# KKnD 2 - Serie 9

## Phase 1

### Die Brücken fallen Anheim



Kurz nach dem Start wird die südliche Basis auch schon von einem feindlichen Angriff heimgesucht, den man aber recht schnell abwehren kann. Kümmern Sie sich anschließend dann aber erst einmal um den Posten im Norden.
Dort gilt es die Brücken, die direkt nach Westen und Süden führen per erzwungenem Feuer (Alt-Taste) zu sprengen, damit Angriffe nur noch über die dritte Brücke Richtung Südwesten erfolgen können. Achten Sie beim Sprengen der Brücken darauf, dass möglichst keine eigene Einheiten auf der Brücke stehen, sonst gehen die mit hops!
Hat man die Angriffsmöglichkeiten so erst mal minimiert, kann man im Süden den Posten ausbauen und die mögliche Forschung betreiben. Bauen Sie dann vornehmlich die teuersten Einheiten bis kein Geld mehr in der Kasse ist und man eine ordentliche Truppe zusammen hat.
Mit der zieht man gen Norden, wo man an der östlichen Kartenseite das feindliche Lager findet. Dieses wird durch abnormal viele Verteidigungstürme geschützt (also mehr als man selbst bauen dürfte), so dass man doch etwas „Angriffspower“ benötigt. Ziehen Sie daher am besten noch die Verteidiger aus dem Norden heran und überfallen Sie den feindlichen Posten, der dann auch außer den Türmen nicht mehr viel zu bieten hat, so dass man hier bald alles ausradiert haben dürfte...

### Miss Daisy und ihr Chauffeur

Es gilt mit einem einzelnen Kämpfer die Karte zu überqueren. Man wird dabei zwei Reparaturstationen, jeweils am östlichen Kartenrand der „extra-langen“ Karte finden. Bleiben Sie dazu einfach stets möglichst weit östlich und erledigen Sie die vereinzelten Feinde. Alsbald dürfte die Einheit auch den roten Veteranen-Status erreicht haben, so dass man eigentlich gar nichts mehr zu befürchten haben wird.
Den feindlichen Posten etwa in der Kartenmitte kann man dann auch getrost ignorieren, da seine Vernichtung sinnlos ist und viel zu lange dauern würde. Schlagen Sie sich einfach bis zum südlichen Rand durch, wo man einen eigenen Posten findet. Mangels Ressourcen sollte man dort die beiden Werkstätten verkaufen und mit dem Geld einige Einheiten in Auftrag geben. Deren Produktion stellt

dann auch anscheinend schon das Ziel der Mission dar, so dass diese auch direkt vorbei ist.

# Phase 2

Um die Missionen der Phase 2 spielen zu können müssen Sie mindestens eine Mission aus Phase 1 erfolgreich absolviert haben.

## Alarmstufe Purpur



Ziehen Sie mit der ganzen Truppe am Fluss entlang Richtung Osten und dann am feindlichen Lager in möglichst sicherem Abstand vorbei Richtung Norden. In der nordöstlichen Ecke findet man schließlich zahlreiche Ölquellen und damit eine gute Position für das eigene Lager.
Bauen Sie es auf und knacken Sie am besten auch direkt den nahen Bunker. Zwar erhält man nur ein flinkes Transportflugzeug, doch damit kann man dann schon mal die Karte erkunden.
Der Feind greift nur eher unregelmäßig an, so dass man mit einigen Geschützen gut auskommt bzw. mit der Start-Truppe recht lange überleben kann. Da beide feindlichen Basen jedoch gut verteidigt werden, muss man mit massiven Angriffen planen, so dass man am besten direkt möglichst viele Ölquellen besetzt und das Geld fließen lässt.
Kümmern Sie sich als erstes um den Feind im Nordwesten, da man die Angriffe aus dem Süden an der Engstelle der Brücke etwas effektiver abwehren kann - auch wenn diese etwas heftiger ausfallen.
Zwar kann man mit dem Lufttransporter auch Einheiten direkt in die feindliche Basis bringen, doch das ist etwa mühselig, so dass man mit einer starken Truppe auch einfach gegen die Verteidigung anrennen kann. Mit genügend Übermacht wird man das Lager dann schnell vernichten können, so dass man sich dem im Südosten widmen kann. Hier gilt eigentlich das Gleiche, nur das die Verteidigung noch etwas härter ist und man noch ein paar Truppen mehr brauchen wird...

