KKnD 2 - Überlebende

Phase 1

Einsatz schwerer Waffen



Selektieren Sie alle Einheiten und folgen Sie dem unbefestigten Weg über die Brücke Richtung Nordosten. Unterwegs trifft man nur vereinzelte Mutanten, so dass man den Posten sicher erreicht.
Lassen Sie dort die Ingenieure sofort mit der Reparatur der Gebäude beginnen und bauen Sie direkt ein Forschungslabor, dass zuerst Kraftwerk und sich selbst aufrüstet.
Da es insgesamt nicht all zu viel zum Forschen gibt sollte man alsbald die Ölförderung in Gang bringen und ein zusätzliches Kraftwerk sowie einen zweiten Förderturm errichten. Öl wird hier keine knappe Ressource sein, da man direkt am Basis-Eingang gleich noch eine Quelle findet, obwohl die beiden in der Basis gelegenen Vorkommen eigentlich absolut ausreichen!
Da man nur vereinzelt attackiert wird kann man sich zunächst auf den Ausbau der Basis konzentrieren und erst dann weitere Kampfeinheiten bauen.
Der Feind ist natürlich noch äußerst schwach, so dass man auch mit den gegebenen Einheiten vom Start weg einen Feind attackieren könnte, was man aber als „Anfänger“ dann vielleicht doch besser nicht machen sollte.
Ist die Basis jedoch erst mal befestigt und der Ressourcenstrom gesichert, kann man sich den beiden Feinden annehmen. Ihre Basen finden sich jeweils im Westen und Süden und sind jeweils nur leicht verteidigt, so dass man mit einer größeren Truppe schnell nachhaltige Schäden anrichten kann. Hat man erst mal die wichtigen Fördergebäude vernichtet läuft eh nichts mehr, so dass die komplette Vernichtung aller Feinde absolut kein Problem sein sollte..!

Untergangsstimmung

Bauen Sie zunächst die Basis aus und postieren Sie die gegebenen Truppen an den beiden Brücken nach Norden. Nach einiger Zeit erhält man Verstärkung in Form von Tanklastern und einem weiteren Bohrturm. Investieren Sie hier also nicht zu früh!
Spätestens mit der Verstärkung sollte jedoch der Ressourcenfluss ordentlich laufen, so dass man neue Truppen ausheben kann. Da man nur recht selten und kaum gefährlich angegriffen wird kann man alsbald über die östliche Brücke vorrücken und den feindlichen Posten weiter nördlich attackieren. Vernichten Sie zunächst die Verteidigung und dann den Bohrturm, womit die Blechbüchsen schon mal keine finanziellen Mittel mehr haben. Bringen Sie nun einfach weitere

Truppen heran und greifen Sie den Rest des Postens an. Ein Zangenangriff über die zweite Brücke hilft dabei die verbliebenen feindlichen Verteidigungstürme effektiver zu vernichten...

Phase 2

Die große Flucht



Eine etwas trickreiche Mission, bei der man öfter Zwischenspeichern sollte um nicht zu gefrustet zu sein, denn eigentlich muss man hier nach „Trial-and-Error-Methode“ vorgehen. Wirklich brauchbare Informationen bekommt man einfach nicht...
Der Start beginnt schon lustig: Laufen Sie mit dem Techniker etwas nach Osten, wo man von einem erhöhten Plateau aus zwei Mutanten auf Patrouille beobachten kann.
Passen Sie den richtigen Moment ab um sie südlich zu umgehen und weiter nach Osten vorzurücken. Dort findet man ein weiteres "Aussichtsplateau", von wo aus man die nächste Patrouille beobachten kann. Diesmal geht es beim Abrücken der Mutanten durch den nördlichen „Tunnel“, der Sie zu einem "gefängnisartigen" Gebäude im Nordosten führt.
Hat man diesen Bereich erreicht, erhält man dann auch Verstärkungen (Südwesten und Norden). Fahren Sie mit dem mobilen Stützpunkt im Süden zum größeren Bereich bei der ersten Ölquelle und bauen Sie dort den Posten auf. Zuerst sollte man die Ölförderung zum laufen bringen und auch recht bald einige Infanteristen ausbilden um vereinzelte Angriffe abzuwehren.
Im Norden sammelt man unterdessen die Truppen am besten beim kleinen Hügel, wo man die Truppen besser organisieren kann, da man sich nur nach Westen hin wirklich verteidigen muss und von Osten her angreifende Truppen gefahrlos vom Hügel aus beharken kann. Dadurch sollte man dort dann relativ sicher sein, denn auf den südlichen Teil der Karte kommt man erst mal nicht. Das Sprengen des Gefängnisses bringt auch nichts, da der „Gefangene“ ja schon frei ist.
Sammeln Sie daher die beständig eintreffenden Verstärkungen beim Flüchtling, den es zu schützen gilt bis man im Süden alles geregelt hat.
Dort kann man nach dem Aufbau der Basis und der Ausbildung eines halben Dutzend Grenadiere erst mal weiter forschen und die Ölförderung voranbringen, damit man dann auch etwas solventer wird und Fahrzeuge ausheben kann. Später werden die Angriffe des Gegners auch etwas heftiger, denn die ständige Versorgung des Feindes mit neuen Truppen aus der Luft führt auch dazu, dass man alsbald einige "Tiere" in der Basis hat.
Mit einem Trupp aus Infanteristen und einigen Fahrzeugen sollte man dann die Erkundung der Karte nach Nordosten hin beginnen, wo man neben einigen Verteidigungstürmen, inklusive Flak-Stellungen, auch einen feindlichen Ölbohrturm findet, den man attackieren muss. Sammeln Sie dann dort weitere Truppen um das Lager weiter westlich zu attackieren, das man jedoch auch mit einem Infanterie-Trupp aus westlicher Richtung "infiltrieren" kann, was aber einige Opfer erfordert, da man an einem "Verteidigungs(w/t)urm" vorbei muss.
Da man im Norden nur etwas aufpassen muss, dass die eigenen Einheiten nicht zusehen wenn der

Gefangene erschossen wird, kann man im Süden relativ frei hantieren und wird sobald alle feindlichen Flak-Geschütze erledigt sind einen Flugtransporter geliefert bekommen. Dieser landet im Südosten und muss dann manuell zum Gefangenen geflogen werden. Laden Sie diesen ein und bringen Sie ihn in den südlichen Teil der Karte, was dann scheinbar als Sieg-Bedingung ausreichend ist...

