# KKnD - Krush Kill ´N Destroy

Die Lösung basiert auf der deutschen Version 1.20d und wurde mittels DOSBox 0.71 auf Windows XP zum Laufen gebracht. Als kleiner Hack wurde zudem die Auflösung von nativ 640×480 auf 800×600 hochgedreht, für die Lösung aber partiell aufgrund von Bandbreitenlimitationen etwas runter gerechnet. Wie genau die „Auflösungserhöhung“ funktioniert hat steht in den Tipps weiter unten. Die Screenshots wurden mittels DOSBox-Funktion auf einem Athlon XP mit 1 GB RAM gemacht.
Da es bei der kompletten Installation zu einem kleinen Fehler kam - das Laufwerk hat sich offensichtlich an einer Stelle verschluckt, da dort wohl ein kleiner Kratzer war - habe ich später den gesamten Inhalt der CD in einem Ordner auf der Festplatte gespeichert und diesen in den DOSBox-Einstellungen als CD-Laufwerk „gemountet“. Nervig war der Fehler vor allem, da die nicht lesbare Datei dann im Spielverlauf das Laden einer Mutanten-Mission unmöglich gemacht hat, so dass allein von der CD her kein weiterspielen mehr möglich war.
Ich empfehle Ihnen daher direkt die vollständige Installation. Wenn dabei Fehler auftreten hat vermutlich auch Ihre CD ein kleines Problem und sie sollten versuchen den gesamten Inhalt auf die Festplatte zu kopieren bzw. besser noch direkt eine Sicherheitskopie von der Spiel-CD anfertigen. Mir war es nur durch den „Einsatz“ von insgesamt fünf verschiedenen Laufwerkstypen möglich die CD doch noch komplett auszulesen und damit das Spiel fortzusetzen..!

**Tipps:**

- Um statt der normalen Auflösung von 640×480 eine höhere bzw. 800×600 (die einzige die bei mir relativ problemlos funktioniert hat) zu nutzen muss man die KKND.cfg im Spielordner editieren. Ersetzen Sie dazu in den letzten drei Zeilen die 640 hinter „ScreenWidth“ durch eine 800 und die 480 hinter „ScreenHeight“ durch eine 600, was eigentlich recht selbsterklärend sein sollte 😉
- Die einzigen Probleme, die bei mir auftraten waren teilweise (!) die Verschiebung eines Buttons (für den Luftschlag) mehr oder weniger ins Bild rein und leichte Darstellungsfehler an schwarzen Kartenrändern, beispielsweise wenn die Mission in der südöstlichen Ecke startet und man durch den erhöhten Sichtbereich dann mehr sehen sollte, als es eigentlich an Karte gibt. Ein kurzes Scrollen nach Norden oder Westen hat das dann aber auch direkt und weitgehend abgestellt.
- Der große Vorteil dieses kleinen Tricks ist die deutlich erhöhte Übersicht, was vor allem bei größeren Gefechten sehr von Vorteil sein kann und im Multiplayermodus sogar unfair ist!
- Hilfreich ist es jedoch allemal, da man bekanntlich keinen Schwierigkeitsgrad einstellen kann und die Ansprüche mitunter von einer Mission zur anderen enorm ansteigen…
- …bzw. es meist doch irgendeine bestimmte Taktik gibt, die man verfolgen muss, sonst klappt es einfach partout nicht. Mit etwas Rumprobieren sollte dann aber eigentlich jede Mission nicht „unschaffbar“ schwer ausfallen!
- Bei knapper Kasse sollte man stets eher auf Infanteristen setzen. Hier bekommt man für den gleichen Preis mehr Einheiten, damit mehr Feuerkraft und mehr Ziele für den Gegner, so dass man mit etwas mehr Koordination auch mehr Schaden verursacht werden kann und so bei knapper Finanzsituation doch noch Widerstand möglich ist!

- Die Missionsbriefings sind vor allem auf Seiten der Überlebenden mitunter äußerst lustig. Interessant sind dabei vor allem auch die seitlichen Texte, auf die man sich am besten bei einem zweiten Ansehen konzentriert. Allerhand skurrile Ideen..!
- Fahrzeuge (auch die Tiere der Mutanten) sollten im Kampf vor allem gegen raketenbesetzte Feinde stets in Bewegung bleiben, da sie dann mitunter Angriffen ausweichen und dabei selbst feuern können. Wichtig ist das vor allem bei den großen MG-Panzern und den Riesenkrabben.
- Auf manchen Karten findet man sogenannte Tech-Bunker, die „alte“ aber enorm schlagkräftige Einheiten enthalten. Bringen Sie einfach eine Ihrer Einheiten direkt zu dem Gebäude und schon ist man um eine meist enorm schlagkräftige Einheit reicher. Leider kann man diese dann meist aber nicht reparieren, weshalb man ihre Feuerkraft vor allem aus der zweiten Reihe her nutzen sollte.
- Generell sind erfahrene Einheiten natürlich deutlich stärker als unerfahrene, so dass man erstere bei Beschädigung schnell zur Reparatur zurückziehen sollte.
- Wenn man viel repariert empfiehlt es sich die Werkstatt maximal möglich aufzurüsten, wodurch Reparaturen erst brauchbar schnell erledigt werden und nicht zu viel kosten.
- Generell ist offensives Vorgehen meist effektiver als Passivität, da man so schneller eine Übersicht über die Karte bekommt und sich wichtige Ölvorkommen sichern kann.

Kommen Sie trotz der Tipps hier nicht recht voran, kann ich Ihnen hier noch einige Savegames anbieten. Wichtig ist dabei, dass Sie die gleiche Version verwenden und bereits vorhandene Savegames unbedingt erst mal sichern, damit Sie im Fehlerfall nicht schlimmstenfalls komplett von vorne anfangen müssen. Entpacken Sie anschließend den Inhalt des gewünschten Ordners in Ihr KKnD-Verzeichnis. Beide enthalten die Savegames zu den wichtigsten Missionen, können aber natürlich nicht gleichzeitig genutzt werden, da sich die Dateien gegenseitig überschreiben.

Überlebenden-Saves.RAR (80 KB)
Mutanten-Saves.RAR (60 KB)

# Überlebende

---

### Mission 1: Die nächste Generation



Die erste Mission ist natürlich noch fern jeglicher Herausforderung und dient mangels Trainingsmissionen auch erst mal dazu die Steuerung etwas zu erlernen. Fassen Sie dazu einfach alle Einheiten zuerst zu einer Gruppe zusammen, die möglichst nahe beisammen bleibt, was etwas Geduld erfordert, da die motorisierten Fahrzeuge schnell mal vorpreschen und allein unter Feuer genommen werden, wodurch man sie schnell verliert und dadurch natürlich auch direkt Feuerkraft einbüßt!
Rücken Sie also mit der ganzen Truppe nur langsam vor und tasten Sie sich erst einmal gen Westen voran. Auf der kleinen Karte hat man auch bald den Rand erreicht, so dass man anschließend in die andere Richtung kann. Feinde trifft man meist in kleinen Gruppen an, bei denen man das Feuer immer auf eine Einheit nach der anderen konzentrieren sollte, damit die feindliche Feuerkraft schnell schwindet.
Zuletzt gilt es dann noch das ausgetrocknete Flussbett im nördlichen Kartenteil von Feinden zu säubern. Hat man alle Feinde erledigt endet die Mission auch direkt.

## Mission 2: Errichten eines Vorpostens

Sie starten mit einer netten Truppe und einen Ölbohrturm. Bewegen Sie alle Einheiten Richtung Süden durch den Steinbogen. Dahinter findet man ein „Öl-Loch“ und einige Feinde. Nachdem der Bohrturm errichtet wurde gilt es ein Kraftwerk möglichst nahe am Torbogen zu errichten, damit der Transporter möglichst kurze Wege hat.
Nachfolgend muss man dann nur warten bis 5000 Credits auf Ihrem Konto landen und so lange die Gebäude gegen zahlreiche Mutantenangriffe verteidigen. Halten Sie dazu die Truppe möglichst zusammen, da die Angriffe aber aus zwei Richtungen kommen, sollte man noch einige weitere Infanteristen ausbilden, die die zweite Richtung absichern. Die schnellen Fahrzeuge können dann bei Bedarf zwischen den Fronten „pendeln“, so dass man möglichst wenig Verluste erleidet, die man logischerweise auch nicht ausgleichen muss, was sonst das Ziel, 5000 Credits zu sammeln, etwas verzögert.

## Mission 3: Widerstand gegen die Räuberbande

Nach dem lächerlichen „Briefing“ startet man bei der bekannten Basis, die jedoch interessanterweise umgebaut wurde 😉
Verlegen Sie die Truppen zum Bohrturm und bauen Sie einen Maschinenschuppen. Von den ersten Öllieferungen werden weitere Infanteristen ausgebildet, die die Verteidigung stärken. Sobald dann genügend Geld da ist, wird ein weiteres Kraftwerk errichtet, so dass der Geldfluss sich beschleunigt. Das sollte dann absolut ausreichen um alle Feinde auf der Karte zu vernichten. Brechen Sie dazu

zunächst nach Westen auf, wo in der nordwestlichen Kartenecke eine kleinere Truppe Mutanten lauert. Anschließend säubert man die südwestliche Ebene, wo eine etwas größere Streitmacht quasi rumsteht und auf Ihren Angriff wartet.
Sobald alle Mutanten erledigt sind endet die Mission.