## Highway zur Hölle



Sichern Sie zunächst die beiden nahen Ölquellen östlich und nördlich, die jeweils von einem Geschützturm verteidigt werden. Im Norden kann man dann von der bereits installierten Tankanlage Öl abzapfen und direkt auch die feindlichen Tanker an der „Quelle“ vernichten. Der Feind bekommt hier zwar regelmäßig Verstärkung, doch mit der sollte man recht gut zurechtkommen, so dass man erst mal in relativer Ruhe die Basis aufbauen kann. Sichern Sie sich mit Geschützen nach Norden und Osten hin ab, so dass man wirklich nichts mehr fürchten muss. Mit den ab und zu eintreffenden Verstärkungen im Norden kann man dann den Bereich dort etwas sichern bis man im Süden genug Truppen für einen Angriff zusammengebaut hat. Dank genügend Öl in unmittelbarer Reichweite sollte das absolut kein Problem sein.
Rücken Sie dann Richtung Norden vor und attackieren Sie die feindliche Ölindustrie. Von dort aus geht es dann weiter Richtung Osten. Die feindlichen Türme kann man recht gut mit „Plasma-Prototypen“ erledigen, so dass man noch weniger Verluste hat und den feindlichen Posten schnell ausradieren kann. Sind auch die wenigen Überlebenden im Südosten noch vernichtet, endet die Mission.

# Phase 3

Aus Phase 2 muss mindestens eine Mission erfolgreich absolviert sein.

## Checkpoint Charlie

Rücken Sie mit den Truppen Richtung Norden auf den „Gebirgsrücken“ vor. Von dort aus kann man relativ viele Feinde und Geschütztürme gefahrlos ausschalten.
Danach geht es durch das gesäuberte Tal Richtung Südosten, wo man einige fies platzierte Raketenwerfer-Infanteristen erledigen muss, bevor man sich am östlichen Rand nach Norden durcharbeiten kann, wo man schließlich etwas Verstärkung erhält.
Gemeinsam mit dieser geht es dann nach Westen, wo man am Rande etwas versteckt einen Verteidigungsturm findet, der recht schwer zu knacken ist. Dank der zahlenmäßigen Übermacht sollte man jedoch schnell den Sieg davontragen (Truppen dabei möglichst auseinander halten) und dann die letzten Meter zur Basis am nördlichen Rand problemlos frei räumen können auch wenn man dort nochmals zwei Türme vernichten muss…

# Phase 4

Erst nachdem Phase 3, mit der einzigen Mission, „komplettiert“ wurde, kann man in die Phase-4-Missionen einsteigen.

## Der Ringelreihen



Kämpfen Sie sich am östlichen Rand nach Norden und dann von dort aus Richtung Westen durch, wo man dann eine schwach bewachte Feind-Basis findet.
Vernichten Sie dort bis auf den Förderturm alle Gebäude und ziehen Sie hier Ihre eigene Basis hoch. Da man zunächst kaum attackiert wird kann man recht schnell alle wichtigen Gebäude errichten und aufrüsten. Vergessen Sie dann jedoch nicht den Zugang nach Westen hin zu sichern, denn irgendwann wird der Feind plötzlich recht heftig attackieren, so dass man ohne gute Verteidigung eventuell sogar überrannt wird!
Sobald der Posten dann aufgebaut und komplett aufgerüstet ist, kann es in die Offensive gehen. Dazu baut man mindestens drei Lufttransporter, ein Dutzend Kauterisatoren und Kuppeln des Todes. Zusätzlich sollte man auch noch einige Michelangelo-Selbstmord-Einheiten bauen lassen. Ebenfalls durchaus hilfreich sind Prototypen mit Plasmakanonen, die gegen die feindlichen Gebäude effektiv eingesetzt werden können.
Landen Sie dann eine erste Ladung Truppen auf der nordöstlichsten Insel, die der Feind kontrolliert und säubern Sie diesen Bereich bis man in beide Richtungen zur eigentlichen Feind-Basis kommt. Beide Angriffsrouten sind recht gut durch schwere Verteidigungstürme bewacht, so dass man besser einen alternativen Angriff durchführt, da der Feind meist auch noch seine Truppen komplett an einen Zugang verlegt und man so eigentlich gar nicht voran kommt!
Beladen Sie daher einen Transporter mit Michelangelos und landen Sie ihn im östlichen Teil der Basis, wo nur ein Verteidigungsgeschütz ist, das man jedoch mit einem Plasma-Panzer von der gegenüberliegenden Insel vernichten kann, so dass die angelandeten Einheiten direkt Action machen können.
Sprengen Sie dazu am besten die feindliche Ölraffinerie sowie den Bohrturm oder ein Produktionsgebäude.
Hat man so erst mal etwas Platz geschaffen kann man dann massiv Kampftruppen oder notfalls noch eine Ladung Michelangelos einfliegen und dann die feindliche Basis von Innen heraus bekämpfen. Achten Sie dabei darauf zunächst nicht in den Wirkungsbereich der Verteidigungsgeschütze zu gelangen und nur die feindlichen Gebäude und angreifenden Einheiten zu vernichten. Erst wenn man deutlich die Oberhand hat kann man dann zuerst im Norden die dortige Stellung von zwei Seiten her angreifen und sich dann mit massiven Angriffen auch der starken Verteidigung im Süden annehmen. Sobald alle feindlichen Elemente, also auch der „missbrauchte“ Bohrturm bei Ihrem Posten, vernichtet