Himmelfahrtskommando

Beginnen Sie wieder schnell mit dem Basis-Ausbau und sammeln Sie die Truppen am nördlichen Zugang. Dank zweier Kraftwerke hat man schon von Beginn weg einen recht guten Ressourcenfluss, den man aber trotzdem schnellstens durch Forschung noch verbessern sollte, was dann zusammen mit dem Bau einiger Gebäude die ersten Minuten ausfüllt.
Die Robos werden Sie hier aber auch recht bald mit einem ersten Angriff beglücken - Sie sollten also recht bald noch einige weitere Einheiten produzieren oder ein Geschütz am Zugang errichten.
Sichern Sie sich dann auch baldmöglichst die dritte Ölquelle westlich der Basis und lassen Sie mindestens vier Tankwagen zwischen den Kraftwerken und Ölquellen zirkulieren, so dass genügend Mittel da sind um den Ausbau der Basis schnell voranschreiten zu lassen.
Der Angriff ist dann etwas schwieriger als nach dem Briefing vielleicht vermutet. Sie benötigen ein gutes Dutzend Hoverbuggys, die jedoch auch dringend Unterstützung von Fußtruppen brauchen, da sie ansonsten von den Geschützen im Nordosten schnell zusammengeschossen werden!
Bilden Sie daher am besten von allen drei Infanteristen-Typen ebenfalls etwa ein Dutzend Einheiten aus und sammeln Sie diese dann hinter der eigenen Linie. Nach einem Angriff der Roboter sollte man die Truppen dann entsenden, da die Gefahr auf angreifende Maschinen zu treffen dann recht gering ist.



Etwa in der Kartenmitte findet man die entscheidende Stelle, wo sich drei Möglichkeiten ergeben zum Feind zu gelangen. Da der Weg entlang der Klippen nicht wirklich eine Option darstellt, da man dann von den Geschützen oben total auseinander genommen wird, gilt es die Hoverbuggies über den nahen Fluss bis zur Furt im Nordosten zu senden und die Infanteristen durch den Wald ebenfalls nach Norden zu führen.
Bereiten Sie dann beide Gruppen auf den Angriff vor indem Sie sie möglichst breit aufstellen, so dass die Geschütze nicht einfach nur in die Menge halten müssen. Dank der Übermacht sollte man dann beim gemeinsamen Angriff auch recht erfolgreich sein und die Position sichern können. Gegenangriffe scheint der Feind nicht zu fahren.
Bringen Sie hier dann weitere Verstärkungen heran und vor allem auch einen Ingenieur, der auf der östlichen Insel den Techbunker knackt und Ihnen so eine schlagkräftige neue Einheit bringt.
Mit dieser rückt man dann nach Westen vor, wo man auf dem Hügel die erste feindliche Ölförderung vorfindet. Stürmen Sie zunächst hoch, so dass die Truppen auch auf die Geschütze feuern können und vernichten Sie von oben dann herbei kommende Feinde und die dortigen Gebäude.

Mit weiteren Verstärkungen rückt man dann in den südlichen Teil des Feindlagers vor, wo man sich am besten zuerst der Ölförderung annimmt, damit man nicht ständig von frisch produzierten Einheiten geärgert wird.
Führen Sie gleichzeitig über die östliche Route weitere Verstärkungen heran und attackieren Sie dann die Geschütze im Süden, damit man auch über den Weg am Hang Verstärkungen herbeibringen kann um die letzten Gebäude am westlichen Rand zu vernichten.
Ein Abfackeln des Waldes im Osten um auch dort schwerere Bodentruppen durchschleusen zu können ist leider nicht möglich.

Phase 3

Alle Missionen, also in diesem Fall nur eine einzige, müssen erfolgreich abgeschlossen werden um zu Phase 4 übergehen zu können.

Wer zuerst kommt

Schnappen Sie sich zuerst alle Einheiten, die Ihnen gehören und rücken Sie damit in die südöstliche Karten-Ecke vor. Während man am besten ein oder zwei Techniker zurücklässt um noch zu sehen was der Verbündete so in seinem Posten macht und notfalls Reparaturen an beschädigten Gebäuden durchführen zu können, muss man gleichzeitig erst mal auf den Aufbau eines eigenen Postens verzichten, da dafür die finanzielle Grundausstattung nicht ausreicht.
Stattdessen gilt es sich weiter bis zur nordwestlichen Ecke durch zu schlagen, wo man einen bereits angeschlagenen Posten übernehmen kann.
Der einfachste Weg führt dazu am östlichen und nördlichen Kartenrand entlang, wo man nur vereinzelten Widerstand trifft. Alternativ ginge es natürlich auch über die andere Seite, dort muss man jedoch etwas vorsichtiger sein, da der Feind im Südwesten noch ein kleines Lager hat, das von einer größeren Meute beschützt, die das eigene Vorrücken schnell zum Stocken bringen kann.
Kämpfen Sie sich daher am besten vorsichtig über den erstgenannten Weg vor bis zum Lager. Dort errichtet man das Hauptgebäude und lässt die beiden mitgenommenen Techniker einige Reparaturen anstellen.
Da man erst mal nicht attackiert wird kann man sich auf die Ölförderung konzentrieren, die dank zahlloser Quellen in der nordöstlichen Ecke recht bald gut gelingen sollte.



Angegriffen wird hingegen meist der Verbündete im Süden. Lassen Sie hier die Techniker beschädigte Türme reparieren, denn die KI bekommt das irgendwie selbst nicht so recht gebacken und muss dann herbe Rückschläge einstecken, was sie dann eigentlich vollends unnütz macht...
Dank einem höheren Techlevel wird man hier dann etwas mehr forschen und auch schon Raketenpanzer bauen können. Mit deren Hilfe sollte man dann einige schwächliche Angriffe des Gegners gut abwehren können. Dank ordentlichem Ölfluss wird man recht schnell eine Kampftruppe aufbauen und den Feind in die Mangel nehmen können. Mit etwa einem Dutzend Kampfeinheiten (Plasma-Prototypen gegen die Gebäude!) sollte man in die zentrale Mutanten-Basis einfallen und sich eine erste Schneise schlagen.
Führen Sie dann weitere Truppen heran und attackieren Sie die Ölversorgung auf den Bergen westlich und östlich, damit man nur noch die gefährlichen Türme vernichten muss.
Zuletzt bleiben dann noch die kleinen Lager mit den „Schweinezuchtbetrieben“ in den vier Karten-Ecken, die dank massiver Übermacht schnell vernichtet werden können - falls dies der KI-Verbündete noch nicht erledigt hat.