## Mission 4: Rettung für den Späher

Es gilt mit einer begrenzten Streitmacht den dämlichen Späher zu retten. Entgegen der ersten Mission kann man hier aber nicht einfach alles auskundschaften, denn dabei trifft man auf zu viele Feinde. Es gilt sich folglich möglichst direkt zum Späher vor zu arbeiten und diesen dann zum Startpunkt zu eskortieren.
Kämpfen Sie sich dazu zunächst Richtung Osten durch, wo man dann am Strand nach Norden abbiegt. Folgen Sie der Straße, bis diese nach links hin abknickt. Dort verlässt man die Straße dann nach Norden, wo man eine Brücke über einen ziemlich normal aussehenden Fluss findet. Am anderen Ufer wartet der Späher in der nordwestlichen Ecke.
Fassen Sie diesen und die restlichen Truppen nun am besten zu jeweils einer Gruppe zusammen, so dass man schneller vorankommt bzw. generell effektiver Befehle austeilen kann.
Lassen Sie die Eskort-Truppe dann vormarschieren und alle herbeikommenden Feinde erledigen. Ziel ist der Startpunkt, wo der Späher auf das „Kreuz“ gebracht werden muss. Beim Strand gilt es zudem darauf zu achten, dass man die Verteidiger etwas zurück lässt, damit diese die Verfolger erledigen, denn gerade die motorisierten Mutanten können den Späher schnell erreichen..!

## Mission 5: Schlagbaum



Bauen Sie am Startpunkt die Basis auf. Unterhalb des Flusses findet man auch direkt die erste Ölquelle. Da man anfangs erst mal nicht attackiert wird, kann man relativ gelassen die Basis aufbauen und muss erst einmal keine weiteren Truppen ausheben.
Erobern Sie dann aber auch schnellstmöglich die beiden Ölquellen westlich und östlich des Postens, damit man direkt genug Geld hat um den Kampf zu finanzieren.
Nach Norden hin wird man nur in relativ regelmäßigen Abständen von einem Trupp aus einem Riesenskorpion und einem Monstertruck attackiert, so dass man die drei Flammenwerferinfanteristen hier nur unwesentlich verstärken muss.
Die Hauptangriffe erfolgen aus südlicher Richtung, wo die Nachschublinie verläuft. Diese bildet auch das zentrale Element, denn wenn man sie nicht unterbricht, wird man recht bald mit massivsten Angriffen zu kämpfen haben.
Diese kann man nur mit Mühe abwehren, da der Computer große Truppenmassen einfach effektiver

koordinieren kann, so dass dann auch genügend finanzielle Mittel nicht wirklich den entscheidenden Punkt markieren. Gefährlich sind vor allem die Skorpione, die über die Nachschublinie den Posten der Mutanten im Südwesten verstärken.
Das wichtigste Element des Sieges stellt folglich die Vernichtung des kleinen Postens im Südosten dar. Stellen Sie dazu frühestmöglich eine Angriffstruppe zusammen, die sich vom östlichen Bohrturm aus Richtung Süden zur Nachschubroute vorarbeitet und dann nach Osten fährt, wo man zuerst mal am besten den nördlichen Verteidigungsturm vernichtet und dann direkt die „Skorpionfabrik“ attackiert, die sonst unablässig neue Feinde ausspuckt.
Leider hat der Gegner recht viele Ressourcen, so dass er vernichtete Gebäude meist direkt wieder aufbaut (auch wenn dies entfernungsmäßig unmöglich erscheint!), so dass man baldmöglichst weitere Truppen nach führen sollte um die Bauwut des Feindes schnell in den Griff zu bekommen.
Erleichtert wird das dadurch, dass im Westen mit dem Angriff auf den östlichen Posten meist eine relative Ruhe einkehrt und man sich so ganz auf den dortigen Angriff konzentrieren kann.
Hat man dann auch Kraftwerk und Ölbohrturm vernichtet, muss man sich meist nur noch um die ständig neu aus dem Boden gestampften Gebäude kümmern und kann den finalen Angriff auf die Basis im Südwesten vorbereiten.
Diese greift man mit einem gemischten Truppe an, die erst mal die beiden Verteidigungstürme beim letzten Bohrturm des Feindes vernichten muss. Ansonsten trifft man aber nur noch auf relativ wenig Widerstand, so dass man sich recht schnell durch den ganzen Posten schießen kann. Sind alle Gebäude und Einheiten vernichtet endet die Mission, so dass man gegebenenfalls nur noch die Karte nach einigen „Überlebenden“ absuchen muss.

## Mission 6: Einebnung eines Dorfes

Fassen Sie alle Einheiten zu einer Gruppe zusammen und kämpfen Sie sich durch das "Tal" östlich des Startpunktes nach Norden durch. Man trifft nur wenige Feinde und auch das "Dorf" ist nur von wenigen Einheiten und Türmen geschützt, so dass man mit der kompletten Truppe schnell alles niedermachen kann. Kämpfen Sie sich dabei Richtung Norden durch, wo man etwa in der Kartenmitte und in der nordwestlichen Ecke dann auch die Ölbohrtürme findet.
Hat man alle wichtigen Ziele erledigt wird einem per Pfeil angezeigt, dass man nun wieder in Richtung des Startpunktes marschieren kann. Passiert dies nach Vernichtung der Türme nicht, muss man gegebenenfalls den erkundeten Bereich nochmal etwas erweitern und weitere Zielgebäude in der Nähe der Bohrtürme suchen (leider etwas schwammige Briefing-Informationen).
Folgen Sie dann dem Weg durch das Tal wieder zum Startpunkt, der aber nicht das Endziel ist. Dieses liegt in der südwestlichen Ecke.
Die Verfolger sind dabei meist recht lahm, so dass man ohne größere Probleme die Truppen zum Evakuierungspunkt bringen kann, wo man dann höchstens noch von einigen Mutanten attackiert wird, die man jedoch auch ignorieren kann, da die Truppen einfach nur möglichst nahe im Umfeld des "Kreuzes" stehen müssen.

## Mission 7: Konvoi-Eskorte



Es gilt den Konvoi möglichst ohne Verluste durchzubringen. Die Fahrzeuge fahren autonom, so dass man einem gewissen Zeitdruck unterliegt und stets vor dem Konvoi unterwegs sein sollte!
Teilen Sie die Truppe jeweils in zwei Gruppen ein. Die Erste umfasst die Raketenwerferinfanteristen zusammen und die Zweite dann die restlichen normalen Einheiten, da deren Feuer nicht die eigenen Truppen schädigen kann!
Ziehen Sie dann nach Westen los. Hinter dem ersten kleinen Wäldchen trifft man die ersten Feinde, die nördlich des Weges campieren. Erkunden Sie den Weg generell in einer Art Schlangenlinie (oder auch ähnlich den Winkelfunktionen 🤣), so dass der sichtbare Bereich um die Straße zwar relativ groß ist, man aber trotzdem recht schnell vorwärts kommt und nicht vom Konvoi überholt wird.
Weiter Richtung Westen trifft man dann noch einige vereinzelte Einheiten der Mutanten, die jedoch kein Problem darstellen. Beim zweiten „Wäldchen“ muss man dann etwas nach Süden ausscheren, damit man die hinter den Bäumen stehenden Mutanten erwischt.
Weiter Richtung Westen findet man dann ein verlassenes Dorf. Erkunden Sie es schnell und bringen Sie Ihre Truppen dann zum westlichen Dorfausgang. Nun sollten Sie speichern, denn es folgt eine schwierige Situation!
Sobald der Konvoi das Dorf durchquert wird hier plötzlich ein ganzer Mutanten-Stamm aktiv und kommt aus seinen Löchern. Vor allem Infanteristen rennen wie wild auf die Fahrtroute zu und müssen dann schnellstens dezimiert werden, sonst verliert man zu viele Konvoi-Fahrzeuge.
Rücken Sie daher mit Ihren Truppen wieder in das Dorf ein und setzen Sie die Raketeninfanteristen auf die feindlichen „Fahrzeuge“ an, während die eigenen Fahrzeuge schnellstens durch die feindliche Infanteristenschar pflügen muss, wodurch man sehr viele Feinde auf einmal erledigen kann. Die eigenen Infanteristen schießen dann nach Bedarf auf weitere Feinde. Am wichtigsten ist jedoch, dass die eigenen Fahrzeuge die Mutanten möglichst schnell und effektiv nieder walzen.
Erledigen Sie dann verbliebene, einzelne Feinde und die kleine Verfolgertruppe, was meist nicht schwer ist, da diese total auf die Konvoi-Fahrzeuge fixiert sind. Weiter westlich wird der Konvoi dann nur noch ganz wenig Widerstand finden, da man alsbald auch den eigenen Posten erreicht hat, wo man notfalls noch einige Truppen zum verteidigen ausheben kann…