wurden endet die Mission auch...

## Jagd auf die Wühlmäuse



Eine etwas seltsame Mission, bei der man arg hin- und her-rudern muss bis man endlich zum Ende kommt.
Nach dem Start marschiert man zuerst mal mit allen Truppen ein Stück Richtung Süden. Senden Sie dann die regulären Kampfeinheiten auf das ruinenbesetzte Plateau, das nach Osten führt. Hier trifft man recht bald auf einen Verteidigungsturm, den man schnell und mit möglichst wenigen Verlusten vernichten muss. Senden Sie dazu bei verlangsamter Spielgeschwindigkeit die Nahkampf-Einheiten und ziemlich wertlosen Spähroboter vor, damit diese das Feuer wenn möglich auf sich ziehen. Unterstützend kann man auch noch eine Michelangelo-Einheit heranführen, doch diese geht gern mal schon bei der Anfahrt hoch, so dass diese Option auch nicht sonderlich interessant ist.
Hat man den Turm erst mal vernichtet sollte man den weiteren Bereich des Plateaus säubern und dann alle Infanteristen wieder zum Startpunkt senden. Von dort aus geht es dann am nördlichen Kartenrand Richtung Osten, wo man nur wenig Widerstand trifft und einen "Tunnel" findet, der nach Süden führt. Bevor man diesen jedoch durchschreitet, sollten die restlichen Truppen nach dem Anlegen eines Savegames auf dem Plateau ebenfalls Richtung Süden vorrücken. Dabei können diese die feindlichen Einheiten und Türme im östlichen Tal attackieren, treffen eventuell jedoch auch auf zwei feindliche Hovercrafts. In diesem Fall sollte man noch einmal laden und etwas warten, denn die Hovercrafts patrouillieren und sollten möglichst nicht im direkten Kampf attackiert werden, da man sonst zu viele Einheiten verliert.
Sind die beiden Feindeinheiten nicht anzutreffen, sollte man schnellstens den Bereich säubern und die Fahrzeuge dann am Abhang postieren, von wo aus dann die beiden patrouillierenden Hovercrafts unter Feuer genommen werden können wenn sie wieder herbeikommen.
Kümmern Sie sich nun wieder um die Infanteristen, die den Tunnel durchschreiten und dann weiter dem Weg bis zur nordöstlichen Karten-Ecke folgen können. Sie treffen dabei immer wieder vereinzelte Feinde, die jedoch keine echte Gefahr darstellen. Achten Sie nur darauf stets schnell zu reagieren und stark beschädigte Einheiten etwas zurückzustellen, so dass sie von „hinten“ her Erfahrung sammeln und sich dann bei genügend Erfahrung selbst heilen zu können.
Von der nordöstlichen Ecke aus geht es am östlichen Rand Richtung Süden, wo man bald hinter dem nächsten Tunnel auf ein feindliches Geschütz trifft. Meiden Sie es unbedingt und lassen Sie die Truppe weiter am östlichen Rand Richtung Süden vorrücken, wo man schließlich den Zugang zum nahen Plateau findet. Von dort oben aus attackiert man dann die beiden Türme und Truppen im Bereich

darunter und versucht dabei möglichst viele Einheiten zu Veteranen zu machen.
Sind keine Feinde mehr in Reichweite sollte man alle Infanteristen etwas regenerieren lassen und sie dann den gleichen Weg wieder zurück zum Startpunkt senden. Von dort aus geht es dann bis zur Stelle wo man auf den ersten feindlichen Turm gestoßen ist und dort dann unter dem Bogen Richtung Süden. Sammeln Sie die Infanteristen vor dem nächsten Tunnel gen Süden und ziehen Sie im Osten die Fahrzeuge Richtung Westen, wo man bei der engen Kehre von zwei Geschütztürmen fies attackiert wird. Lassen Sie dann Infanteristen, durch den Tunnel, und die Fahrzeuge gemeinsam angreifen, so dass man die beiden Türme schnellstmöglich vernichten kann.