Phase 4

Technik der Welt



Ziehen Sie zunächst Richtung Westen, wo man alsbald den ersten Bunker findet. Leider auch eine feindliche Roboter-Einheit, die man jedoch dank der „erfahrenen“ Techniker eigentlich ganz gut ignorieren kann. Laufen Sie einfach direkt zum Bunker und schicken Sie den verletzten Techniker rein. Notfalls teilt man die Truppe auf und bringt dann schnell den Bunkerinhalt heran um dem Angreifer das Ende zu bereiten.
Anschließend geht es am westlichen Rand nach Norden, wo man auch direkt den zweiten Bunker findet.
So ausgestattet kann man nun schon jedem feindlichen Trupp sicher begegnen und sollte auch jede

Gelegenheit zum Schießen nutzen, damit die Einheiten schnell Erfahrung gewinnen. Rücken Sie dazu weiter nach Norden vor, wo man den dritten Bunker findet.
Gemeinsam geht es schließlich quer über die Karte in die südöstliche Ecke, wo der letzte Bunker zu knacken ist. Zum Schluss muss dann nur noch der feindliche Posten im Nordosten und alle Feindeinheiten auf der Karte vernichtet werden.
Den Eingang zur feindlichen Basis findet man im Norden bei einem riesigen Skelett. Da man nur schwachen Widerstand erfährt wird die komplette Vernichtung des Feindes absolut kein Problem sein…

Versteckspiel



Ziehen Sie mit dem Trupp zunächst am westlichen Kartenrand nach Nordwesten, wo man drei Ingenieure findet. Anschließend geht es zurück und dann über die Brücke etwa in der Kartenmitte wieder gen Norden, wo man dann aber nach Osten abbiegen muss, da die Zielbasis der Serie 9 im Nordosten liegt. Auf einer kleinen Insel vor der Feind-Basis findet man zudem noch den Techbunker (andere konnte ich nicht auffinden), den es zu knacken gilt. Mit der Einheit darin greift man dann den feindlichen Stützpunkt an. Mit dem Bomber dauert das dann natürlich etwas bis man die ersten Geschütze erledigt hat, da er nach jedem zweiten Angriffsflug kurz landen muss um neue Bomben nachzuladen. Vernichten Sie daher unbedingt zuerst die Verteidigung gen Westen, damit die Bodentruppen gefahrlos in die Basis eindringen können und die weiter hinten gelegenen Gebäude, die sonst öfter mal Einheiten ausspucken, angreifen können.
Die eigenen Verbündeten im Südosten sind dabei meist leider keine Hilfe und können auch nicht irgendwie hilfreich „missbraucht“ werden, so dass man sie einfach ignorieren kann.
Ist der feindliche Posten komplett ausradiert gilt es eventuell noch verbliebene Feindeinheiten auf der Karte zu suchen und zu vernichten damit die Mission dann endet…

Phase 5

Beide Missionen aus Phase 4 müssen abgeschlossen sein um alle Missionen dieser Phase zugänglich zu machen.

Der Konvoi



Eine zu Beginn sehr unangenehme Mission, da man viel Fingerspitzengefühl braucht!
Legen Sie daher am besten Savegames nach jeder (anscheinend) erfolgreichen Aktion an!
Zu Beginn selektiert man alle Einheiten und zieht am östlichen Rand gen Norden. Eine Barriere muss dabei umgangen werden und bringt dann das erste Problem. Die Straßenecke wird durch ein feindliches Geschütz gesichert, dem man ausweichen muss, wozu man die eigenen Truppen dann am besten einzeln um die Ecke schickt. Nur so kommt keine Einheit in den Feuerbereich des Feindes.
Sammeln Sie dann an der dahinterliegenden Kreuzung über der Barriere Ihre Einheiten und ziehen Sie anschließend im Pulk weiter nach Norden, wo man ein feindliches Geschütz attackieren muss. Stellen Sie dazu die Truppe möglichst optimal auf, so dass man wenige Einheiten verliert und die kampfstarken Flammenwerfer schnell ans Geschütz heran kommen um es weg zu schmelzen.
Anschließend schießt man eine Bresche in die feindliche Wand etwas westlich und dringt dort quasi in den feindlichen Posten ein. Versuchen Sie jedoch Kämpfe weitgehend zu vermeiden, denn es gilt eigentlich schnell voranzukommen um feindliche Angriffe bei der Basis abwehren zu können, da man dort allenfalls mit dem Tanker den Feind etwas ablenken kann und auch auf keinen Fall eines der Gebäude verlieren darf!
Bringen Sie Ihre Kämpfer daher weiter nach Norden, wo man die zweite Wand einreißt und einige schnelle Einheiten dann weiter in die nordwestliche Karten-Ecke schickt, wo man den gesuchten Konvoi samt einigen Verstärkungen findet.
Während die erste Truppe nun am bestens schnellstens zur Basis zurückkehrt um dort angreifende Robos abzuschießen, gilt es den Konvoi mit Vorsicht auf dem gleichen Weg ebenfalls zur Basis zu schaffen. Lassen Sie sich auf Kämpfe dabei nur ein wenn es nötig ist oder beispielsweise gefahrlos ein feindlicher Bohrturm zu vernichten ist.
Im Posten angekommen kann man dann endlich durch Abladen des Konvoi-Inhaltes an Geld kommen, einen Bohrturm bauen und erste Aufrüstungen vornehmen. Lassen Sie den ersten Bohrturm dann aber nicht von allen Tankern anfahren, das bringt nur Blockaden und Warterei mit sich!
Die erste Zeit wird man etwas forschen und weitere Kampfeinheiten ausheben müssen. Zwar wird man zunächst kaum belästigt, aber da der Bau eines Vorpostens enorme 5000 Credits verschlingt sollte man erst mal primär alles aufrüsten was man hat und die nahe Ölquelle im Westen ebenfalls erschließen.