## Mission 8: Zurück an den Strand



Wie üblich muss man in der ersten Phase recht offensiv vorgehen um Erfolg haben zu können. Fassen Sie dazu alle Kampfeinheiten zusammen und erledigen Sie die Feinde nach Westen hin in Sichtweite und dann die Feinde nördlich des Startpunktes, wo man auch die erste Ölquelle findet.
Besetzen Sie diese direkt und bauen Sie dann die wichtigsten Gebäude und einige weitere Einheiten, mit denen man im Bedarfsfall erste Mutanten-Angriffe abwehrt. Erkunden Sie anschließend den weiteren Bereich nach Norden und Südwesten. Man findet dort nochmals jeweils eine Ölquelle, die es unbedingt zu erobern gilt, damit man später genügend Geld für die Verteidigung hat.
Die nördliche Ölquelle ist dabei durchaus eine Herausforderung, denn in unmittelbarer Nähe hat der Feind ein Geschütz, das Ihren Einheiten gut zusetzen kann! Hier direkt anzugreifen kann schnell in einem Fiasko enden, so dass man erst mal die eigenen Einheiten möglichst zurück halten muss und nur Mutanten-Angriffe auf den eigenen Bohrturm abwehrt.
Bauen Sie dann die Basis komplett aus und beginnen Sie mit der Forschung (genaue Beschreibung siehe Handbuch). Praktisch sind vor allem die Raketentürme, von denen man zwei oder drei im Südwesten installieren sollte, da dort die meisten Angriffe erfolgen wenn man sich im Norden still verhält.
Sobald man dann mit den regelmäßigen Angriffen gut zurechtkommt, kann man eine zweite Streitmacht aufbauen, mit der man im Norden erst mal den feindlichen Verteidigungsturm und anschließend den Förderturm dahinter vernichtet. Sammeln Sie dort dann Ihre Truppen, denn der Feind wird hier meist einen Gegenangriff versuchen bzw. zumindest weitere Bohrtürme entsenden und Verteidigungstürme bauen, die man stets vernichten muss.
Man kann den Feind nun entweder langsam ausbluten lassen, was aufgrund seiner effizient genutzten und hoch ergiebigen Ölquelle jedoch recht lange dauern kann, oder einfach weitere Truppen produzieren und dann mit zwei Armeen nach Westen vorrücken und dort die Basis attackieren.
Der Angriff muss jedoch gut geführt werden, denn meist hat der Gegner noch einiges aufzubieten, so dass ein Fehlschlag eigentlich nur sehr ärgerlich ist und man dann erneut einen kompletten Anlauf nehmen muss, da die Gebäude allesamt sehr schnell wieder aufgebaut sind!
Hat man erst einmal die beiden Produktionsgebäude vernichtet, sollte man schnellstens zur Ölförderanlage vorrücken und diese attackieren, damit die direkt erneut errichteten Gebäude nach Möglichkeit keine Credits mehr zum Bau neuer Einheiten haben. Nachrückende eigene Einheiten machen dann den Sack endgültig zu.

## Mission 9: Retten Sie den Kommandeur



Zunächst fährt man in die nordwestliche Kartenecke, wo man einen Techbunker findet, der eine nette „Spinneneinheit“ freigibt. Anschließend rückt man mit allen Einheiten Richtung Nordosten vor. Dort findet man einen Vorposten und am östlichen Kartenrand nochmals einen Techbunker, der 1000 Credits enthält. Bauen Sie nun im Vorposten zahlreiche Infanteristen und attackieren Sie dann den Verteidigungsturm südlich des Vorpostens. Anschließend überquert man den Fluss und arbeitet sich dort Richtung Westen vor, wo man alsbald auf das feindliche Lager trifft. Ignorieren Sie erst mal die Ölförderanlage der Mutanten und dringen Sie in die Basis ein. Halten Sie sich dabei zunächst vor allem aus dem Feuerbereich der mächtigen, nach Norden hin erbauten Geschütze und greifen Sie die verschiedenen Gebäude an.
Vor allem die Spinneneinheit leistet mit dem mächtigen Geschütz wertvolle Hilfe, so dass man alsbald das Gefängnis zerstört haben wird, so dass der Kommandeur wieder in Ihrer Hand ist. Schaffen Sie ihn aus dem unmittelbaren Kampfbereich und attackieren Sie dann die weiteren Basisgebäude. Wichtig ist vor allem die Ölversorgung durch die Quelle im Westen dann zu stoppen, so dass man die restlichen Produktionsgebäude ohne allzu großen Widerstand einebnen kann.
Die letzte Hürde stellen die drei Geschütze dar, die man mit allen verfügbaren Mitteln angreifen muss. Senden Sie dazu die produzierten Infanteristen vor und halten Sie die erfahrenen und feuerstarken Fahrzeuge etwas zurück, wodurch man dann recht schnell und ohne übermäßige Verluste alle Verteidigungstürme vernichten kann.
Abschließend zerstört man noch die Ölförderanlagen in der südöstlichen Ecke und gegebenenfalls im Bau befindliche Gebäude...

## Mission 10: Besatzungsmacht



Eine erste recht harte Mission. Zwar findet man schon direkt über dem Startpunkt eine Ölquelle, doch die Nähe zum feindlichen Lager ist hier eigentlich noch etwas zu groß, so dass man direkt nach dem Start erst mal mit Sack und Pack Richtung Osten ziehen sollte.
Dort errichtet man den Vorposten direkt am Fluss und baut eine Waffenfabrik und ein erstes Kraftwerk. Schnellstens gilt es dann einen Bohrturm zu bauen und dann die erste Quelle zu erschließen, damit das schwarze Gold sprudelt.
Im Weiteren muss man sich dann schnellstmöglich auf heftige Angriffe von Westen her vorbereiten. Dazu braucht man dringend ein Forschungsgebäude, wo man den Vorposten aufwertet, so dass man bessere Infanteristen und Verteidigungstürme bauen kann. Vor allem die Raketenwerfertürme sind sehr

effektiv und auch etwas leichter zu handhaben als eine Vielzahl an Infanteristen. Fahrzeuge sollten aufgrund der hohen Kosten erst mal bekanntlich gemieden werden.
Behalten Sie die Truppen nahe bei der Basis und bauen Sie die Verteidigung in einer Linie auf, so dass der Feind eine möglichst große Angriffsfläche hat und nicht durch schweren Beschuss gleiche ganze Trupps niedermäht. Mit mindestens zwei Raketentürmen, die man jedoch auch gut im Auge behalten und stets schnell bei Bedarf von einem Techniker reparieren lassen muss, sollte man dann den Angriffen einigermaßen standhalten können. An Infanteristen sind die Flammenwerfer sehr effektiv, sollten aber auch unbedingt von normalen Schützen unterstützt werden, da Erstere sonst zu schnell von den Feindesmassen platt gemacht werden.
Da die Angriffe später noch stärker werden muss man schnellstens noch die beiden Ölquellen „hinter“ dem Fluss sichern und ausbeuten, damit man die Verteidigung weiter verstärken kann.
Im Osten wird man dabei nur ganz selten attackiert, so dass man hier nur wenige Truppen abstellen muss.
Kommt man im Westen schließlich recht gut mit den Angriffen zurecht (vier Raketentürme und zahlreiche Fahrzeuge und Techniker zur Unterstützung), kann man damit beginnen eine Angriffstruppe vorzubereiten. Setzen Sie dabei auf eine Mischung aus Infanteristen, vor allem der gefährlichen Flammenwerfer, und Panzern. Zusammen sollte man gut zwei Dutzend Einheiten zusammenkratzen, die man dann an der östlichen Kartenseite nach Norden sendet.
Dort attackiert man zuerst den feindlichen Bohrturm und stellt dann seine Truppe für einen breiten Angriff auf die dahinter liegende Basis auf. Wichtig ist, dass man direkt mehrere Feindgebäude vernichtet, für was die Flammenwerfer äußerst hilfreich sind!
Koordinieren Sie daher den Angriff möglichst effektiv und halten Sie sich nicht zu lange mit den Verteidigern auf. Fahrzeuge sollten schnell durch feindliche Infanterieansammlungen pflügen und bei fehlenden Zielen die feindlichen Öltransporter aufs Korn nehmen, während die Infanterie die Gebäude schleift.
Achten Sie dabei unbedingt auf die eigene Basis, wo der Feind ab und an einen Großangriff startet und man zudem bei genügend finanziellen Mitteln stets weitere Truppen produzieren sollte, die man dann auch im Norden nachrücken lässt, damit der Feind seine verlorenen Gebäude nicht flink wieder aufbaut.
Hat man einmal den ersten Gebäudekomplex mitsamt zweier Bohrtürme vernichtet, sollte die feindliche Infrastruktur genug geschädigt sein, damit man nun die Oberhand bekommt. Bringen Sie weitere Truppen heran um tiefer in die Basis vorrücken zu können. Die Mutanten sind trotz allem nicht zu unterschätzen, denn sie besitzen meist noch größere Truppenmengen und vor allem auch einige Geschütze!
Attackieren Sie daher nach Möglichkeit auch noch von Süden her. Geht einem das Öl etwas aus, sollte man zuerst die Ölquellen im Westen erschließen bevor man sich zu sehr auf Offensivaktionen versteift, denn erst wenn die letzten Mutantenreste vernichtet sind endet die Mission!

