen am südlichen Kartenrand auf dem „Felsvorsprung“ platzierten Einheiten dauerhaft zu beschäftigen und gleichzeitig aus dem Norden voran zu rücken.
Spätestens nun sollte man dann aber wirklich auch den Rest der Karte erkunden, dabei aber stets vorsichtig die vielen Flak-Einheiten umfliegen.
Einen echten Geheimtipp für das weitere Vorgehen gibt es dabei nicht. Behalten Sie die feindlichen Truppenbewegungen im Auge und greifen Sie dort an wo die Chancen gerade am besten stehen. Egal wo dies auch ist, man wird immer zahlreiche Einheiten brauchen, sollte also immer direkt so massiv wie möglich attackieren und wird sich so dann langsam durch die ganze Karte fressen müssen.
Nach stundenlangem Kampf mit Tausenden von Opfern wird es aber auch hier irgendwann enden...

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/kknd2mutanten?rev=1607176612

Last update: **2020/12/05 13:56**