Dann baut man einen mobilen Vorposten und rüstet die Basis endgültig aus. Die langsam heftiger werdenden Angriffe erfolgen vor allem im Osten, wo man aber mit einigen Türmen gut hinkommen sollte.
Wichtig ist es dann die nahen, vorgelagerten Ölquellen im Westen und Osten zu sichern und so auch die Basis-Verteidigung vorziehen zu können. Da der Feind über massive Verbände verfügt wird der Kampf recht langwierig.
Am einfachsten ist dabei der Weg über den Westen. Mit Unmengen Dschagannath-Panzern und einigen Lufteinheiten kann man sich dort an einer feindlichen Ölquelle und den Windanlagen zu schaffen machen und dann langsam in die feindliche Basis vordringen.
Den Feind niederzukämpfen wird eine Zeit lang dauern, doch dank mehr Ölquellen sollte es nur etwas langweilig und nicht wirklich risikoreich werden, wenn man stets versucht die feindliche Ressourcenstruktur primär zu zerstören.

Roboter surfen nicht



Fahren Sie mit den schnelleren Einheiten zunächst voraus und holen Sie dann erst die lahmeren Raketenpanzer nach. Zuerst geht es dabei nach Westen und dort am Kartenrand dann Richtung Norden, wo man etwa in der Kartenmitte dann auf einer größeren Insel die eigene Basis findet.
Diese ist etwas mitgenommen und mit den gegebenen Ressourcen erst mal nur im Schneckentempo aufzubauen. Bilden Sie daher zwei Techniker aus. Während der erste mit der Reparatur eines Gebäudes beginnt läuft der andere zum Tech-Bunker westlich und schnappt sich dessen Inhalt von 10.000 Credits. Damit kann Reparatur und Ausbau erst so richtig beginnen. Bringen Sie schnell alle Einheiten hierhin und postieren Sie die Verteidigung vor allem nach Norden und Osten, wo die Feinde „barrikadenlos“ einfallen können. Auch vom Süden her erfolgen einige Angriffe, doch hier kommen die Feinde meist nur an um irgendwelche anderen Fronten „von hinten“ zu attackieren.
Mit den Einheiten sollte man zwar erst mal gut auskommen, da die feindlichen Angriffe einerseits sehr

beständig, aber andererseits noch recht schwach sind und auch nur sehr langsam stärker werden. Trotzdem gilt es schnellstens alle Zugänge mit mindestens einem Turm auszurüsten, so dass man fürs Erste gewappnet ist.
Sorgen Sie dann auch für einen guten Öl-Fluss und anschließend die weitere Sicherung der Insel. Ersetzen Sie dazu gegebenenfalls die ersten Verteidigungstürme durch bessere und optimaler positionierte.
Dank der Insellage können die Einheiten Feinde mitunter auch gefahrlos angreifen und so gut Erfahrung gewinnen.
Alsbald wird man dann jedoch auch noch die zweite Ölquelle im Süden sichern müssen, wo neben dem Norden auch ein feindliches "Landegebiet" liegt. Bauen Sie hier unbedingt ebenfalls Verteidigungsanlagen hin, damit man erst mal noch vom Öl leben kann bevor man genug „alternative Energiequellen“ erschlossen hat.
Die Angriffe werden dann zwar langsam gefährlicher, doch dank genügend Credits sollte auch die Verteidigung immer besser werden, so dass man bald eigentlich keine Befürchtungen mehr haben muss. Der Angriff wird dann aber etwas schwieriger und kostenintensiv. Da im Süden nur Geschütze zu finden sind, gilt es nach Norden vorzustoßen.
Leider sind die Schwebepanzer dafür aber nicht ganz so gut geeignet, da man unterwegs meist auf die stetig anrückenden Angreifer trifft und so schon auf dem Weg Verluste erleiden wird!



Setzen Sie daher am besten auf die Luftwaffe. Mit den Transporter kann man nicht nur den Bereich recht schnell erkunden (und dabei feststellen, dass alles recht gut gegen Luftlandemanöver gesichert ist) sondern später dann auch Truppen absetzen.
Setzen Sie dazu am besten auf eine große Armee aus Dschagganath-Panzern, die von den Transportern im Nordwesten abgesetzt wird.
Zusätzlich sollte man aber auch mit einigen Hovercrafts hier anlanden um den Bereich schneller sichern zu können.
Bringen Sie dann beständig Verstärkungen herbei und attackieren Sie die feindliche Basis. Das Gelände ist leider etwas ungeeignet für die schweren Panzer, so dass man sie nach Möglichkeit mit den Transportern in den unteren Bereich der feindlichen Basis bringen muss. Dort aber erst mal angekommen kann man die Flaktürme attackieren und weitere Verstärkungen schneller herbeischaffen.
Die restlose Vernichtung der Basis wird dann etwas Zeit und Geld kosten, sollte aber keine zu große Schwierigkeit mehr darstellen.