## Mission 11: Freiheitskampf



Die erste wirklich heftige Mission (meiner Meinung nach sogar die schwerste überhaupt!), die man schon ohne richtige Wahl des Basisstandortes überhaupt nicht schafft! Entscheidend ist es den Stützpunkt nicht direkt am Startpunkt zu errichten, denn dort wird man dann - wieso auch immer - alsbald massivst angegriffen. Fahren Sie stattdessen wie schon in der vorigen Mission Richtung Osten, wo man etwa in der Kartenmitte eine brauchbare Fläche zum Basisbau findet.
Bauen Sie den Posten dort also schnellstens auf und sichern Sie sich die südliche Ölquelle. Es gilt nun wieder schnellstmöglich den Ressourcenfluss in Gang zu bringen und sich gegen die massiven Angriffe (zum Glück nicht ganz so massiv, wie beim Bau des Postens im Südwesten!) zu rüsten. Am besten eignen sich dazu wieder die Raketentürme, die von zahlreichen Flammenwerfer- und Raketenwerfer-Infanteristen unterstützt werden. Großflächige Raketenteppiche sind hier gegen die Massenangriffe einfach das beste Mittel!!
Baldmöglichst muss man dann auch noch die Ölquelle im Südosten erobern, denn beide Quellen liefern nur vergleichsweise wenig Material. Lassen Sie trotzdem beide von mindestens zwei Tankern anfahren und konzentrieren Sie sich nach den ersten nötigen Aufrüstungen weiter auf den Ausbau der Verteidigung. Mit vier Türmen und vielen Infanteristen als Unterstützung sollte man dann recht gut zurechtkommen, so dass man weitere Ölquellen sichern kann.
Die ersten Ziele liegen nordöstlich und nordwestlich Ihres Postens. Entsenden Sie jeweils einen Bohrturm mitsamt einer kleinen Eskorte. Gleichzeitig sollte man den Bereich darum möglichst umfassend aufklären, damit man herankommende Truppen schnellstens entdecken und dann notfalls noch Verstärkungen herbei beordern kann - die Ölquellen müssen hier unbedingt gehalten werden!
Zudem sollte man aber auch unbedingt die einzelne, vorgelagerte Ölquelle im Osten attackieren. Auch wenn man die Stelle erst mal nicht besetzen will oder kann, darf der Gegner hier möglichst kein Öl mehr herausziehen, denn sonst wird man ihm nie so recht beikommen, da er in seiner Basis ebenfalls noch gut geschützte Quellen hat!
Während man dann die fortlaufenden Angriffe abwehrt gilt es eine weitere Truppe aufzustellen und den eigenen Machtbereich auszudehnen. Die Ölquellen in Höhe der Kartenmitte, jeweils im Westen und Osten, müssen gesichert werden, wobei man hier oft die regelmäßigen Großangriffe direkt abwehren muss, so dass man sofort eine gute Verteidigung aufbauen muss.
Effektiv sind hier ein oder zwei Raketentürme und die Raketenpanzer, die zwar sehr teuer sind, aber eben auch sehr schlagkräftig. Speichern Sie vor dem Vorrücken unbedingt, damit man in der Aufbauphase nicht direkt von einem Angriff unglücklich überrannt wird, denn allzu viel Ressourcen darf man nicht verlieren, da noch eine längere Materialschlacht drohen kann.
Wenn die Ölquellen dann von den vielen Tanklastern regelmäßig gemolken werden und die Mutantenangriffe weitgehend im Raketenhagel verpuffen, kann man eine Angriffstruppe aufbauen und damit im Nordosten attackieren, wo man vergleichsweise wenig Widerstand zu erwarten hat. Nur wenige „Krabbenpanzer“ und einige der Riesen-MGs verteidigen hier die zweite Ölquelle der Mutanten. Sichern Sie diese für sich und bringen Sie dann hier weitere Verstärkungen heran.
Mit nur einer einzigen Quelle wird der Feind dann nicht mehr ganz so schnell auf Verluste reagieren können, aber trotzdem noch stark genug sein um schwächliche Angriffe schnell zu kompensieren. Sie sollten den finalen Angriff also wirklich nur mit einer größeren Streitmacht aus mindestens einem Dutzend Panzer, die am besten noch von Flammenwerfern unterstützt werden (gegen die Gebäude!),

starten und dann möglichst schnell in die zentrale Basis des Feindes einfallen.

Nebenbei: Nördlich des Startpunktes findet man einen Techbunker, den der Feind jedoch recht schnell öffnet, wenn man nicht selbst ganz flink einen Späher entsendet. Das kostet zwar etwas Zeit, da man die Suche etwas koordinieren muss und die Position am besten in einem Versuch erst erkundet, bringt aber auch eine sehr schlagkräftigen Panzer auf Ihre Seite, den man sonst selbst abschießen müsste!

## Mission 12: Chirurgischer Schlag



Eine fast lächerlich einfache Mission: Dank den Heckenschützen, die schon nach wenigen Treffern sehr erfahren sind und sich dann selbst heilen können, wird man hier sehr einfach und leicht vorwärts kommen und nur bei Fahrlässigkeit Probleme haben!
Wehren Sie zunächst die einzelnen Infanteristen ab und tasten Sie sich dann, mit den Heckenschützen voran, Richtung Osten vor. Dort trifft man noch einen zweiten kleineren Trupp. Verschmelzen Sie die beiden zu zwei neuen Gruppen, jeweils einem Heckenschützen- und einem Raketenwerfer-Trupp. Erstere sind aufgrund ihrer enormen Schlagkraft und Reichweite essentiell!
Lassen Sie beide Trupps über das grüne "Hochland" nach Süden vorkämpfen, wo man eine feindliche Bohrstelle findet. Achten Sie darauf nicht von den Tankwagen überfahren zu werden und schießen Sie aus sicherer Distanz alle feindlichen Einheiten und den Wachturm auf dem Hügel um.
Während die Raketenwerferinfanteristen den Bohrturm zerlegen rücken die Heckenschützen weiter Richtung Westen vor, wo sie in der feindlichen Basis im Wald leichtes Spiel haben. Ziel ist die Klanhalle mit dem Anführer davor, den man jedoch irgendwie nicht direkt als Ziel markieren kann. Attackieren Sie daher zunächst die anderen Produktionsgebäude, so dass diese keine neuen „Ziele“ mehr ausspucken können, ziehen Sie baldmöglichst die Raketenwerfer nach, damit diese neu gebaute Gebäude direkt unter Feuer nehmen, und lassen Sie dann die Heckenschützen die Klanhalle angreifen. Ist diese erst mal vernichtet, muss nur noch der Anführer umgelegt werden und schon ist es gut...

## Mission 13: Brückenverteidigung



Erneut eine eigentlich recht einfache Mission. Lediglich in den ersten Minuten muss man schnell und effektiv handeln, denn der erste Angriff muss unbedingt erfolgreich abgewehrt werden um eine gute Ausgangsbasis für den weiteren Verlauf zu schaffen!
Über beide Brücken erfolgt im Genauen jeweils ein Angriff, vor allem mit „Fahrzeugen“. Die beiden Türme sind für die Verteidigung zwar nicht ganz ausreichend, können den Feind jedoch erst mal zurückhalten. Wichtig ist, dass man Verstärkungen direkt zu den Brücken bringt. Insbesondere die beiden Raketentürme müssen alsbald von den weiter hinten stehenden Technikern repariert werden, damit sie intakt bleiben und den Kampf weiterführen können, so dass man folglich primär die Techniker zur Front beordern muss.
Mit Hilfe der zusätzlichen Fahrzeuge sollte man beide Angriffe dann abwehren können und sich anschließend auf den Basisaufbau konzentrieren. Da man nur über die beiden Brücken attackiert werden kann, reicht es aus dort die Verteidiger zu bündeln und diese Stellen möglichst schnell mit einigen Infanteristen und vor allem weiteren Technikern zu stärken.
Besetzen Sie zudem schnellstmöglich alle Ölquellen in Reichweite und verstärken Sie dann die Verteidigung bei der östlichen Brücke durch weitere Türme, da hier üblicherweise die meisten Angriffe erfolgen.
Lassen Sie die Forschung alle Gebäude voll aufrüsten und halten Sie die Tanker im Auge, denn die erste Ölquelle wird bald versiegen und dann muss man den Ölfluss manuell optimieren.
Dank der maximalen Technologiestufe kann man hier nun alle Fahrzeuge produzieren und auch Luftangriffe „erkaufen“. Bestücken Sie erst mal die Verteidigungsposten mit den schweren Raketen- und Minigunpanzern und bereiten Sie dann eine Angriffstruppe am besten basierend auf diesen beiden Modellen vor.
Zuerst sollte man über die westliche Brücke vorrücken und die Stellung des Feindes dahinter mit einem Luftschlag schwächen. Anschließend rückt man möglichst schnell mit den Panzern vor (Nadelöhr muss schnellstens überwunden werden) und attackiert die feindlichen Türme, was meist direkt Verstärkung herbeiruft. Diese können die Raketenpanzer recht gut weg sprengen, so dass man sich schon direkt der nächsten Ölquelle bemächtigt und gleichzeitig dem Feind eine entrissen hat!
Bauen Sie dann weitere Panzer um einen ersten Angriff auf die feindliche Basis im Nordosten zu starten. Diese wird meist von großen Einheitenmassen verteidigt, so dass man vor allem mit Raketenpanzern schnell viel Schaden anrichten kann. Versuchen Sie dann durch die Verteidigungsanlagen durchzubrechen und die feindliche Ölquelle im Nordwesten zu zerstören.
Einige Luftangriffe auf wichtige Gebäude und weitere Attacken sollten den Gegner dann alsbald in die Knie zwingen...