Anschließend rücken dann die Infanteristen wieder zu den Fahrzeugen auf und gemeinsam wird die enge Kehre durchquert. Etwas weiter östlich geht es Richtung Süden in eine Art Tal und von dort aus gen Westen, wo man einen weiteren Durchgang findet.
Senden Sie die Infanteristen hindurch und lassen Sie diese sich auf der anderen Seite vorsichtig gen Osten vorarbeiten bis man einen Verteidigungsturm erspäht. Die Fahrzeuge fahren unterdessen bis zur Stelle wo die beiden feindlichen Türme von Ihren Infanteristen von oben sicher vernichtet wurden und stehen damit am zweiten Zugang zur feindlichen Basis im Süden.
Es gilt nun in einem gemeinsamen Angriff den Feind zu überrennen! Solange man nicht zu viele Verluste bisher hatte sollte das auch kein großes Problem sein. Mit einigen Michelangelos kann man den Turm schnell zerstören und auch größere Feind-Mengen schnell vernichten, so dass man nur noch die Gebäude ausradieren muss um hier endlich raus zu kommen...

# Phase 5

Um die jeweiligen Missionen spielen zu können müssen Sie aus Phase 4 je eine Mission gegen Menschen bzw. Mutanten erfolgreich bestritten haben.

### Die Mauern von Jerich-Oh



Während man möglichst nahe der Ölquelle eine Raffinerie aufbaut, sollte man auch die Verteidigung organisieren, denn man wird alsbald einige Angriffe abzuwehren haben. Postieren Sie dazu den Kauterisator bei der Quelle auf dem Plateau, von wo aus er vor allem gegen feindliche Infanteristen äußerst vernichtend zuschlagen kann. Die eigenen Infanteristen lauern dann unten und etwas weiter dahinter um einzelne durchgebrochene Feinde zu attackieren.
Nachdem die Ölförderung auf Hochtouren läuft gilt es schnellstens die Verteidigung weiter auszubauen, denn die Angriffe werden bald heftiger. Bauen Sie dazu am besten weitere Kauterisatoren oder Schnitter für das Plateau, wodurch so gut wie alle Bodenangriffe absolut sicher abgewehrt werden können.
Zusätzlich muss man aber auch die Luftabwehr aufbauen um einzelne Bienenbomber abschießen zu können, die Ihrer Verteidigung sonst arg zusetzen!
Aufgrund der günstigen Lage sollte die Verteidigung dann jedoch insgesamt sehr gut beherrschbar sein, so dass man recht schnell die Basis komplett ausbauen und mit der Erkundung beginnen kann. Die feindliche Basis im Nordwesten ist nur relativ schwach verteidigt, so dass man mit einem Truppenmix aus Bodentruppen und einigen Fliegern recht schnell tief in den Posten einfallen kann. Entsenden Sie dazu etwa ein Dutzend Schnitter und Kauterisatoren zum östlichen Eingang. Mit einem Luftschlag auf die Verteidigungsanlagen beginnt dann der Angriff. Versuchen Sie die Bodeneinheiten möglichst weit am nördlichen Rand in die Feind-Basis zu bekommen und dort die Mastpfärche, Riesenschweine und Flaks zu attackieren, wodurch der Feind weniger Ressourcen bekommt und man selbst mit Luftangriffen leichter und schneller die feindlichen Verteidigungsgeschütze dezimieren kann. Nachgeführte Verstärkungen ermöglichen dann das komplett einäschern der feindlichen Basis, was kein großes Kunststück mehr sein sollte...