Verderben vom Himmel



Eine interessante Mission, die allerdings auch recht langwierig ist und bei der man stets gut aufpassen muss. Ich empfehle daher etwa alle fünf Minuten zu speichern um nochmal laden zu können, wenn man irgendwie überrascht werden sollte...
Zu Beginn muss man sich vor allem um Forschung und Ölförderung kümmern. Die Ölquelle liegt recht weit südlich und die Tanker fahren auf dem direkten Weg immer am westlichen Hügel vorbei und werden dann von dort aus unter Feuer genommen. Greift man nicht ein ist daher der Öl-Fluss bald zu Ende. Achten Sie daher am besten gerade in der ersten Zeit darauf, dass die Tanker immer stets einen kleinen Umweg nach rechts machen und so außerhalb der Reichweite der Kanonen bleiben. Da man außer der Forschung auch erst mal nicht viel tun kann ist das auch eine gute Beschäftigung 😉
Rüsten Sie zuerst das Kraftwerk und erst dann ein Produktionsgebäude auf. Dort werden anschließend vorwiegend Granat- und Raketenwerfer-Infanteristen produziert. Zusätzlich sollte man noch einige Laser-Infanteristen in Auftrag geben, die gegen feindliches Fußvolk sehr gut, aber sonst eher weniger brauchbar sind.
Da man zunächst auch weitgehend in Ruhe gelassen wird kann man mit den Transportern etwas umherfliegen und den Bereich erkunden um zu sehen von wo welche Gefahr drohen könnte.
Als erste offensive Aktion sollte man Truppen zum feindlichen Bohrturm im Nordosten bringen und dort den "Tanker" vernichten, wodurch der Feind im Osten dann auch quasi schon lahmgelegt ist.
Sammeln Sie nachfolgend Ihre Einheiten zwischen der Basis und dem Bohrturm, wo mitunter alsbald ein Angriff der Roboter erfolgt, die hier auch am gefährlichsten sind. Mit etwas Vorbereitung kann man den Angriff jedoch ganz gut abwehren.
Ein Gegenschlag ist aber erst mal nicht drin, da deren Lager im Südosten recht gut verteidigt ist und man direkt ins Herz fliegen muss, wo man dann auf sich sammelnde Einheiten trifft.
Das erste echte Ziel für einen Angriff ihrerseits sollte daher der Feind auf dem zentralen Plateau sein. Landen Sie hier eine Truppe im südwestlichen Teil, wo die Luftverteidigung ungenügend ist, und beginnen Sie dann mit dem Vernichten aller Gebäude. Primär natürlich den Flak-Türmen, damit man weitere Verstärkungen einfliegen kann.
Die nur spärlich tröpfelnden Einkünfte werden die Ausbildung von Truppen zwar langwierig machen, aber wenn man bis hierhin keinen Tanker verloren hat und selbige nach Vernichtung der Türme auf dem Plateau ungehindert fahren können, ist das Schlimmste auch schon fast überstanden.
Bauen Sie daher weitere Verteidigungen auf, denn die Roboter geben nicht klein bei, während der Feind im Osten relativ leicht erledigt werden kann. Attackieren Sie ihn am besten aus nordöstlicher Richtung, wo die Verteidigung nur eher schwach ist und man sich dann durch die komplette Basis fressen und schließlich den zweiten Verteidigungsring von zwei Seiten her attackieren kann.



Danach folgt der wichtigste Angriff mit dem man alles klar macht. Fliegen Sie am östlichen Rand mindestens zwei volle Transporter in die südöstliche Karten-Ecke und attackieren Sie dort zuerst die feindlichen Truppen. Versuchen Sie dabei aus dem Feuerradius der Geschütze zu bleiben und die feindlichen Windräder zu vernichten, womit die Produktion des Gegners weitgehend zum Stillstand kommt!
Fliegen Sie nachfolgend weitere Truppen ein und vernichten Sie die Basis von Innen heraus. Aufgrund der vielen Verteidigungstürme wird das zwar einige eigene Einheiten kosten, aber dann ist man auch auf der sicheren Seite, denn die verblieben Feinde im Süden, Südwesten und Nordwesten sind allesamt auf einer Insel "eingeschlossen" und daher nach Belieben anzugreifen. Jede Insel hat dabei eine nicht verteidigte Stelle, wo man Truppen anlanden kann um den Bereich zu stürmen und alles vernichten zu können…
Hat man wirklich alle Einheiten und Gebäude vernichtet (auch den feindlichen Bohrturm im Norden!) endet die Mission schlussendlich.

Kamikaze-Kommando



Fassen Sie am besten die Kampfeinheiten und die Kamikaze-Leute jeweils in eine Gruppe zusammen, sonst fliegen die Kerle mit den Bomben noch bei einem Gefecht inmitten Ihrer Truppe in die Luft! Zwar braucht man die Selbstmörder eigentlich gar nicht, da sie für den Kampf eh ungeeignet sind und später die Vernichtung der Basis auch mit den normalen Einheiten prima klappt.
Entscheidend ist es hier dagegen die beiden Techbunker zu knacken, denn ohne deren Einheiten hat man keine Chance alle Feinde zu vernichten. Es gilt daher zuerst einige Verstärkungen im Norden „abzuholen“.
Marschieren Sie dazu zunächst nach Osten und kämpfen Sie sich durch die Unterführung bis zur nächsten Kreuzung vor, wo man zwei "Kampfelefanten" erledigt. Hier gilt es dann durch die Gebäudereihen an der südwestlichen Ecke zur Straße dahinter vorzudringen, was leider nicht direkt auf den ersten Blick ersichtlich ist.
Folgen Sie dann der Straße bis zur südwestlichen Ecke und erledigen Sie unterwegs einige Feinde. Im Südwesten angelangt gilt es dann die Truppen möglichst weit am westlichen Kartenrand entlang nach Norden zu führen. In den Häuserschluchten mangelt es leider etwas an der Übersicht, so dass man die

Truppen am besten im Angriffsmodus (Strg-Taste und Lauf-Befehl geben) nach Norden schickt. Dort geht es schließlich etwas nach Osten, wo man ein Gefängnis findet. Beschießen Sie es (auch wenn es irgendwie doch eines der eigenen Seite ist.?!) bis zahlreiche eigene Einheiten raus kommen und speichern Sie dann am besten erst mal.



Entsenden Sie nun am besten ein Team mitsamt der drei Techniker wieder Richtung Südosten und lassen Sie dort die beiden Bunker knacken. Mit den kampfstarken Einheiten darin kann man dann endlich die feindliche Basis attackieren, deren Verteidigungstürme Ihren einfachen Einheiten sonst übel mitgespielt hätten! Mit etwas Unterstützung sollten die Spezialeinheiten hier jedoch alsbald prima wüten können.
Da die Vernichtung der Basis jedoch nicht ausreicht sollte man gleichzeitig noch mit den normalen Einheiten die Karte abgrasen und versprengte Mutanten suchen, die sich vor allem im Norden durchaus ganz gut verstecken.
Erst wenn wirklich alle feindlichen Elemente vernichtet wurden endet die Mission.

Phase 6

Um Missionen der Phase 6 erreichen zu können muss je eine Mission in Richtung der zentralen Ländereien der beiden Kriegsgegner geschafft sein!