## Mission 14: Zusammenrottung und Rückzug



Es gilt eine halbe Stunde lang einfach nur zu überleben! Einen Countdown gibt es nicht, so dass man sich die halbe Stunde in etwa vorstellen muss. Ob es wirklich 30 echte Minuten sind, hab ich aber mal nicht nachgemessen... (dürfte auch von der Spielgeschwindigkeit abhängen)
Der Feind greift in dieser Zeit aber auf jeden Fall mitunter recht heftig an. Vorwiegend aus nordwestlicher Richtung, eher selten im Süden aus westlicher Richtung und von Norden her eigentlich nur sehr sporadisch!
Beginnen Sie wie üblich mit dem Aufbau der Basis und bauen Sie die Truppen vor allem nach Westen hin auf. Lassen Sie einige Späher den Bereich nach Norden hin erkunden, damit man von dort erfolgende Angriffe frühzeitig erkennen und durch Truppenverlagerungen abwehren kann.
Die Aufrüstung des Vorpostens ist erst mal das wichtigste, da man so die effektiven Infanteristen und Verteidigungstürme errichten kann. Vor allem die Raketenwerfertürme sind dabei bei der Engstelle nach Nordwesten hin sehr praktikabel, da schon drei Stück einen effizienten Raketenteppich auf Angreifer legen können.
Generell sollte man auch möglichst schnell die Ölquelle südlich der bereits bebauten, sofort anzapfen und beide mit zwei Tankwagen anfahren lassen, damit gerade zu Beginn genug Geld für den Aufbau der Verteidigung vorhanden ist.
Kümmern Sie sich dann erst mal um die Koordination und den Aufbau der Verteidigung, während Vorposten und Maschinenschuppen aufgerüstet werden. Sobald die Verteidigung dann recht gut aufgestellt ist, wird meist auch die erste Ölquelle schon versiegen, so dass man schnellstens auch nach Norden vorrücken sollte, wo man eine dritte Quelle findet.
Hier kommt jedoch auch in unmittelbarer Nähe in regelmäßigen Abständen eine Mutanten-Angriffstruppe aus dem Off, weshalb man an dieser Stelle einige Verteidigungseinheiten versammeln muss!
Generell sollte man dann aber genügend finanzielle Mittel haben um alle weiteren Angriffe absolut problemlos abwehren zu können, so dass man einfach nur irgendwann vom „Mission beendet“ Bumper überrascht wird...

## Mission 15: Belagert



Die letzte Mission ist natürlich in gewisser Weise auch ein dicker Brocken, aber meiner Meinung nach eigentlich noch recht human, denn nur wenn man sich direkt einigelt und völlig passiv bleibt wird man dann auch wirklich von den Feindesmassen niedergekämpft!
Wichtig ist also das man sozusagen „offensiv defensiv“ bleibt und nicht zu stark in seinem „Bunker“ bleibt, denn sonst geht einem irgendwann einfach das Öl aus und man wird den Gegner kaum noch über die Masse zu fassen bekommen!
Zunächst sollte man die Verteidiger nach Westen hin ausrichten und den Bereich im Süden etwas erkunden. Wichtig ist die schnellstmögliche Sicherung der Ölquellen nördlich des Vorpostens, was zusammen mit der Aufrüstung mit das entscheidende strategische Element darstellt!
Da man die ersten Minuten noch unbehelligt bleibt, kann man das Startbudget direkt für ein weiteres Kraftwerk und das Forschungszentrum ausgeben, das auch sofort Maschinenschuppen und Vorposten um mindestens zwei Stufen hoch rüstet. Lassen Sie dann die beiden Ölquellen von mindestens zwei Tankern anfahren und bauen Sie nach Westen hin schon mindestens zwei Raketentürme. Die ersten Angriffe kann man zwar noch mit den Starttruppen abwehren, sollte aber direkt noch einige Raketenwerfer und Techniker zur Verteidigung der Türme ausbilden, so dass man noch etwas mehr Zeit zum Aufrüsten bekommt.
Erst wenn alle Forschungsoptionen ausgeschöpft sind, sollte man eine Werkstatt bauen, weitere schwere Einheiten ausheben und dann auch die Ölquelle südlich des Vorpostens anzapfen.
Setzen Sie dann unbedingt jeden gewonnenen Tropfen Öl schnell in weitere Einheiten oder Verteidigungsanlagen um (nach Westen hin eher Gebäude und nach Süden hin reichen eigentlich meist einige Einheiten), denn der Feind wird gerade im Westen bald einige schwere Angriffe starten. Lassen Sie den Bereich daher am besten von einigen Späher etwas auskundschaften, damit man das Anrücken der Feinde recht früh erkennt und darauf reagieren kann.
Hat man etwas Luft, d.h. die neu gebauten Einheiten müssen nicht direkt zerstörte oder beschädigte Frontmaschinen ersetzen, sollte man im Süden etwas vorrücken. Man findet hier nach Westen hin eine recht weite Ebene mit zwei Ölquellen, die man bei Bedarf schnell sichern kann. Wichtiger ist jedoch dem Feind hier die beiden weiter westlich gelegenen Ölquellen abzuknöpfen und sein Lager hier zu schleifen, wodurch man nur noch im Norden die Verteidigung aufrecht erhalten muss und den Mutanten direkt einen entscheidenden Schlag versetzt.
Rücken Sie dazu im Süden erst mal vorsichtig vor und erkunden Sie den Bereich bis zu den beiden Verteidigungsgebäuden. Sammeln Sie dann eine Truppe aus einem guten Dutzend Fahrzeugen irgendwo im Süden, die hoffentlich bei einem Angriff nicht behelligt werden, so dass man kurz darauf einen Gegenangriff starten kann (da die Basis dann nicht voller Einheiten ist!).



Zum Einstieg ist ein kleiner Luftangriff immer recht sinnvoll. Rücken Sie dann massiv vor und knacken Sie die beiden Gebäude und anschließend direkt den feindlichen Bohrturm dahinter.
Die feindlichen Tanker in Reichweite werden natürlich auch noch vernichtet, dann hält man aber erst mal die Position, sendet beschädigte Einheiten zur Reparatur in die Basis und lässt frische Einheiten nachkommen. Mit einer neuen Truppe geht es dann weiter nach Westen, wo man noch einen zweiten Bohrturm sprengt. Zuletzt gilt es die Anlage am südlichen Rand zu schleifen. Da man hier noch einige Verteidigungstürme vorfindet sollte man weitere Verstärkungen heranbringen und zuerst mit Luftschlägen den Angriff vorbereiten. Ist soweit alles platt gemacht, kann man dann mit dem Angriff auf den nördlichen Teil der Mutantenbasis gewinnen. Ein direkter Angriff ist meist nicht empfehlenswert, da der Feind oft horrende Einheitenmengen „sammelt“. Zwar kann man diese mit einem Luftangriff oft gut dezimieren, man braucht dann aber immer noch eine richtig große Angriffsstreitmacht um auch langfristige Wirkung zu erzielen, denn neue Gebäude sind ja immer schnell hochgezogen! Versuchen Sie daher eventuell über den schmalen Weg im Südwesten eine Truppe direkt zu den feindlichen Bohrtürmen zu bringen oder von hier aus den Feind dann in die Zange zu nehmen. Öl sollte man genug haben um notfalls auch einen heftigen Abnutzungskrieg führen zu können, so dass die Vernichtung der Mutanten nur eine Frage der Zeit ist! Sieg!

# Mutanten

---

### Mission 1: Die Rückkehr der Schnecken

Die erste Mission ist natürlich noch alles andere als anspruchsvoll. Selektieren Sie einfach alle Einheiten und ziehen Sie mit diesen in einem Pulk über die Karte. Achten Sie nur darauf, dass die Reiter nicht zu flott davon hopsen, sonst sind diese schnell am Ende. Insgesamt sollte man nun wirklich keine Probleme haben alle Feinde zu erledigen.

### Mission 2: Gegenangriff, schlagt sie zurück!

Sie besitzen einen kleinen Posten und einiges an Ressourcen. Packen Sie zunächst alle Einheiten zusammen und attackieren Sie damit den Bohrturm südlich Ihrer Position während im Lager weitere

Schrotflintenträger ausgebildet werden bis das Geld weg ist.
Ziehen Sie dann über die große Karte und kämpfen Sie alle Feinde nieder, die Ihrer schieren Übermacht einfach nichts entgegensetzen können, auch wenn sie im Südosten ein kleines Lager haben, welches Ihrem Ansturm schlussendlich auch nicht lange standhalten kann...

## Mission 3: Sprudelndes Öl



Erstmals muss man hier das heilige „Erdenblut“ fördern. Lassen Sie dazu den Bohrturm direkt auf den „Hügel“ in der tieferen Ebene südwestlich Ihres Lagers fahren und bauen Sie dann alsbald zwei Kraftwerke, damit man nicht auf einen Tanker alleine angewiesen ist.
Mit dem Startkontingent an Truppen wird man die ersten Angriffe recht gut abwehren können. Dank zweier Tanker sollte man dann aber auch bald genügend finanzielle Mittel besitzen um die Verteidigung mit einigen „Skorpionen“ zu stärken, was auch nötig wird, da die Angriffe bald heftiger werden.
Wehren Sie sie jedoch erst mal nur ab und sichern Sie sich noch die Ölquelle im Südosten. Mit drei Tankwagen sollten dann alle Finanzprobleme beseitigt sein, so dass man ordentlich Truppen ausheben kann. Mit diesen attackiert man im Süden den feindlichen Bohrturm und greift dann aus südlicher und östlicher Richtung gleichzeitig das feindliche Lager im Nordwesten, das nur von zwei Verteidigungstürmen und wenigen Truppen verteidigt wird an...

## Mission 4: Überfallt die Festung

Wenn man weiß wo man hier lang muss eigentlich eine ganz einfache und kurze Mission!
Nach dem Start arbeitet man sich Richtung Nordosten vor. Hinter einem ausgetrockneten Flussbett findet man einen nach Nordosten führenden Weg. Bevor man dem folgen kann, muss man jedoch noch einige Verteidiger erledigen.
Anschließend rückt man an einem Bohrturm vorbei (noch nicht attackieren) bis zur nordöstlichen Kartenecke vor. Dort findet man einen kleinen Posten der "Symmetriker". Attackieren Sie zuerst mindestens einen der Verteidigungstürme und die wenigen Truppen des Gegners. Dabei wird an wahrscheinlich schon in „Kontakt“ mit den Tankern kommen, die Ihnen dann direkt überstellt werden. Senden Sie diese dann sofort Richtung Westen zum Startpunkt, wo ein Kreuz das Ziel anzeigt. Unterdessen müssen die Kampfeinheiten herbei kommende Feinde abwehren. Versuchen Sie dabei langsam dem Konvoi der Tanklaster zu folgen, damit man Angriffe auf diesen abwehren kann.
Meist sind dazu die Fahrzeuge besser geeignet, so dass man diese bis zum westlichen Ziel mitsenden sollte und die Infanteristen bei der feindlichen Bohrplattform zurücklassen sollte, wo dann verfolgende Gegner aufgehalten werden und auch die gegnerischen Tanker attackiert werden (auch wenn es nicht direkt etwas bringt, so werden doch vermutlich die feindlichen Truppen eher hierhin entsendet und somit der Konvoi geschützt!).
Sind mindestens zwei Tanker sicher auf dem Indikator im Westen angekommen ist der Spaß auch

schon vorbei.