## Früchte des Zorns



Sammeln Sie die Truppen am südlichen Zugang, denn das ist der einzige, wo man „Kontakt“ zum restlichen Festland hat und ab und an mal ein Angriff erfolgt.
Wichtig ist dann das Erobern des nordwestlichen Bereiches, wo man das nötige Öl und zwei Bunker findet. Zuerst sollte man trotzdem die vorhandene Ölquelle so effektiv wie möglich ausbeuten und gleichzeitig die Waffenfabrik aufrüsten, so dass man einen Flugtransporter bauen kann.
Mit diesem kann man jedoch nur mit etwas Glück direkt in die nordwestliche Ecke fliegen, da man meist von der Flak schwer unter Feuer genommen wird. Allenfalls ganz im Westen ist ein Überflug zu schaffen, doch der Transporter ist danach nahezu Schrott und wird den Rückweg nicht überleben. Ein Anlanden von Infanteristen an einem der drei ungeschützten „Wegstücke“ ist leider auch nicht möglich, da die Infanteristen entweder ins Wasser ausgesetzt werden oder die „Wegstücke“ einfach nicht verlassen können.
Die effektivste Strategie ist daher meiner Meinung nach am Rand der nördlichen Insel, so weit wie möglich außerhalb der Reichweite jeglicher Flaks, nach Osten zu fliegen, dort am Kartenrand nach Norden und quer über die Feindbasis zum nördlichen Kartenrand und dann Richtung Osten. Dort entlädt man die Truppe, die am besten aus einigen Hülsenschützen und zwei Ingenieuren besteht möglichst nahe an jeweils einem der beiden Bunker. Knacken Sie schnell beide, wodurch man etwas Kohle und einen Kampfroboter bekommt.
Mit letzterem beginnt man sofort die eventuell den Transporter verfolgenden Feindeinheiten zu dezimieren, während die Infanteristen die Flaks unter Feuer nehmen, so dass man schnellstens weitere Verstärkungen herein fliegen kann.
Ist dies erst mal problemlos möglich, wird man dank des neuen Geldsegens dann das Gröbste überstanden haben. Bauen Sie im Norden schnellstens eine neue „Ölindustrie“ auf und sichern Sie die südliche Basis, wo man dann auch dank regenerativer Energiegewinnung die Verteidigung undurchdringbar machen kann.
Final greift man schließlich zuerst den Feind im Nordosten an. Mit Schnittern, Kauterisatoren und dem erbeuteten Kampfroboter sollte man das feindliche Lager relativ schnell vernichten können, so dass man sich auch über den langen „Brückenweg“ zur zweiten Feind-Basis im Südosten vorarbeiten kann. Dank genügend Ressourcen sollte man auch hier mit einem massiven Angriff alles recht schnell platt machen können...

## Menschen sein dumm



Sie starten im Nordosten und sollten von dort aus Richtung Süden losziehen, wo man recht bald drei lohnenswerte Ölquellen findet, dabei jedoch auch mehr oder weniger direkt beim Feind ist. Alternativ kann man auch weiter Richtung Süden und dann am dortigen Rand gen Westen ziehen, wo man noch weitere Quellen findet, aber auch noch mehr oder weniger direkt neben dem Mutanten-Feind auf dem Plateau ist.
Am besten baut man daher direkt im Nordosten den Posten auf und sichert sich schnellstens die beiden östlicheren Quellen.
Den Basis-Aufbau kann man zwar auch relativ sicher durchziehen, muss jedoch etwas mit dem Platz aufbauen, damit man die späteren, großen Einheiten nicht irgendwie einsperrt. Erweitern Sie den Posten daher primär nach Norden und erst später etwas nach Westen, da man sonst eventuell zu stark attackiert wird und dabei dann zu große Rückschläge einstecken muss.
Sobald die Verteidigung nach Westen hin, wo der starke Überlebenden-Gegner primär die Mutanten und bei offensiven Aktionen auch Sie bedroht, gesichert ist, kann man die Nähe zum Hochplateau für einige taktisch "ärgerliche" Gebäudekonstruktionen nutzen oder auch direkt einige Kampfeinheiten einfliegen, die den Feind etwas zähmen.
Da der Kampf jedoch durchaus recht zäh wird, sollte man sich primär die Ölquellen im Südwesten sichern und erst dann massiver gegen die Mutanten vorgehen. Hat man deren Basis erst mal stark geschwächt, wird eventuell der zweite Gegner auch schon den Rest übernehmen, denn starke Panzerverbände, die auch noch von massiver Luftverteidigung verstärkt werden, kommen hier irgendwann sehr regelmäßig vorbei.
Sobald die Mutanten erledigt sind gilt es dann die Überlebenden zu vernichten, was im Nordosten relativ schwer wird, da der Feind hier meist seine ganzen Truppen stationiert hat und das Gelände schwierig ist.
Sammeln Sie daher eine Truppe aus mindestens einem Dutzend starken Kampfeinheiten im Westen, wo man vorsichtig in Kombination mit Bombern angreift, wodurch man die starke Verteidigung etwas besser bekämpfen kann.
Hat man erst mal die Verteidigung überwunden gilt es schnellstens tief in die Basis vorzurücken und dort dann die feindlichen Ressourcen-Quellen und Flaks zu vernichten, damit dann weitere Luftangriffe erfolgen können und der Feind somit in die Knie gezwungen wird...

