# 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 Einheiten 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

Sie starten im Südosten mit einigen Infanteristen, die es schnell an den Rand des Vorsprungs zu bringen gilt, damit der ankommende Schwebepanzer möglichst von dort oben weitgehend gefahrlos attackiert werden kann. Im direkten Kampf (gerade wenn die Einheiten eng beieinander stehen) wird man sonst schwere Verluste erleiden!
Anschließend erhält man Verstärkung im Nordwesten. Die beiden Todeskuppeln folgen hier der Straße bis zur Ölquelle, wo die Einheiten auf die Tanker feuern bis beide die rote Erfahrungsstufe haben.



Ziehen Sie dann mit diesen weiter Richtung Osten und über das Gewässer bis zur Holzbrücke östlich des feindlichen Ölbohrturms, die man per erzwungenem Feuer zerstören lässt.
Dahinter geht es weiter bis zum östlichen Kartenrand und dort Richtung Süden und schließlich über Land ein Stück gen Westen, bis zur nächsten Wasserfläche.
Fliegen Sie dort am besten zunächst nach Süden, wo man einen einzelnen Geschützturm durch die feuerstarken Todeskuppeln aus sicherer Entfernung vernichten lässt und dadurch die Infanteristen „befreit“, die sonst von ihm erwischt würden.
Anschließend sammelt man alle Truppen im Westen bei der nächsten Holzbrücke, deren Übergang durch drei Türme gesichert ist.
Achten Sie dabei auch auf die weiteren Verstärkungen im Nordwesten - diese sollte man zum Teil zum Rest der Hauptruppe führen, während einige Einheiten bei dem Ölbohrturm verbleiben um die gegnerischen Öltransporte zu vernichten und den Feind dadurch auszubremsen.
Die drei Türme kann man wieder durch die Todeskuppeln aus sicherer Distanz zerstören lassen oder schon einmal einen koordinierten Großangriff mit allen Einheiten aus zwei Richtungen gleichzeitig üben.
Folgen Sie dann von dort aus dem Weg Richtung Osten und vernichten Sie den Laserzaun. Dahinter trifft man auf ein schweres Geschütz, so dass man unbedingt mit allen Einheiten und bevorzugt den Infanteristen an der vordersten Front einen Sturmangriff durchführen muss.
Anschließend befindet man sich aber auch schon in der Feindbasis und sollte hier zuerst vor allem gerade im Bau befindliche Geschütztürme vernichten. Anschließend gilt es in ausreichendem Abstand zu den noch vorhandenen weiteren Verteidigungseinrichtungen die Basis weitgehend auszuhöhlen, so dass man am Ende mit etwas mehr Platz die Verteidigungsanlagen Richtung Norden und Südosten attackieren kann.
Dort trifft man jeweils auf harten Widerstand in Form zweier schwerer Geschütztürme, so dass die Truppen für den Angriff breit aufgestellt werden müssen und man trotz allem schwere Verluste wird hinnehmen müssen.
Achten Sie daher darauf ggf. noch eingetroffene Verstärkungen heran zu führen, damit man mit möglichst maximaler Feuerkraft attackieren kann, so dass man schlussendlich doch die Oberhand behält. Will man ganz auf Nummer sicher gehen oder muss Verluste aus der frühen Phase der Mission ausgleichen, so empfiehlt sich die Infanteristen für Angriffe auf die feindlichen Öltranporter abzustellen. Der Feind hat hier teilweise in Richtung Westen noch einen neuen Ölbohrturm errichtet oder baut einfach neue Transporter. Lässt man diese von den Infanteristen attackieren, werden diese in der Erfahrung steigen und dadurch sowohl an Schlagkraft als auch Regenerationsfähigkeit gewinnen!