## Mission 5: Hinterhalt!



Eine Mission, bei der man gut koordinieren muss und auch etwas Glück benötigt. Die richtige Strategie ist da quasi nur die Basis für den Erfolg!
Wichtig ist es daher direkt nach dem Start schnell und sehr effizient zu handeln. Die gegebene Truppe wird im Nordosten eigentlich gar nichts reißen können, so dass man schnellstens die anderen Truppen auffinden muss. Diese sind südlich Ihrer Startposition postiert und der entscheidende Faktor dieser Mission.
Man könnte nun versuchen mit allen Truppen zunächst den Fluss zu überqueren und dann nach Süden vorzurücken, da dieser Weg auf der östlichen Seite versperrt ist, würde dabei jedoch von den herbeieilenden "Symmetrikern" attackiert werden, was dann nur zu einem ineffizienten Kampf führt!
Entsenden Sie daher am besten direkt einen der Späher Richtung Süden, wo er soweit wie möglich vordringt und so auch die zusätzlichen Truppen „aktivieren“ kann. Unterdessen ordnet man bei der Brücke die verbliebenen Truppen hinter dem Bauwerk in einer Linie an, so dass die angreifenden Feinde schon auf der Brücke stoppen und das Feuer eröffnen, wodurch sich die Feinde selbst blockieren und nicht ihre überlegene Feuerkraft ausspielen können.
Den Späher sollte man dann auch möglichst schnell wieder nach oben beordern. Der Kampf ist dort zwar aussichtslos, doch wenn man einige Feinde erledigen kann (bevorzugt natürlich die äußerst gefährlichen Flammenwerfer!), steigert das die Chancen letztendlich im Süden erfolgreich zu sein. Ob dabei dann Feinde auf die östliche Seite kommen ist egal, Hauptsache am Ende sind alle vernichtet und man selbst steht nicht plötzlich komplett ohne Einheiten dar!
Nach der Niederlage im Norden gilt es dann im Süden schnellstens ebenso die Verteidigung zu organisieren. Stellen Sie dazu die Monstertrucks direkt an der Brücke, die Skorpione als schlagkräftigste Einheiten direkt dahinter und die restlichen Einheiten mehr seitlich auf.
Die angreifenden Feinde müssen nun schon auf der Brücke mit Feuer eingedeckt werden. Größere Infanteristenmengen werden dabei von den vorpreschenden Monstertrucks niedergemacht und die Skorpione feuern vorwiegend auf die jeweils gefährlichste Einheit in Reichweite!
Einige male erhält man dabei Verstärkung was auch dringend nötig ist, da der Feind recht massiv attackiert. Bringen Sie diese schnellstens an die Front, wo man die Linie möglichst halten muss und nie komplett ohne Einheiten dastehen darf, also notfalls kurz nach Osten flüchten.
Mit Hilfe der Verstärkungen und geschickter Taktik sollte man die Feinde dann auf der Brücke recht gut dezimieren können, da man einen minimalen Vorteil bezüglich der Truppen und vor allem beim Gelände auf seiner Seite hat!

## Mission 6: Belagerungszustand

Kurz nach dem Start wird man im Süden einen ersten Angriff auf die Tanklaster abwehren müssen. Entsenden Sie daher schnellstens eine geeignete Truppe. Allgemein wird man dann jedoch vor allem

im Norden mitunter schwer attackiert, so dass man hier die Verteidigung schnellstens stärken muss. Dank der beiden Tanklaster und einem recht ordentliche Budget sollte man daher nicht zu sparsam sein. Beginnen Sie direkt die vorhandenen Gebäude aufzurüsten, so dass man schlagkräftigere Truppen herstellen kann. Infanteristen und Skorpione sind zunächst die Einheiten der Wahl. Zusätzlich sollte man Mechaniker ausbilden, die die Verteidigungstürme reparieren.
Verhalten Sie sich dann erst mal passiv und bauen Sie nur die Verteidigung aus. Der zweite Bohrturm im Südosten wird dabei wahrscheinlich bald von den in der Nähe postierten Feinden attackiert, so dass man hier einige Einheiten entsenden muss. Hat man die Angreifer jedoch erst einmal vernichtet, ist der Süden komplett gesäubert, so dass man nur noch eine Verteidigungslinie nach Norden hin errichten muss.
Lassen Sie dann auch den zweiten Bohrturm von mindestens einem Tanklaster (neues Kraftwerk bauen!) anfahren, so dass stets genügend Geld in der Kasse ist. Die Verteidigung wird mit Kampfelefanten und Skorpionen weiter ausgebaut, beschädigte aber erfahrene Truppen schnell repariert und irgendwann nach einem Angriff kann man dann selbst schnell vorrücken.
Mit einem Dutzend „Fahrzeuge“ ist man auf der sicheren Seite. Im Norden sollte man erst mal den Bohrturm direkt am Durchgang vernichten und dann hier auf weitere Verstärkungen warten bzw. jeden Ausbruchsversuch der „Symmetriker“ direkt unterbinden.
Als nächstes Ziel bietet sich der zweite Bohrturm weiter nördlich an. Hat man auch diesen über die westliche Seite her attackiert und vernichtet, ist es um den Feind auch schon geschehen. Bringen Sie weitere Truppen heran und attackieren Sie die Basis, die zwar recht gut verteidigt ist, aber Ihrer Übermacht dann trotzdem nicht lange standhalten wird!

## Mission 7: Befreiung der Gefangenen

Hier zu versagen ist schon fast eine Kunst! ^^
Schnappen Sie sich einfach zuerst alle Einheiten und ziehen Sie am östlichen Rand Richtung Norden bis man den ersten Verteidigungsturm erspäht. Stellen Sie Ihre Truppen für den Angriff auf, also etwas auseinander, so dass vor allem die Infanteristen nicht mit einigen Treffern gleich reihenweise umfallen und man so einfach zu viele Ziele für den einzelnen Turm bietet.



Ist dieser erst vernichtet, kann man das „Gefängnis“ dahinter sprengen und erhält erste Verstärkungen. Mit diesen putzt man die einzelnen Feinde im ausgetrockneten Stausee daneben weg und zieht dann am nördlichen Rand nach Westen. Dort angekommen geht es wieder nach Süden. Am Fluss trifft man auf etwas Widerstand, den man jedoch recht schnell brechen kann, wenn man die Truppen nur gut genug streut, so dass man seine eigene Feuerkraft einfach optimal nutzt.
Nach der Verteidigungslinie am Fluss kommt dann auch nicht mehr viel Widerstand, so dass man sich auf die Tanklaster stürzen kann und so die Einheiten etwas an Erfahrung gewinnen. Anschließend vernichtet man das zweite Lager hier und schleift dann den Rest der Basis, was dank der neuen Flammenwerfer-Infanteristen noch schneller gehen sollte!
Endet die Mission dann noch nicht, gilt es gegebenenfalls im Nordosten einen wieder aufgebauten Verteidigungsturm zu vernichten oder noch einzelne Feinde auf der Karte zu suchen, denn mehr war

das hier auch nicht...

## Mission 8: Angriff auf einen Konvoi

Und direkt nochmal eine Kommando-Mission, die diesmal aber wirklich eine Herausforderung darstellt. Geschwindigkeit ist das absolut entscheidende Moment dieser Mission, man darf keine Sekunde trödeln!
Selektieren Sie daher direkt alle Einheiten und schlagen Sie sich schnellstmöglich bis zur südöstlichen Kartenecke durch. Unterwegs trifft man nur einige wenige Gegner, die man quasi im vorbeifahren erledigt, da die MG-bestückten Fahrzeuge ja auch während des Fahrens feuern können!
Im Südosten geht es dann ein Stück nach Westen, wo man dann auch direkt die Straße findet, auf der der Konvoi unterwegs ist, aber meist schon vorbei gekommen ist! Folgen Sie dann schnellstens dem Verlauf der Straße. War man schnell genug, wird man schon recht bald das letzte Fahrzeug erwischen können!
Vernichten Sie dieses nach Möglichkeit direkt und kümmern Sie sich dann um die beiden leichten Fahrzeuge, die dann seitlich der Route positioniert sind. Wichtig ist dabei, dass wirklich auch die ganze Truppe stets unterwegs bleibt. Infanteristen und der Kampfelefant sind dabei meist die langsamsten Einheiten, die dann genutzt werden sollten um die feindlichen Einheiten zu attackieren, so dass die schnellen Fahrzeuge den Konvoi verfolgen können.
Hinter den beiden Fahrzeugen am Wegesrand wird der Konvoi dann alsbald nach rechts hin auf eine nicht befestigte Route abbiegen. Bis hierhin sollte man schon zwei Fahrzeuge erledigt haben, sonst wird die Zeit enorm knapp!
Lassen Sie die schnellen Fahrzeuge die Konvoifahrzeuge verfolgen und die langsameren den Raketenpanzer attackieren. Um dessen Raketen auszuweichen ist es wichtig in Bewegung zu bleiben, was eh nötig ist, damit man an den Tanklastern dran bleiben kann.
Deren Route führt weiter Richtung Norden, wo dann schon recht bald der feindliche Stützpunkt erreicht wird. Mit etwas Glück kann an jedoch schon den letzten der insgesamt fünf Tanklaster vernichten bevor diese an einer weiteren „Kontrollstation“ vorbeikommen, wo dann nochmals einige Verteidiger zu erledigen wären.
Sollte man nur noch ein Ziel zu vernichten haben und schon die feindliche Posten in Reichweite sein, empfiehlt es sich einfach rücksichtslos möglichst viele Einheiten gegen den Tanklaster zu schicken und nur die Einheiten direkt andere Feind attackieren zu lassen, die die Distanz zum eigentlich Ziel aufgrund der geringen Geschwindigkeit, nicht mehr überbrücken könnten (Skorpione und Kampfelefant).