## Inseln im Strom



Schon kurz nach dem Start wird man mit einigen Angriffen zu tun haben, die man jedoch ganz gut abwehren kann. Postieren Sie Ihre Truppen dazu so, dass die Angriffe im Norden und Süden stets gut abgewehrt werden können, da meist nur dort überhaupt welche erfolgen. Dank einiger vorteilhafter Positionen wird man auch ganz gut zurecht kommen sobald das Öl einigermaßen fließt. Versuchen Sie alsbald den Feind im Nordwesten durch einen kurzen, vorsichtigen Angriff auf Eis zu legen. Vernichten Sie dazu einfach nur den Tanker, so dass die Ölquelle nicht mehr ausgebeutet wird und man selbst bei Bedarf hier zuschlagen kann.
Zunächst sollte man aber die Ölquelle südlich der eigenen Insel erschließen. Das ist aufgrund der schwierigen Lage zwar nicht ganz einfach. Mit Lufttransportern sollte man das jedoch gut hinbekommen, achten Sie nur auf die Luftverteidigung, die ab und an mal recht nötig ist, da der Feind manchmal mit vielen Fliegern ankommt oder auch mal versucht Truppen einzufliegen.
Erkunden Sie dann die weiteren Inseln Richtung Süden. Mit Bombern wird man manchen Geschützturm problemlos vernichten können, so dass eingeflogene Schnitter und Kauterisatoren oder übers Wasser hereinkommende "Kuppeln des Todes" die Insel recht schnell sichern können.
Problematisch wird eher die südlichste Insel, wo die feindliche Hauptbasis regelrecht überquillt vor Einheiten. Sichern Sie sich daher am besten erst mal alle Ölquellen und bauen Sie dann eine mächtige Angriffs-Truppe auf.
Im Westen ist dabei ein Angriff noch am leichtesten. Sammeln Sie dazu Ihre Truppen auf der vorgelagerten Insel und lassen Sie nach Möglichkeit das „Festland“ bereits von Artillerie etwas weich klopfen. Eine Fliegerstaffel, die bewusst mitten ins Getümmel fliegt kann zudem auch hilfreich sein, da die abstürzenden Vehikel mächtig Schaden anrichten können!
Den Angriff sollte man dann mit einer Kombination aus eingeflogenen Truppen und über Wasser einschwebenden Todeskuppeln beginnen, damit man schnell einen Fuß auf die feindliche Insel bekommt. Arbeiten Sie sich dann langsam nach Osten durch und versuchen Sie stets die richtigen Einheiten gegen ankommende Feinde einzusetzen und die Flak zu dezimieren, damit man auch aus der Luft angreifen und auch leichter Verstärkungen herbeibringen kann. Hat man erst mal die feindliche Ölquelle oder die Sonnenkollektoren vernichtet ist es nur noch eine Frage der Zeit bis die eigene massive Übermacht alles platt macht...

# Phase 6

Für beide Richtungen muss jeweils eine Mission aus der Phase 5 absolviert worden sein.