## Prototyp 31



Sie starten zwischen den beiden Feinden und müssen dann auch noch zwei Prototypen verteidigen! Was übel klingt, erweist sich dann aber doch als gut machbar, denn man wird eine ganze Zeit lang von beiden Gegnern in Ruhe gelassen (zumindest sofern man sich defensiv verhält) und kann daher entspannt den Basisaufbau angehen!
Entscheidend ist daher direkt ein Rechenzentrum zu bauen und zunächst dieses und dann die Raffinerie hochrüsten zu lassen. Anschließend folgt die Makroboterfabrik, so dass man einen weiteren Tankwagen produzieren kann.
Erst dann sollte man sich der Verteidigung widmen. Hierfür wird man trotz deren Sonderstatus die beiden Prototypen einsetzen müssen und sollte daher stets ein wachsames Auge auf sie haben!
Während der Aufrüstphase kann man die Truppen schon einmal grob um die bestehenden Verteidigungstürme herum neu sortieren und an jedem Zugang einen Prototypen und die sonst stärksten Einheiten postieren. Infanterie und Scouts kann man hingegen entlang des südlichen Strands sowie am nordöstlichen Berg herum sammeln, da der Feind auch dort später den ein oder anderen Angriff mit „Amphibieneinheiten“ heranbringt oder auch einfach mal rüber feuert, wenn Sie zu nahe am Ufer gebaut haben!
Als nächstes empfehle ich den Aufbau von jeweils zwei schweren Verteidigungstürmen an beiden Engstellen - bevorzugt hinter den Klippen, so dass man noch eine verbesserte Schussposition hat! Achten Sie im Norden jedoch darauf, dass die feindlichen Kanonen auf der westlichen Seite die vorderste Position an den Klippen erreichen können! Geben Sie sich daher zunächst mit einer Position eine Stelle weiter südlich zufrieden.
Sobald in beide Richtungen mindestens zwei Verteidigungstürme installiert wurden, sollte man noch einige Schnitter und mindestens ein Reparaturfahrzeug sowie mehrere Reparatur-Ingenieure in Stellung bringen.
Speichern Sie ruhig einmal wenn Sie das Gefühl haben, dass es gut läuft, denn mit etwas Pech beginnt kurz danach der Angriffsstrom, der insbesondere bei den Mutanten mitunter aus einer richtigen Flut an Infanteristen besteht, die die eigenen Linien doch recht schnell überrennen können! Aufgrund der gute Topographie müssen jedoch die Feinde stets durch die Engstelle und sind dort von den Verteidigern gut in Masse zu zersäbeln!
Achten Sie dabei darauf im Norden nicht zu weit an den Strand heran zu bauen, sonst wird man von herankommenden Panzern attackiert, und im Süden auch einige Verteidiger am Strand oder dem erhöhten Posten im Südwesten zu platzieren, so dass die gegnerischen Flusspferde nicht direkt ins Herz des Posten vorstoßen können.
Sind beiden Zugänge erst einmal mit zwei schweren Verteidigungstürmen und einigen Schnittern gesichert, sollten die Angriffe aber nicht mehr durchdringen können. Behalten Sie nur stets genügend Reparatur-Einheiten in der Nähe um die Gebäude schnell reparieren zu können, wenn doch mal wieder eine heftigere Angriffswelle heran schwappt.
In der Basis muss man dann baldmöglichst die zweite Ölquelle erschließen und die Produktion auf die

„Erneuerbaren Energien“ umzustellen, wo man insbesondere die Windkraftanlagen auch prima nutzen kann um die vorgelagerten Verteidigungsgebäude bauen zu können - insbesondere im Süden kommt man nur so an die optimalen Positionen an den Klippen heran!
Hat man die eigene Position erst einmal gefestigt und gelernt mit den ständigen Angriffen umzugehen, gilt es den Gegenschlag vorzubereiten! In beiden Richtungen muss man dabei auf eingeflogene Einheiten setzen, die zunächst die feindliche Ressourcenversorgung einbremsen. Welchen Gegner man dabei zuerst attackiert ist relativ egal, da sich die beiden Gegner auch allenfalls durch Luftangriffe gegenseitig zusetzen und sonst nur gegen Sie lostreten!
Im Norden kann man dabei meinem Empfinden nach doch ein wenig schneller aktiv werden, da dort wirklich keinerlei Gegenwehr droht, während im Süden zunächst ein Geschütz vernichtet werden muss und zudem die Angriffsrouten der übers Wasser kommenden Nilpferde mitunter hier kreuzen.