## Mission 9: Kampf um das Territorium



Kämpfen Sie sich mit Ihren Einheiten zunächst bis zur nordwestlichen Kartenecke und von dort aus dann zur Nordöstlichen durch, wo man den gesuchten Posten findet.
Die Gebäude benötigen etwas Pflege, so dass man einige Mechaniker ausbilden sollte.
Zusätzlich errichtet man direkt am Posten einen Bohrturm, auch wenn aus dieser Quelle nicht viel zu holen ist. Postieren Sie die Kampfeinheiten Richtung Süden, wo die Angriffe erfolgen und bauen Sie dann die Basis aus. Die Ölquelle im Westen und direkt südöstlich der Basis liefern dann genug Öl um eine stattliche Truppe aufzubauen.
Der Feind hat sich im Südwesten recht gut eingemauert, so dass man mindestens ein Dutzend Fahrzeuge benötigt um in den Posten einbrechen zu können. Effektiver ist es daher meist zuerst die eine Ölquelle der "Symmetriker" im Südosten zu attackieren und diese dann zu besetzen, so dass der Feind deutlich weniger Credits rein bekommt und man mehr Zeit hat um die eigene Truppe für den finalen Angriff zu stärken.
Dieser wird dann vermutlich doch etwas aufwendiger, da die feindliche Verteidigung geschickter weise zwischen den örtlichen Hindernissen aufgebaut ist, so dass die eigene Truppe durch die Felsen und die Dünen recht wenig Bewegungsspielraum hat. Sie müssen daher doch mit einigen Verlusten rechnen und daher wirklich mit mindestens einem Dutzend Einheiten anrücken um wirklich in den Posten eindringen zu können.
Dort gilt es dann solange die Stellung zu halten bis dem Feind das Geld ausgeht um Verluste ständig auszugleichen oder man weitere Verstärkungen heranziehen kann, mit denen man den Sack dann endgültig zu macht.

## Mission 10: Nahes Aufeinandertreffen



Langsam wird es anspruchsvoll. Direkt nach dem Start errichtet man nach Süden hin ein Kraftwerk und die restlichen Gebäude mehr nach Norden, aber weiterhin auf dem Plateau.
Im Süden muss ein Späher dann schnell den Tech-Bunker auskundschaften, so dass man eine nette Mech-Einheit erhält (leider nicht reparaturfähig!), die die Verteidigung entscheidend stärken wird.
Das ist auch bitter nötig, denn schon recht bald wird man mit massiven Angriffen zu kämpfen haben. Bringen Sie daher schnellstmöglich die Ölförderung in Gang. Die beiden Quellen im Süden müssen erst einmal jedoch reichen und sollten daher mit drei oder vier Tankern angefahren werden.
Treiben Sie die Forschung voran und bauen Sie eine Verteidigungslinie am Plateau-Aufgang auf, denn hier werden quasi alle Angriffe stattfinden. Entscheidend ist die schnellstmögliche Aufrüstung der Gebäude, so dass man bessere Einheiten rekrutieren kann, denn die Verteidigungsgebäude sind

relativ teuer und ineffektiv, so dass man höchstens zwei der „Kanonen“ bauen sollte und sonst besser auf Elefanten und Riesenkäfer setzt, die einen deutlich effektiveren Verteidigungsring erzeugen.
Erkunden Sie zusätzlich den Bereich vor dem Basiszugang. Man findet hier noch einige Ölquellen, doch diese sind aufgrund der exponierten Lage erst mal uninteressant. Die feindlichen Gefilde werden zudem durch einige Türme recht gut verteidigt, was in Kombination mit dem steten Angriffsstrom recht knifflig scheint.
Konzentrieren Sie sich daher erst einmal komplett auf die Verteidigung und die Erfahrungsgewinnung der Truppen, die man regelmäßig zur Reparatur schicken sollte, was natürlich recht viel Mikromanagement bedeutet.
Hat man dann irgendwann einen Angriff gerade abgewehrt und rund ein Dutzend erfahrener und fitter Einheiten zur Hand, gilt es einen ersten Angriff zu starten. Mit einem Dutzend „Fahrzeugen“ sollte man auch hier bei guter Strategie (nicht alle in einem Pulk!!) auch recht weit kommen. Zu Sicherheit sollte man vor dem Angriff trotzdem speichern, denn wenn man seine Einheiten einfach aufreiben lässt und nur einige feindliche Truppen und Türme vernichtet, hat man nicht viel gewonnen, denn diese werden recht bald wieder aufgebaut!
Ziehen Sie dann in Richtung Nordwesten, wo man am Fluss zwei Türme findet. Dank der Feuerkraft der „Käfer“ sollte man die Elefanten und Skorpione nur nach vorne senden und als mobile Ziele für die Türme nutzen, während die Käfer dann das Bombardement beginnen. Die ersten beiden Türme sind noch recht leicht, doch hinter dem Fluss findet man den Zugang zum feindlichen Plateau, wo es etwas enger wird und man meist dann auch noch gegnerische Einheiten ins Spiel kommen.
Versuchen Sie jene möglichst außerhalb des Bereiches der feindlichen Türme zu vernichten, aber achten Sie darauf, dass die Käfer nicht einfach auf irgendwas feuern, denn deren Säure ist auch für die eigenen Einheiten gefährlich, so dass man diese besser direkt gegen die feindlichen Türme setzt.
Am besten stürzt man sich erst mal auf die westliche Seite und rückt dann weiter nach Norden vor, wo man einen feindlichen Bohrturm findet, den man zerstört. Sammeln Sie die Einheiten bei dem Ölloch und verteidigen Sie dieses bis man weitere Einheiten nach führen kann.
Mit diesen kämpft man sich dann Richtung Osten vor, wo man noch einige Verteidigungseinrichtungen erledigen muss, doch wenn man dem Feind erst mal die primäre Ölquelle entrissen hat, wird dieser nur noch recht wenige Einheiten produzieren, so dass man sich selbst ganz auf die eigene Offensive konzentrieren und daher auch die Ölquellen im weiterem Umfeld der eigenen Basis sichern kann.
Sind alle Gebäude und Einheiten vernichtet wird die Mission enden.

## Mission 11: Das ist das Ende der Welt!



Der Anfang ist hier besonders schwer, denn man muss schnell handeln und sich auf baldige und dann regelmäßige Angriffe einstellen.
Direkt nach dem Start teilt man daher schnellstens die Truppe auf und sendet einige etwas Richtung Westen und die Anderen zum Zugang nördlich des Hauptquartiers. Bauen Sie dann schnellstens die beiden Produktionsgebäude und ein Kraftwerk, das mehr nach Westen hin errichtet werden sollte, da man als erstes die Quelle am südlichen Kartenrand ausbeuten sollte.
Entsenden Sie dazu baldmöglichst einen Bohrturm und bilden Sie dann am besten