### Die Lagune



Sie beginnen mit wenig und müssen daher schnellstens eine funktionierende Ölindustrie aufbauen um bald erfolgende Angriffe abzuwehren.
Bauen Sie deswegen zunächst unbedingt einen Energiekonverter und eine „Forschungsstation“. Mit letzterer wertet man den Energiekonverter dann direkt zwei oder drei mal auf, damit bei jeder Fahrt des Tankwagens ein wenig mehr Kohle in die Kasse gespült wird.
Erst dann sollte man eine Makroboterfabrik und bauen. Das einzelne Geschütz auf der vorgelagerten Insel, kann man auch sofort verkaufen, da man aus dieser Richtung eigentlich nicht angegriffen wird (höchstens mal ein einzelnes Flusspferd, dass sich ins Gewässer verirrt), im Nordwesten lagert nämlich sogar ein verbündeter "Serie-9-Stamm".
Wichtiger ist die ersten Angriffe gut zu überstehen und auszuhalten bis ein zweiter Tankwagen zur Verfügung steht.
Da die ersten Angriffe nur aus Infanteristen bestehen empfehle ich auf Angriffsroboter zu setzen. Für den ersten Angriff reichen zwei, später drei bzw. dann weitere Einheiten, die besser gegen „Fahrzeuge“ vorgehen können.
Zur Not kann man bei einem der ersten Angriffe die Feinde auch noch ein wenig "durch die Basis führen" und sich so etwas mehr Zeit verschaffen um Verstärkung zu bauen.
Neben dem Ausbau der Kampftruppe sollte man aber auch nach einem zweiten Tankwagen schnell in Richtung Verteidigungsgeschütze weiter denken, wozu man natürlich eine Feuerleitzentrale braucht, die es mindestens einmal aufzurüsten gilt.
Bauen Sie dann so bald wie möglich Richtung Osten hin bei den beiden Engstellen jeweils ein Geschütz auf und postieren Sie die mobilen Einheiten daneben.
Mit dem hereinkommenden Geld kann man dann nach und nach die Verteidigungstruppe ausbauen und ggf. einfache Geschütze durch Stärkere ersetzen.
Mit den Angriffen sollte man nun gut zurecht kommen, so dass die Basis weiter ausgebaut werden kann.
Wie üblich erfolgt dann mit einer Flugeinheit eine Erkundungstour, so dass man die Karte einsehen und das weitere Vorgehen planen kann.
Da im Norden erst mal wenig Bewegung im Kampf ist und man auch später vom Verbündeten aufgrund der für ihn „unüberwindlichen Wasserbarriere“ keine Unterstützung erwarten kann, gilt es zunächst im Süden den Feind anzugreifen.
Versuchen Sie hier gar nicht erst mit einzelnen Fliegern die Geschütze zu attackieren! Das führt nur dazu, dass der Feind schneller auf Flak setzt, was dann den späteren Angriff erschwert.
Bauen Sie stattdessen einfach direkt eine Angriffstruppe auf. Diese besteht effektiver weise aus zwei Artillerie-Einheiten und einem halben Dutzend Schnittern.
Ebenso ist eine Rotte Bomber hilfreich, denn gegen die feindlichen Todestürme wird man sonst nur sehr langsam (Artillerie) oder mit schweren Verlusten (Schnitter) vorgehen können.
Lassen Sie die Flieger daher nach Möglichkeit Angriffe auf die Verteidigungseinrichtungen fliegen. Sofern das nicht möglich ist, sollte man die erhöhte Reichweite der Flieger dazu nutzen die Feind-Gebäude ins Visier der Artillerie zu bekommen.

Kommt der Gegner dann bald mit Reparatur-Infanteristen heran, gilt es die massive Angriffskeule zu schwingen, d.h. entweder direkt mit der Bomberstaffel zu attackieren oder ggf. auch gleich noch die Bodentruppen mit ins Gefecht zu führen.
Das führt zwar zu einigen Verlusten, aber dank ausgebauter „regenerativer Energieversorgung“ dürfte der Geldstrom ausreichen um diese zu kompensieren.
Zögern Sie in jedem Fall nicht zu lange, damit der Feind seinen Posten nicht zu stark ausbauen kann!
Notfalls kann man natürlich auch im südlichen Hochland per Lufttransporter Schnitter anlanden, die in Umgehung der Verteidigung die Kern-Basis attackieren und so dem Feind nachhaltig schaden können, so dass man die Verteidigung anschließend vielleicht etwas leichter knacken kann.
Hat man den Feind im Süden komplett von der Insel gefegt (einzelne Geschütze im Südosten nicht vergessen), gilt es den „Verbündeten“ im Norden zu unterstützen.
Mit einer Staffel Bomber kann man hier mit etwas Glück einzelne schwere Verteidigungstürme zerstören und so die Angriffe des Verbündeten unterstützen.
Hat der Feind jedoch schon zu viel Flak errichtet, gilt es auf Bodentruppen zu setzen. Landen Sie diese am besten in Richtung Norden an und zielen Sie auf die dortige Ölindustrie des Gegners. Dort kann man einerseits am leichtesten eindringen, andererseits aber auch recht gut in Richtung der Kern-Basis weiter südlich vordringen, so dass man auch hier in (vorläufiger) Umgehung der Verteidigung die Basis selbst von Innen heraus erledigen kann.
Die Reste zu vernichten ist dann nur noch Fleißarbeit…