Bauen Sie hierzu einige Todeskuppeln und senden Sie diese übers Wasser Richtung Nordosten, wo man die östlichsten Mauern zerstört und dann direkt einige Gebäude aufs Korn nehmen kann. Mit diesem Angriff kann man den Feind jedoch nur etwas ausbremsen. Um hier wirklich vernichtend zuschlagen zu können, muss man weitere Schnitter und vor allem einige Artilleriegeschütze einfliegen. Letztere sind gegen die Geschütztürme zu nutzen, da man aufgrund der starken feindlichen Flak kaum die eigene Luftwaffe gegen die Verteidigungseinrichtungen des Gegners einsetzen kann. Arbeiten Sie sich daher von dort aus langsam Richtung Westen vor, jeweils Artillerie und Schnitter gegen die einzelnen Ziele einsetzend.
Im Süden sieht die Vorgehensweise prinzipiell ähnlich aus. Hier muss man dabei ganz am nördlichen Zipfel der Landmasse seine Truppen einfliegen, da man alsbald auf ein feindliches Geschütz vor dem Elektrozaun trifft. Erst dann kann man den Zaun attackieren und Richtung Süden in die Basis vordringen, wo man zunächst die Ölindustrie sowie die Schweinemasten attackiert. Anschließend arbeitet man sich hier analog dem Vorgehen im Norden mit Artillerie und Schnitter Richtung Osten durch die Basis.
Gegen beide Gegner kann man zudem natürlich noch die Prototypen zum Einsatz bringen, muss auf sie aber immer gut Acht geben und auf jeden Fall eine Reparatur-Einheit mitnehmen!

# Phase 7

## Mutanten Off Line

Die Mission (bzw. die Karte und die Feindaufstellung) entsprechen der Überlebenden-Endmission „Nieder mit den Mutanten“ und so gibt es hier nur wenig mehr zu sagen.

Zwar scheint der Feind hier etwas aktiver zu sein, da man zu Beginn doch das ein oder andere mal auf seiner Startinsel attackiert wird, doch dann läuft das weitere Geschehen eigentlich analog zum Kampf der Überlebenden ab.
Kleine Unterschiede erklären sich wohl weitgehend durch ein unterschiedlich schnelles Vorgehen. Da die Einheiten bekanntlich fast identisch sind, verweise ich damit nur auf die dort getätigten Aussagen, die auch für den Kampf der Serie 9 gelten.

## Überlebende Go Home

Dies ist aus meiner Sicht die anspruchsvollste Mission des ganzen Spiels - ein würdiger Abschluss der Kampagne!
Da man mitunter nur mit etwas rumtesten und Glück immer gut durchkommt und die Mission auch dann noch viele Stunden dauern wird, habe ich für diese Mission extra viele Savegames angelegt! Schauen Sie sich diese daher ruhig genauer an!

Die Herausforderung liegt hier vornehmlich (aber nicht nur!) zu Beginn der Mission: man muss bereits kurz nach dem Start einen Angriff des Feindes von Osten her abwehren. Gelingt dies nicht (zufriedenstellend), wird man schon vom nächsten Angriff überrollt und kommt nicht mehr auf die Beine!



Es gilt daher durch gekonntes Micro-Management, den gegebenen Bestand an Verteidigern lange genug zu erhalten bis die eigene Produktion ins Laufen kommt um sich besser verteidigen zu können!
Nutzen Sie daher ruhig ausgiebig die +/–Tasten um die Spielgeschwindigkeit runter zu regeln, so dass man die Verteidiger in Ruhe koordinieren kann!
Ebenso wichtig ist es regelmäßig neue Savegames anzulegen, denn schon kurz danach kann ein heftiger Angriff (beispielsweise mit Massen an Infanteristen) erfolgen, den man auch trotz allem Bemühen bei langsamster Spielgeschwindigkeit nicht mehr abwehren kann, so dass man mindestens zwei Schritte zurück gehen muss!
Ein weiterer Pfeiler ist das „Halten“ von großen/teuren Verteidigungseinheiten! Nur wenn man die überwiegende Zahl an Angriffen ohne größere Verluste übersteht kann man langfristig die notwendige Masse und Klasse an Verteidigern aufbauen, die man benötigt um den kontinuierlichen und zunehmend intensiveren Angriffswellen standhalten zu können!
Insgesamt wird man hier ein vielfaches an Feinden vernichten müssen - man kann den Feind nur durch „Abnutzung“ der Ressourcen klein bekommen!
In meinem Fall war dies beispielsweise ein Verhältnis von etwa 1:11 - d.h. für jede verlorene Einheit habe ich mindestens 11 feindliche Einheiten vernichtet!