Eilzustellung



Eine etwas ungewöhnliche Mission. Im Osten findet man den „Zielknast“ und im Nordwesten den „Quellknast“, wo die willigen Gefangenen zu finden sind. Natürlich ist der direkte Transport nicht so einfach, da der Luftweg durch zahlreiche Flaks versperrt wird.
Da man zudem keine Ölquelle hat und so schnell auch keine bekommt, gilt es mit dem gegebenen Start-Potential möglichst effektiv einen Posten aufzubauen. Glücklicherweise wird man zu Beginn doch eher in Ruhe gelassen, so dass man den Posten etwas ausbauen und möglichst schnell in Richtung „alternativer Energiequellen“ ausrüsten sollte.
Um den ersten Angriffen aber doch gut entgegen treten zu können, sollte man möglichst direkt entweder nach Norden und Osten hin einen Verteidigungsturm errichten oder weitere Granatwerfer ausbilden, die sehr effizient sind und mit denen man gut zurechtkommen sollte.
Die ersten stärkeren Angriffe werden dann vermutlich aus nordöstlicher Richtung kommen, wo in regelmäßigen Abständen etwas Unterstützung für den Feind eintrifft und sich von dort aus auf den Weg zu Ihrem Posten macht. Nutzt man die geographische Lage effektiv aus, kann man mit einigen geschickt platzierten Verteidigungstürmen alles sicher abwehren. In der ersten Zeit sollte man jedoch auch die Verteidigungstruppen auf den Hügeln stehen lassen und erstere auch stets gut pflegen, da das Geld bekanntlich knapp ist.
Hat man sich schließlich mit vier Sonnenkollektoren und einigen Geo-Kraftwerken versorgt sollte dann auch die Geldversorgung einigermaßen ausreichen um alle Fronten endgültig zu sichern und weitere schwere Truppen auszuheben.
Mit einigen Transportern kann man dann Dschagannath-Panzer und Artillerie-Eigenkonstruktionen auf den unbewachten Zipfel westlich Ihrer Basis fliegen, wodurch man sich nicht erst durch die feindlichen Linien weiter nördlich kämpfen muss. Attackieren Sie nach Nordwesten hin die feindlichen Verteidigungstürme und bevorzugt die Flak. Hat man sich erst mal bis zum nächsten abschirmenden Krater durchgearbeitet, wird meist auch schon das „Paket“ abgeliefert, so dass man nur noch mit einem Lufttransporter die beiden Mutanten abholen und zur sicheren Insel im Osten fliegen muss...

Zweimal ist keinmal



Sie starten mit einem Trupp und sollen sich erst mal einen Platz für den Basisbau suchen. Zur Wahl stehen Ihnen dabei zwei gut geeignete Bereiche im Westen und Südosten, wo man jeweils recht gute geographische Bedingungen und auch einige Ölquellen findet.
Da man sehr lange weitgehend in Ruhe gelassen wird und auch die Verbündeten im Nordwesten und Nordosten die Sache nicht unbedingt schwerer machen, kann man nach Lust und Laune bezüglich des Basis-Standortes entscheiden und meist weitgehend in Ruhe den Posten aufbauen wenn man nicht selbst Ärger heran lockt.
Da der Feind in der Mitte sehr passiv ist bleibt Ihnen dann eigentlich nur den eigenen Bereich auszudehnen um an mehr Ölquellen heranzukommen und irgendwann massiv anzugreifen. Mit Massen an Dschagannath-Panzern und noch etwas Artillerie und Luftunterstützung sollte man den Feind an einem der Zugänge attackieren. Da er auch über gute finanzielle Mittel verfügt wird es meist ein regelrechter Abnutzungskampf. Versuchen Sie daher schnellstens seine „Mastbetriebe“ im westlichen Teil zu vernichten, damit man schneller die Übermacht bekommt! Insgesamt ist dann einfach nur eine Zeitfrage bis man den Feind darnieder hat.

Stosstrupp nach Avalon



Sie starten auf einer Insel inmitten des „Hafens von Sidney“. Also so in etwa auf jeden Fall
Ihre Insel ist dabei nur über zwei Rampen zu „besteigen“, was die Verteidigung recht einfach macht. Postieren Sie dazu zunächst einige der Anfangstruppen am nördlichen Zugang und den Rest beim Zugang im Süden oder direkt am Startpunkt bei dem Engpass zwischen den Gebäuden. Da im Süden der allergrößte Teil der Angriffe erfolgt empfiehlt sich durchaus letztere Position, da man dort einfacher Verteidigungsgeschütze installieren kann.
Der Ausbau der Basis kann dann erst mal relativ ruhig und sehr großzügig aufgeteilt erfolgen, da man nur an den beiden Zugängen und sonst sehr selten aus der Luft attackiert wird.

Erweitern Sie Ihren Zugriff baldmöglichst auf mindestens zwei und dann auf drei Ölquellen. Wenn die Verteidigung etwas besser organisiert und verstärkt ist kann man auch schon mit den offensiven Aktionen beginnen, da es hier sonst nichts zu tun gibt. Der Feind selbst bleibt eigentlich absolut passiv und nur die beständig eingeflogenen Verstärkungen werden stets direkt gegen Sie geschickt. Da man leider keine Kampfflieger bauen kann muss man erst mal welche im Nordwesten „sichern“. Fliegen Sie dazu mit einem Transportflieger dorthin und achten Sie auf die Flaks auf den vielen kleinen Inseln. Sobald die Verstärkung erobert wurde sollte man auch direkt alle Flieger auf eine der beiden "verteidigenden" Flaks ansetzen und den Frachtflieger als Köder kreisen lassen.
Mit etwas Glück kann man den Kämpfern so den Weg frei schießen und verliert keine Einheit bei der „Flucht“.
In der Basis gilt es dann einen Reparatur-Posten für die begrenzte Luftwaffe aufzubauen und gleichzeitig Dschagannath-Panzer für den Angriff zu produzieren, denn allein mit den paar Fliegern wird man nicht hinkommen!
Während man den östlichen Kartenteil mit einem Transporter erkundet, können die Jäger und Bomber schon einige feindliche Stellungen um die eigene Basis nieder bomben. Achten Sie aber darauf stets nur gegen einzelne Flaks anzufliegen, damit die Verluste in der Luftflotte nicht zu groß sind.
Die eigentliche Herausforderung lauert dann aber im Osten. Hier gilt es erst mal per Luftwaffe den Bereich etwa in Höhe der Kartenmitte von den feindlichen Geschützen und Einheiten zu befreien. Landen Sie dann Dschagannath-Panzer an die mit der weiteren Arbeit gegen die Windräder helfen, damit die Luftwaffe gegen die Verteidigungsgebäude vorgehen kann.