## Die Witterung der Morgenluft

Bauen Sie zunächst den Ölbohrturm auf und lassen Sie den Energiekonverter einige Stufen aufrüsten. Währenddessen baut man auch schon direkt eine Makroboterfabrik und dort mindestens zwei Angriffsroboter oder eine Mikroboterfabrik und dort wiederum einige Hülsenschützen (Granatwerfer). Mit diesen gerüstet kann man dann die regelmäßig heran kommenden feindlichen Verstärkungen, die stets nur aus Infanterie bestehen, ganz gut abwehren, so dass man die Basis weiter ausbauen kann.
Zunächst erforscht man dazu natürlich die Verbesserungen beim Energiekonverter und bei der Makroboterfabrik, so dass man alsbald einen zweiten Tankwagen produzieren kann.
Mit dem so nun etwas flotter herein kommenden Geld, wird die Verteidigung gestärkt indem baldmöglichst ein Schnitter produziert wird. Alternativ steigt man durch eine Feuerleitzentrale schnell in die Verteidigungsturmbauwirtschaft ein.
Lassen Sie die Verteidiger in einem ruhigen Moment die nahe Umgebung beim Basis-Eingang etwas erkunden, damit man schon einmal die gute Verteidigungsposition auf der östlichen Anhöhe erkunden kann. Dort sollte man alsbald einige Verteidiger hin verlegen oder gleich einen Turm errichten.
Da man nach Westen hin durch feindliche Verteidigungstürme und stetig vorbeikommende Infanteristen stärker beschränkt wird, sollte man seine Basis eher nach Osten hin ausdehnen. Nutzen Sie dazu ruhig die Chance auf dem erhöhten Bereich ein Gebäude zu errichten, wodurch man sich beispielsweise auch mit einem Verteidigungsturm noch besser in Richtung Nordosten hin absichern kann.
Da der Strom an feindlichen Verstärkungen nie richtig gefährlich wird, kann man die Basis dann relativ gelassen ausbauen und alsbald die zweite Ölquelle erschließen (diese wird glücklicherweise nur sehr selten von vorbeiziehenden Feindtruppen attackiert!).
Ist die Erste aufgebraucht, sollte man spätestens dann und genau dort die Windanlagen errichten um weiter gut mit Ressourcen versorgt zu sein.



Die Erkundungsrunde mit einem Flieger enthüllt einen Ring von feindlichen Verteidigungseinrichtungen, die man nur in einer Kombination aus Boden- und Flug-Einheiten gut erledigen kann.
Erst wenn man sich dieser Anlagen entledigt hat, kann man ruhigen Gewissens die Feind-Basis im Nordwesten angreifen.
Die Angriffstruppe besteht aus ein oder zwei Lufttransportern, einigen Schnittern, etwas Artillerie und natürlich einer 5-er-Staffel Bombern.
Diese sollte man zuerst bauen und dann schon einmal im Nordosten, nahe der seltsamen „Rennstrecke“, einsetzen um dort die, gegen Luftangriffe nahezu unverteidigten, Feindgeschütze zu erledigen.
Fliegen Sie anschließend auf dem dortigen Plateau Bodentruppen ein und nutzen Sie die Artillerie um die feindlichen Geschütztürme zu vernichten oder rücken Sie mit den Schnittern gegen Flak-Gebäude vor.
In dieser Kombination vorgehend wird man auf dem Festland alle feindlichen Gebäude erledigen können, so dass der finale Sturmangriff bleibt.
Die Insel im Nordwesten ist dabei gut gegen Luftangriffe gesichert, sonst aber auch nicht. Sie müssen daher mit einigen Todeskuppeln einfach nur über das Wasser fahren und beginnen die feindliche Flak zu dezimieren. Sobald man eine Bresche geschlagen hat, kann man stärkere Bodentruppen per Lufttransport einfliegen und vom erhöhten Bereich aus den feindlichen Posten attackieren.
Konzentrieren Sie sich dabei am besten auf die Luftverteidigung, so dass man direkt ins Tal des Feindes noch weitere Schnitter einfliegen kann, denn nur so kann man die ewigen Reparaturversuche des Feindes mit massiver Feuerkraft bekämpfen und dem Feind in endlicher Zeit den Garaus machen.

### Menschen am Fluss

### Prototyp 31

## Phase 7

### Mutanten Off Line

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

Permanent link:
**http://www.kultloesungen.de/doku.php/kknd2serie9?rev=1584996388**

Last update: **2020/03/23 20:46**