Der erste Angriff erfolgt, wie geschrieben, recht kurz nach Missionsbeginn aus Richtung Osten.

Dirigieren Sie daher direkt alle Einheiten in Position: die Todeskuppeln auf Höhe oder direkt hinter dem Verteidigungsturm und die Infanterie ebenfalls auf Linie des Verteidigungsturmes jeweils ober- und unterhalb im Wald. Die ankommenden Feinde sollten dann zuerst vom Turm attackiert werden (vor allem bei schweren Fahrzeugen!), so dass dieser das Feuer etwas auf sich zieht, und erst anschließend durch die Einheiten unter Beschuss genommen werden.
Wichtig ist daher stets einige Techniker zur Reparatur direkt hinter den Verteidigungsgebäuden stehen zu haben! Nutzen Sie dies jedoch nur, wenn während eines Angriffsgeschehens die Integrität des Turmes massiv leidet.
Hilfreich kann zudem auch der „Kampfbereitschaft-Modus“ (F-Faste) sein, der Einheiten dazu bringt Feinde in Reichweite aktiv anzugreifen. Achten Sie nach Befehlsvergabe unbedingt darauf, dass die Verteidiger bei flüchtenden Feinden nicht nachsetzen oder zu forsch dem Feind entgegen laufen und so in Situationen laufen, wo sie in massiver Unterzahl ohne große Wirkung vom Feind zerschlagen werden.

Parallel oder auch spätestens nach der erfolgreichen Abwehr gilt es die Basis auszubauen. Die ersten Maßnahmen sind hierzu das Hochrüsten des Rechenzentrums um 2-3 Stufen, damit die weitere Forschung schneller und günstiger ist, den Bau einer Mobilen Ölförderanlage um den nahen Ölfleck zu besetzen sowie das Aufrüsten der Mikroboterfabrik und die Produktion einiger Techniker und vor allem Hülsenschützen (= Granatwerfer)!
Sobald die Bohrstelle aktiv ist und der Transport von Öl beginnt, sollte man zudem den Energiekonverter um mindestens 3 Stufen aufrüsten, damit die Ressourcen effizienter ausgebeutet werden können!

In Konkurrenz um die zunächst zaghaft fließenden Ressourcen stehen dann die Produktion von Hülsenschützen und die eines zusätzlichen Tankers.
Hat man im ersten Angriff quasi keine Einheiten verloren und mindestens ein halbes Dutzend Hülsenschützen zur Verfügung um weitere Angriffe, insbesondere aus nördlicher Richtung abzuwehren, sollte man dem Transporter den Vorrang geben und speichern.
Im Norden wird man nämlich baldmöglichst eine Schotenkanone benötigen, da dort die Hauptangriffe erfolgen, was schon einmal bis zu zwei Dutzend Infanteristen und weitere Feindfahrzeuge sein können, die man sonst nur durch „Guerilla“-Angriffe der eigenen Infanteristen aus dem Wald und locken der Angreifer zu den Verteidigungseinrichtungen im Osten wird überleben können.
Hilfreich ist daher zunächst gegen Infanteriemassen ein Kauterisator, der mit seinen Schüssen entgegen der Schotenkanone gleich mehrere Ziele treffen kann!

Wirklich entscheidend für den weiteren Erfolg sind dann aber zwei „Tricks“ um die ankommenden Feindmassen rechtzeitig zu dezimieren bzw. diese im richtigen Moment abzulenken!