Nachdem man den vorgelagerten Verteidigungsgürtel erledigt und dabei schon zahlreiche Feindeinheiten auf dem Wasser "darunter" erledigt hat, gilt es in der feindlichen Basis zu landen. Lassen Sie dazu per Luftwaffe zunächst etwas Platz schaffen und bringen Sie dann möglichst schnell möglichst viele Panzer heran, die direkt kurzen Prozess mit dem Feind machen.
Ist der Posten erst mal geknackt beginnt schlussendlich die mühevolle Jagd auf die restlichen Einheiten, denn zum Sieg müssen wirklich alle erledigt werden - was durch die ständig neu eintreffende Verstärkungen nicht so einfach ist.
Landen Sie daher am besten im Südwesten Truppen beim „Verstärkungsanlandepunkt“ an um das Problem direkt bei der Wurzel zu bekämpfen. Die umher streunenden Reste des Feindes müssen dann von Luftwaffe und Schwebepanzer auf den Gewässern und Inseln gejagt werden, was dank genügend finanzieller Mittel nur ein zeitliches Ärgernis sein sollte...

Der Feind meines Feindes

Die Mission beginnt vielleicht etwas unerwartet, denn entgegen den Informationen aus dem Briefing (bzw. den Interpretationen der eigentlich recht ungenauen Aussagen) wird man hier nicht mal schnell die Serie 9 unterwerfen können, sondern muss sich erst mal ganz gewöhnlich abplagen.



Beginnen Sie dazu direkt mit dem Aufbau der Basis und bereiten Sie die Truppen vor allem auf erste Angriffe der Mutanten aus dem Norden vor. In der ersten Zeit wird man vor allem diese abwehren müssen, weshalb es sich empfiehlt schnellstmöglich nach Norden hin einige Verteidigungstürme zu errichten, was am schnellstens geht und auch sehr effektiv ist.
Verlangsamen Sie dann bei jedem Angriff die Spielgeschwindigkeit etwas um die Angriffe besser abwehren zu können, denn die erste Zeit ist hier eigentlich entscheidend.
Da im Süden nur eher wenige Angriffe zu befürchten sind kann man hier mit einem Geschütz erst mal gut auskommen. Bringen Sie daher schnellstens den Öl-Fluss ordentlich in Gange und sichern Sie dann die nördliche Front durch weitere und bessere Geschütztürme.
Sobald es etwas ruhiger wird und man weitere Forschungen getätigt hat, gilt es dann die Quelle westlich an der Straße zu erobern um noch schneller an Geld zu kommen. Damit kann man die Basis komplett sichern und auch endlich starke Einheiten ausheben, mit denen man die nur noch schwächeren Angriffe problemlos abwehren können sollte.
Den wichtigen Bunker findet man dann inmitten der Basis der Serie 9, so dass dessen Eroberung nicht so einfach ist. Man kann sich daher entscheiden, ob man zuerst einfach die Mutanten niederkämpfen will oder sich eine Bresche ins Lager der Serie 9 schlägt um die Flaks und Verteidigungstürme zu vernichten und dann schnell einen Mechaniker einzufliegen. Letzteres führt dann aber nur dazu, dass die Roboter Verbündete werden, steuern kann man sie trotzdem nicht!
Nach Norden hin greift man am besten mit Unmengen Dschagannath und Artillerie-Panzern an, die unterstützt von der Luftwaffe die feindlichen Verteidigungsgebäude primär vernichten und sich dann der feindlichen Ölversorgung annehmen, die direkt über Ihrer Basis und im Nordosten zu finden ist.
Insgesamt keine besonders schwere Mission, die nur mal wieder aufgrund des Briefings etwas verwirrt und zu Beginn etwas Konzentration erfordert...

Phase 7

Für beide Kriegs-Parteien müssen die beiden Missionen vor der jeweiligen Endmissionen erledigt sein!

Nieder mit den Mutanten

Fast lächerlich (für einen Finalkampf)!



Sie starten auf einer Insel und haben quasi nichts zu befürchten. Die Mutanten warten nur darauf von Ihnen erledigt zu werden! Bauen Sie daher in aller Ruhe die Basis aus. Verteidigung und Einheiten werden erst mal nicht benötigt, so dass der Posten recht bald stehen sollte.
Wichtig ist vor allem der Aufbau von Solartürmen und Geo-Kraftwerken, denn an weiteres Öl kommt man nur durch die ersten Angriffe!
Diese müssen dann natürlich aus der Luft geschehen, denn übers Wasser wird man einige Probleme bekommen, da der Feind zumindest über etwas Verteidigung verfügt...
Fliegen Sie daher mit einigen Transporter nach Westen und landen Sie dort am sicheren Zipfel Ihre Truppen an. Die lächerlichen „Krabben-Angriffe“ sind schnell abgewehrt, so dass man weitere Verstärkungen herbei bringen kann, mit denen man dann vorsichtig die feindliche Basis von Süden her attackiert. Mit etwas Luft- oder Artillerie-Unterstützung kann man hier recht schnell die nur von Verteidigungstürmen geschützte Basis niedermachen und sich die beiden Ölquellen in Reichweite sichern.
Bauen Sie dann hier direkt einen kleinen Posten auf um das Öl zu fördern und vor Ort Truppen ausheben zu können, denn die nächste Phase wird etwas anspruchsvoller.
Knacken Sie dazu zunächst den Schutzzaun der Mutanten, der diese wirklich schützen muss. Rücken Sie dann ganz vorsichtig vor, denn die feindliche Verteidigung ist hier recht gut und stark, so dass man sich entweder nur ganz langsam der einzelnen Ziele annehmen sollte oder einfach mit einem richtig massiven Angriff für Action sorgt. Mindestens ein Dutzend Dschagannath sollte man dazu aber schon aufbieten, sonst verbrennt man nur Credits!
Luftangriffe sind leider aufgrund der massiven Luftverteidigung weniger sinnvoll. Hat man aber erst mal die direkte Verteidigung in der Kartenmitte aufgebrochen, kann man die Basis platt machen und die seitlichen Bereiche gefahrlos von den restlichen Flaks befreien.
Sichern Sie sich auch die dritte und letzte Ölquelle auf diesem Inselbereich und beginnen Sie dann mit der Erkundung der restlichen Karte.
Die letzten Mutanten sitzen auf der nächsten Insel und sind sogar mal recht aktiv, also nicht ganz einfach zu vernichten.