Zunächst ist dies das Postieren von Infanteristen auf den „Hügeln“ rund um den Posten. Im ersten Schritt sollte dieser der Hügel am nordöstlichen Zipfel sein. Postieren Sie dort einige Granatwerfer und später auch noch einige Sporenwerfer. Diese greifen dann vorbei ziehende Feinde „von oben“ aus an und können vom Feind so nicht attackiert werden. Mit einem halben Dutzend Infanteristen kann man die heranziehenden Feinde dadurch schon recht gut schwächen oder sogar dezimieren! Greifen Sie die Infanteristen zudem noch an, wird hoffentlich auch die Schotenkanone aktiv und attackiert die Angreifer. Erfahrene Infanteristen sind zudem insoweit sehr praktisch, als dass sich diese selbst heilen!
Verstärken Sie die Position dort nach Möglichkeit noch weiter, denn dies ist zunächst auch der einzig sinnvolle Einsatzort, da direkt im Osten die Angriffe direkt von der Seite her auf die Infanteristen erfolgen würden und dadurch der „Höhen-Bonus“ verloren geht!
Erst wenn die Verteidigungslinie im Osten vorverlegt wird, empfiehlt sich auch das Besetzen der östlichen Höhe mit Infanteristen. Sinnvoll ist zuvor aber schon ein verstärkter Einsatz von Sporenwerfern, da diese auch Luftangriffe aus der jeweiligen Richtung früh abfangen können!

Die zweite elementare Strategie ist das Errichten von Mauern (bzw. besser Elektrozäunen wenn es das Budget schon zulässt!) direkt vor den Verteidigungseinrichtungen bzw. den Eingängen zum Posten. Diese wirken auf die Feindesmassen mitunter wie eine Zielscheibe und werden bevorzugt attackiert. Ihre dahinterliegenden Verteidiger bzw. Verteidigungsgeschütze können die Angreifer so relativ unbehelligt beharken - Sie müssen nur ab und an einige Systechs mit der Instandsetzung der Einrichtung beauftragen, aber diese sollten so oder so hinter den Gebäuden stets zum Einsatz bereit stehen!
Mit diesen Hindernissen kann man dann sowohl die angreifenden Feinde ablenken, als auch den „Gegnerstrom“ mitunter durch Bereiche lenken, die für die Verteidigung günstiger sind.
Beispielsweise den Wald im Osten, der von der feindlichen Infanterie „durchlaufen“ wird, während die Fahrzeuge wenden oder sich auf den Beschuss der Absperrungen konzentrieren.
Wichtig ist hier dann natürlich, dass die Verteidiger eine entsprechende Reichweite haben um auch aus dem Schutz der Zäune den Feind attackieren zu können. Man muss dafür möglichst auf Schnitter und mindestens Schotenkanonen, besser natürlich Blitzgeneratoren setzen!
Ebenso kann es geboten sein, mit den Verteidigern kurz auszubrechen oder später gar Lufteinheiten zu entsenden - manchmal hilft auch ein „Rückbau/Verkauf“ eines Zaun-Teiles, wodurch der Feind dann ein Stück näher heran kommt. Baut man dann direkt wieder neu auf, kann dies schon ausreichen um den unerreichbaren Feind doch ohne großen Ausbruch erledigt zu bekommen!

Hat man also die ersten Angriffe überstanden und den Posten etwas ausgebaut bzw. die Verteidigung an mindestens zwei Zugängen recht gut aufgestellt, so gilt es spätestens nun die Verteidigung besser zu organisieren. Hierzu empfiehlt sich mindestens gen Nordosten eine Schotenkanone mit den beschriebenen Elektrozäunen.
Belassen Sie die Verteidigungseinrichtungen zunächst soweit in Basisnähe, dass die Angreifer sich durch das Nadelöhr pressen müssen und damit dann auch von den Infanteristen „auf dem Berg“ attackiert werden können.
Später kann die Verteidigung dann ein Stückchen nach vorne wandern, wenn genügend Geld da ist um reichlich Blitzgeneratoren zu bauen.

Ressourcen sind dann auch das nächste wichtige Thema nach der Sicherung der Ölquelle in der Basis. Zwar findet man rund um den Startpunkt zahllose weitere Quellen, doch liegen diese alle quasi im offenen Feld und sind damit durch die ständigen Angriffe des Gegners nur schwer zu sichern!
Es gilt daher nach und nach und sehr vorsichtig weitere Quellen zu erschließen und damit jeweils verbunden die eigene Verteidigungslinie auszuweiten.
Gleichzeitig muss man aber auch die „Erneuerbaren“ kontinuierlich ausbauen, damit stets ein ausreichenden „Cashflow“ vorhanden ist um Verluste bei den Verteidigern zu kompensieren. Bauen Sie daher zunächst am besten 2 - 3 Windenergieanlagen und sichern Sie sich erst dann die nächste Ölquelle!

Ob man sich dabei für die im Norden oder eher im Osten entscheidet, ist aus meiner Sicht relativ egal. Beide Stellen sind durch vorgelagerte Felsen mitunter etwas tückisch zu verteidigen, da die Felsen die Schusslinie blockieren! Im Norden hat man den Vorteil quasi nur aus einer Richtung attackiert werden zu können, während man im Osten nur teilweise Erleichterung erfährt, weil die aus nördlicher Richtung herankommenden Feinde von den eigenen Verteidigern auf den „Bergen“ schon malträtiert werden.
Da man schlussendlich eigentlich auch beide Positionen einnehmen muss, ist es eher eine Frage der Präferenzen! Speichern Sie einfach vor dem „Ausfall“ und versuchen Sie es notfalls beim Scheitern in die andere Richtung noch einmal!

Egal wie, man muss seine Truppe aufstellen, die aus mindestens dem Bohrturm sowie genügend finanziellen Mitteln für eine Schotenkanone mitsamt Zaun-Einrichtungen sowie einigen Schnittern und einer Reparatur-Einheit bestehen sollte, und dann in einem ruhigen Moment den Bohrturm in

Bewegung setzen.
Stellen Sie die Verteidiger dann um das zu bauende Verteidigungsgebäude auf und sichern Sie die Position mit weiteren Einheiten ab. Insbesondere massive Angriffe mit Laser-Infanterie ist zu Beginn sehr gefährlich, da man dann regelrecht überrannt wird. Hier hilft dann ein kurzer Ausbruch oder ein manuelles Steuern der Schnitter bei langsamer Spielgeschwindigkeit! Mit etwas Glück kann man die Feinde schon beim Sammeln erspähen und dann gezielt attackieren oder anlocken!

Entscheidend ist die neue Front mit weiteren Einheiten zu verstärken und möglichst bald 1-2 Blitzgeneratoren installiert zu bekommen. Nicht erreichbare Angreifer auf die Befestigungen kann man dann auch schon einmal aussitzen bzw. wenn der Ressourcenstrom dank 1-2 Windturbinen halbwegs läuft mit ersten KI-Jägern attackieren. Diese muss man aber auch sehr bedacht einsetzen, da der Feind alsbald auch Flak-Einheiten heranführt oder eigene Lufteinheiten mitbringt.

Bevor dann die nächste Ölquelle gesichert werden kann, wird meist die erste leergepumpt sein, so dass man diese verkaufen und dort weitere Erneuerbare hinsetzen kann - ab dann sollte es eigentlich halbwegs routiniert weiter gehen.
Insgesamt wird man bis hierhin auch etwas Glück benötigen, denn die Angriffe werden kontinuierlich stärker bis irgendwann Dutzende Dschagannath-Panzern heran rollen, die auch mal mit etwas Pech durchbrechen und so massiven Schaden anrichten, dass nur noch das Laden eines Savegames hilft. Speichern Sie daher regelmäßig.

Hat man beide vorgelagerten Ölquellen gesichert, sollte die Verteidigung auch für die größten Massenangriffe gerüstet sein, so dass man sich an die Offensive heran wagen kann.
Da der Feind über eine Unmenge an Einheiten und Gebäuden verfügt, wird dies ein stundenlanges Unterfangen, für das man trotz aller möglichen Raffinesse Unmengen an Einheiten wird aufbringen müssen, da es nirgendwo eine entscheidende Schwachstelle gibt. Vielmehr muss man mit einer Kombination von geschickten Attacken und heftigen Massenangriffen den Feind an zahlreichen Stelle schlicht möglichst nachhaltig vernichten und die Position dann für das weitere Vorgehen sichern.
Zunächst wird man also noch ein paar mehr Ölquellen sichern und dabei die eigene Position ausweiten und verstärken müssen, so dass die weiterhin erfolgenden Angriffe schon früher abzuwehren sind! Hilfreich sind dabei einige Flugtransporter, mit denen man jeweils einen Bohrturm samt einigen Verteidigern schnell an die gewünschte Position verlagern kann, so dass man ohne lange „Anfahrt“, bei der man von heranrückenden Feinden attackiert werden kann, zum Ziel kommt. Dort baut man den neuen Außenposten schnell auf und verstärkt die Position dann durch Verteidigungsgebäude und weitere Schnitter.
Am attraktivsten sind dabei die Positionen direkt nördlich und östlich der Basis jeweils bei einem schmalen Durchgang, da man von dort aus dann auch die weiteren Angriffsaktionen ausführen sollte.