Am nördlichen Kartenrand findet man jedoch auch noch einige Ölquellen, die man recht gefahrlos anzapfen kann.
Wichtig ist die Landung im Osten der feindlichen Insel, wo man einen recht sicheren Platz findet.
Attackieren Sie die hier befindlichen Verteidigungsgebäude und sichern Sie sich so gleich drei weitere Ölquellen. Errichten Sie dort anschließend am besten direkt einen weiteren Posten, da man nun doch mitunter recht heftig attackiert wird. Schwere Verteidigungen sind daher sinnvoll!
Um die recht gut platzierte Mutanten-Basis vernichten zu können muss man dann zuerst im westlichen Teil den letzten feindlichen Bohrturm attackieren, wozu man auch einige Panzer einfliegen muss, und dann die feindlichen „Mast-Anlagen“ im nördlichen Teil vernichten, was eigentlich mangels Verteidigung recht leicht ist. Danach gilt es den Feind mit massiven Angriffen hinwegzufegen, was eigentlich nur noch etwas Geduld und viel Material benötigt!

Schmelzt die Roboter ein

Die etwas anspruchsvollere Endmission, denn es gilt mal wieder ohne einen Posten zuerst etwas Action zu machen um dann ersteren aufbauen zu können.
Schicken Sie zuerst das Baufahrzeug gen Westen und die Infanteristen direkt hinterher, die dann von dort die "blockierten" feindlichen Elektrokugeln abschießen.



Weiter geht es dann bis zur ersten Kreuzung, wo man Richtung Südwesten durch einen trockenen Kanal vorrückt und etwas Verstärkung findet. Mit dieser folgt man dann der nördlichen Straße etwas nach Westen und attackiert erst dann den Elektrozaun.
Speichern Sie dann und bereiten Sie sich auf einen Angriff gegen die feindliche Basis dahinter vor. Wichtig ist die ordentliche Aufteilung der Truppen, sonst werden diese abgeschlachtet und der Spaß ist vorbei. Schicken Sie daher die enorm starken Flammenwerfer vor, lassen Sie die Truppen möglichst nicht auf einem Haufen zusammenstehen und die Laser-Infanteristen bevorzugt feindliche Einheiten attackieren, da sie gegen diese besonders effektiv sind.
Mit etwas Glück verliert man dann kaum Truppen und kann die feindliche Basis dahinter direkt zurückbauen. Bringen Sie Ihre Baufahrzeuge herbei und errichten Sie selbst einen Posten.

Konzentrieren Sie sich dabei zunächst am besten auf die Verstärkung der Infanteristen-Truppe, damit man nicht zu lange schutzlos ist und auch gegen die restlichen Gebäude weiter südlich vorgehen kann um den Posten frei entfalten zu können.
Recht bald gilt es dann aus südlicher und östlicher Richtung einige Angriffe abzuwehren. Achten Sie darauf die vorhandenen Truppen, vor allem Fahrzeuge möglichst lange intakt halten zu können, da man sonst nicht schnell genug neue produzieren kann.
Wenn man dann langsam etwas zu Geld gekommen ist sollte man nach Osten hin einige Türme errichten und nach Süden vorrücken um einerseits einige Ölquellen zu sichern und andererseits die Verteidigung zu einer besseren Position bzw. Engstelle verlegen zu können.
Hat man den Posten erst mal komplett ausgebaut und gesichert gilt es dem Feind, der den Rest der großen Karte komplett in Beschlag genommen hat direkt zu attackieren, da es eh ein langwieriger Kampf wird.
Versuchen Sie dem Feind möglichst schnell alle Ölvorkommen abzujagen bzw. zumindest den Zugang zu erschweren, denn dieser wird das Geld einfach in Unmengen Einheiten stecken, die die halbe Karte blockieren.
Am besten attackiert man zuerst den südwestlichen Bereich. Fangen Sie dabei aber am besten erst gar keine halben Sachen an. Ein halbes Dutzend Jäger (da diesen die Munition nicht ausgeht!) sollten es schon sein, damit man nicht gleich abgeschossen wird und dann doch nur Ressourcen verbrannt hat.



Vernichten Sie am besten den Bohrturm oder die Transporter (mehr Erfahrung) und dann die Verteidigung, damit man relativ problemlos mit Dschagannath-Panzern nachrücken kann.
Anschließend sollte man versuchen die "Ölindustrie" auf der zentralen Insel zu vernichten, was meist aber mit etwas mehr Widerstand verbunden ist. Speichern Sie am besten vor einem Angriff. Wenn er nicht erfolgreich war lädt man einfach und muss sich so nicht ganz so elend lange durchkämpfen...
Der dritte wichtige Posten liegt im Osten und wird schwer verteidigt.
Hier sollte man nur mit einer wirklich starken Truppe aus zwei Dutzend Dschagannath und mehreren Fliegerstaffeln attackieren um überhaupt einen Fuß in die Tür zu bekommen.
Bei den ganzen Angriffen muss man jedoch auch darauf achten die eigene Verteidigung stets weiter zu organisieren, da man teils Blockaden löst, die zu regelrechten Massenangriffen führen!
Die Vernichtung des feindlichen Postens im Osten läutet dann aber endgültig den Niedergang ein. Von hier aus kann man dann Truppen auf die zentrale Insel landen und muss sich nicht über die engen Wege verlustreich zum Herz des Feindes vorarbeiten.
Trotzdem wird auch hier der Kampf sehr verlustreich werden. Attackieren Sie nur mit genügend großen Armeen, denn auch der Feind hat enorme Reserven und baut und repariert ständig, so dass man wirklich nachhaltig zuschlagen muss!
Das Niederkämpfen ist dann schließlich aber nur noch etwas langwierig und erst wenn man wirklich alles restlos vernichtet hat wird die Mission enden.

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/kknd2ueberlebende?rev=1608414443

Last update: **2020/12/19 21:47**