Zwei Angriffsvektoren erweisen sich dabei als empfehlenswerte Angriffsstellen:

1. Im Norden kann man entlang des Karten-Randes mit einigen Lufteinheiten recht schnell zu einigen größeren „Solarparks“ durchstoßen. Hierzu muss man lediglich eine Flak-Stellung, die von einigen Infanteristen verteidigt wird beseitigen. Bringt man hierzu selbst ein Dutzend Hülsenschützen heran und zerstört die Mauer, so kann man die Feinde anlocken oder einzeln erledigen, bis man die drei Flak-Stellungen vernichten kann. Dahinter findet man dann am nördlichen Rand einige „Solar-Gebäude“ bzw. weiter Richtung Osten auch zahlreiche herumstehende Öltanker oder einzelne Produktionsgebäude, die man aufs Korn nehmen kann, bis der Feind mit Flak-Fahrzeugen heran kommt!

2. Analog zum Vorgehen im Norden kann man auch im Süden entlang des Kartenrandes trickreich ein gutes Stück voran kommen. Wieder wird man zunächst mit Flugeinheiten einzelne Verteidigungstürme ausnehmen können, bevor man auf stärkeren Widerstand im Form von Flak-

Einheiten trifft. Diesen wird man auch mit Bodeneinheiten nicht knacken können, da diese durch ein Tal durch müssen und dabei von „oben“ her dezimiert werden!
Insbesondere nördlich des Tales wird man auf eine massiv befestigten Posten des Feindes stoßen, so dass nur der Weg direkt am Kartenrand entlang bleibt. Dort kann man eine Flak aus der Luft vernichten und dann per Luftlandetransporter zahlreiche Schnitter einfliegen, die diese Position prima halten können und dabei alle Feinde, die durch das Tal ziehen zusammen schießen können.
Von dieser Position aus kann man sich dann weiter nach Osten vorarbeiten, wo man einen weiteren Posten findet, der zwar recht gut verteidigt ist, der aber auch einige „Gefängnisse“ ein wenig weiter nördlich, umfasst. Dort reicht ein Überflug aus um einen Kampf-Roboter zu „befreien“, der dann den Feind quasi von Innen heraus attackiert.
Bevor man das jedoch wagt, sollte man etwa zwei Dutzend Schnitter heranführen und in Kombination mit Luftangriffen die feindliche Verteidigung attackieren. Nur wenn man dort eine Bresche schlagen kann, durch die man den Kampfroboter in sichere Gefilde ausleiten kann, macht dessen Befreiung Sinn, da er sonst von Feindesmassen zerstört wird.

Hat man diese beiden Optionen gezogen, bleibt nur noch das Niederkämpfen der restlichen Feindesmassen. Hierzu muss man auf das zentral gelegene Hochland mit dem feindlichen Hauptposten gelangen, was aber an jeder Stelle nicht ganz ohne Verluste möglich ist!
Meine Empfehlung geht daher dahin, zunächst insbesondere im Nordosten die verbliebenen Feind-Positionen zu vernichten (v.a. auch zahlreiche Tanker, die sich um eine Ölquelle drängen) - wobei man an einem der Kartenränder am besten per Lufttransport sowohl Luft- als auch einige Bodeneinheiten einfliegt.
Anschließend muss man an einer Stelle eine Bresche in die Verteidigung schlagen und dann dort zahlreiche Bodeneinheiten anlanden, mit denen man sich dann auf dem oberen Plateau langsam vorankämpft und wo immer möglich auch Feinde auf tieferen Ebenen attackiert. Das restlose Vernichten der verbliebenen Feindmassen ist dann nur noch eine Fleißaufgabe...

---

| | |
|---|---|
| **Text** | A. Neumann (2008) |
| **Screenshots** | A. Neumann (2008) |
| **Savegames** | A. Neumann (2008) |
| **Lizenz** | (cc) BY-NC-SA |

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

Permanent link:
**http://www.kultloesungen.de/doku.php/kknd2serie9?rev=1608470491**

Last update: **2020/12/20 13:21**