direkt erst mal noch einige Schrotflinten-
Schützen und Skorpione aus. Belassen Sie die Truppen dabei vor allem im Westen in unmittelbarer Nähe zu den Gebäuden und senden Sie sie nicht zum „Zugang“, denn dort werden die Angriffe dann auf größerer Fläche erfolgen, was die Verteidigung schwieriger macht!
Im Norden hat man dann aber keine Wahl und muss die Breite des Zugangs selbst nutzen, also möglichst eine Verteidigungslinie aufbauen.
Mit den ersten Öllieferungen wird dann noch ein Hexenschuppen errichtet, der direkt mit der Aufrüstung der Schmiede beginnt, damit man dort schnellstmöglich einen weiteren Tankwagen bestellt um den Geldfluss in Gang zu bringen, denn erst mal geht es nur ums Überleben!
Sobald man dann die Ölverarbeitung in Gang gebracht hat sollte man Hauptgebäude und das „Gehege“ aufrüsten. In den ersten Minuten sollte man zusätzlich noch einige Infanteristen ausbilden, auch wenn diese nicht ganz so effektiv sind wie auf Überlebenden-Seite. Flammenwerfer und Schrotflinten-Schützen sind aber in größerer Zahl doch recht brauchbar. Weiterhin empfiehlt es sich hier zu Verteidigungszwecken vor allem auf die MG-Türme zu bauen, da diese einfach ein deutlich besseres Preis-Leistungsverhältnis aufweisen, als die größeren Kanonen!
Wichtig sind aber noch einige zusätzliche Mechaniker und dann die schnellstmögliche Zusatzsicherung durch Kampfelefanten und Riesenkäfer, die für die „gestreute“ Sicherung der Zugänge entscheidend sind.
Wenn es gut läuft sollte man öfter mal speichern und dann baldigst auch die kleinere Ölquelle im Südosten erschließen. Danach dehnt man seine Verteidigung im Westen aus, so dass man auch die dritte Quelle in Reichweite besetzen kann und die Verteidigung dort damit etwas nach vorn zieht. Mit den Riesenkäfern ist das dann aber deutlich einfacher als zu Beginn!
Die Hauptangriffe erfolgen dabei meist eh eher im Osten, wo die Verteidigung aber trotzdem nicht viel stärker sein muss, da man hier meist neue Truppen schneller heranbringen kann.
Nutzen Sie dann die Verteidigung um wieder erfahrene Truppen „heran zu züchten“, denn dank dreier Ölquellen sollte das Geld dann erst einmal kein so großes Problem sein. Um die feindlichen Angriffe in den Griff zu bekommen gilt es dann eine Truppe aus mindestens einem halben Dutzend Einheiten am westlichen Kartenrand nach Norden zu senden. Dort trifft man auf zwei Verteidigungstürme, die im schlimmsten Fall noch von den „Angreifern“ unterstützt werden, die plötzlich Ihrer Angriffstruppe hinterher rennen und Ihre Linien dafür aber auch in Ruhe lassen.
Hinter den beiden Türmen findet man dann jedoch auch schon direkt ein relativ ungeschütztes „Ölkombinat“, das es lahmzulegen gilt. Hat man erst mal das Kraftwerk vernichtet, wird das zwar durch einen neuen Bau direkt kompensiert, doch das kostet Geld, so dass man sich hier erst mal „niederlassen“ und die Bauversuche des Feindes stoppen kann.
Bringen Sie dann weitere Einheiten herbei und beginnen Sie mit Ihrer Offensive. Im besten Fall wird es durch ein Tankfahrzeugchaos im Osten direkt zu einem Spaziergang (Feind hat kein Geld mehr!), da eigentlich nur noch die Verteidigungstürme etwas Widerstand leisten. Dank genügend finanzieller Mittel kann man sich dann langsam durch die feindliche Basis nach Osten „durch fressen“, wo man das zweite „Ölkombinat“ findet und vernichtet.
Alles kaputt? Alles prima!

Alternativ, aber deutlich risikoreicher: Entsenden Sie nach dem Start direkt alle Einheiten durch den nördlichen Zugang zum feindlichen Bereich. Dieser hat zwar bei seinem „Zugang“ zwei Türme und einige Einheiten, dank überlegener Truppen kann man hier jedoch recht schnell eindringen.
Vernichten Sie dazu nur den Turm an der rechten Seite und attackieren Sie dann das nahe Kraftwerk, was den Feind deutlich aus dem Konzept bringt. Kann man seine Truppen hier länger halten (irgendwann werden sie dann aber auf jeden Fall zurückgeschlagen) und gleichzeitig die eigene Basis auch schnell und effektiv aufbauen (vor allem muss hier schnellstens eine neue Verteidigung produziert werden!), kann man so auch zum Erfolg kommen. Der Weg ist jedoch deutlich risikoreicher, da man beim Angriff auf den feindlichen Posten auch etwas Glück braucht um nicht zu viele Einheiten zu verlieren und so dem Feind genug Schaden zufügen zu können bevor man dann zurückgeschlagen

wird!

## Mission 12: Großangriff



Die Mission beginnt recht locker, man darf trotzdem nicht trödeln. Erschließen Sie schnellstens die nahe Ölquelle und postieren Sie Ihre Truppen nach Norden und Süden hin. Aus beiden Richtungen werden bald erste, aber recht harmlose Angriffe erfolgen. Zur Sicherheit sollte man aber trotzdem noch einige Skorpione und Infanteristen ausbilden, die die Verteidigung stärken.
Bringen Sie dann die Forschung in Gang und rüsten Sie schnellstens mit einem zweiten Tankwagen die Infrastruktur auf, so dass man schneller zu Geld kommt. Dieses investiert man an beiden Fronten in einen MG-Turm und weitere Einheiten. Baldmöglichst sollte man dann Kampfelefanten und Riesenkäfer produzieren um die stärker werdenden Angriffe abwehren zu können.
Bleiben Sie dann aber nur so lang wie nötig passiv und stoßen Sie im Norden, wenn ein halbes Dutzend Kampfeinheiten vorhanden sind, bis zum engen Durchgang bei der zweiten Ölquelle vor. Dank dieser beiden neuen Quellen sollte man dann auch keine Finanzsorgen mehr haben, muss aber natürlich erst mal in die neue Verteidigungsposition investieren.
Errichten Sie dazu schnellstens einen Bohrturm, wodurch man dann auch Verteidigungsgebäude vor Ort bauen kann, die die Einheiten entlasten. Führen Sie dann nach und nach weitere Einheiten heran und bringen Sie den Öltransport mit weiteren Tankwagen und Kraftwerken so richtig in Schwung.
Mit einem knappen Dutzend Kampfelefanten und Riesenkäfern gerüstet kann man dann Richtung Osten aufbrechen, wo man entweder im Norden oder Süden in das feindliche Lager einrückt. Die Verteidigung ist nicht allzu gut, da neue Truppen meist direkt gegen Sie entsendet werden. Greift man von Norden her an, wird man daher direkt an zwei Kraftwerke kommen, deren Vernichtung die Sache dann eh klar machen.
Dank genügend finanziellen Mitteln ist es dann nur noch Routine weitere Einheiten auszuheben und den Feind restlos zu tilgen...

## Mission 13: Schlacht um die Inseln



Die anfängliche Strategie ist schon nahezu entscheidend! Selektieren Sie alle Einheiten und Senden Sie diese in südliche Richtung, wo hinter einem Fluss der eigene Posten zu finden ist. Gleichzeitig gilt es jedoch noch eine einzelne, schnelle Einheiten Richtung Nordosten zu senden, wo man auf einer kleinen Insel einen Tech-Bunker findet, dessen Inhalt man unbedingt für sich gewinnen muss, da er sonst alsbald gegen Sie aufgefahren wird und alles deutlich verkompliziert!
Sammeln Sie dann alle Truppen in der Basis und bringen Sie dort den Ölfluss ins Rollen.
Diese muss jedoch erst mal über die schmale Brücke stattfinden, was sehr ärgerlich sein kann. Versuchen Sie daher den Bereich möglichst von Kampfeinheiten frei zu halten und selbige stets nur über die Brücke zu senden, wenn gerade ein Transporter in die gleiche Richtung fährt oder demnächst keiner durchkommt.
Die Basis wird im folgenden von zwei Seiten her bedroht. Beide Fronten sollte man möglichst optimal verteidigen, was hier auf eine Verteidigung möglichst nahe am Nadelöhr „Brücke zum Gegner“ passieren muss, die für diesen natürlich eine unangenehme Engstelle darstellt!
Entsenden Sie daher direkt noch eine kleine Kampfgruppe durch die Basis Richtung Süden, wo man an der zweiten wichtigen Brücke auch direkt noch einen feindlichen Bohrturm findet. Attackieren Sie hier die Tanker, aber nicht den Bohrturm, den man mit eigenen Tankern anfahren kann!
Lassen Sie Ihre Einheiten dann an der Brücke Stellung beziehen, so dass die feindlichen Tanklaster abgeschossen werden, die eigenen sich aber am feindlichen Bohrturm laben können.
Im Norden postiert man die Einheiten ähnlich, muss aber auch noch auf baldige Angriffe aus dem Norden achten, was die Lage dort etwas verkompliziert.
Kümmern Sie sich erst mal darum in Richtung Süden ein zweites Kraftwerk zu errichten, damit nicht alle Tanker an einem kollidieren und man recht bald einen ordentlichen Geldfluss zusammen bekommt.
Gleichzeitig rüstet man natürlich vor allem erst einmal das Hauptgebäude auf, damit man bessere Einheiten, vor allem Infanteristen produzieren kann.
Wichtig sind insbesondere die Raketenwerfer-Infanteristen, die über die Brücke kommenden Feinden recht gut zusetzen können.
Die Angriffe im Norden recht bald recht heftig, so dass man um den Turm zusätzliche Verteidigungsgebäude errichten sollte. MG-Türme sind hier am effektivsten, müssen aber zusätzlich noch dringend von mobilen Einheiten verteidigt werden, da man durch die Bäume sonst zu leicht in Nahkämpfe schlittert, bei denen die Türme dann den Kürzeren ziehen!
Im Süden wird man zuerst noch etwas geschont und später dann durch die besondere Einheit aus dem Tech-Bunker noch recht gut die Verteidigung halten können, sollte jedoch auch alsbald Verstärkungen anfordern.
Wichtig ist es daher jede Krediteinheit schnellstens in Einheiten umzusetzen. Ärgerlich ist dabei gerade im Norden, dass man zur Reparatur über das „Nadelöhr Brücke“ muss, so dass man dort nicht zu viele Tanker einsetzen und gleichzeitig zu Beginn eher Infanteristen und Verteidigungstürme einsetzen sollte.
Hat man die Frontlinien erst mal mit Rotationskanonen und besseren Einheiten gesichert, gilt es im Norden den Strom an Feinden zum Versiegen zu bringen. Entsenden Sie dazu einen Bohrturm und einige Kampfeinheiten zur kleinen Insel mit dem Tech-Bunker, wo die feindlichen Verstärkungen meistens eintreffen. Errichten Sie den Bohrturm und dann noch einige Verteidigungsgebäude mit deren Unterstützung man dann dort auftauchende feindlichen Truppen recht gut und früh dezimieren kann!

Interessanterweise kommen dann aber kaum noch Feinde herbei. Das Aufbauen der Anlagen führt also entweder zum Versiegen des Verstärkungsstromes oder man bekommt es generell nur mit einer bestimmten Summe an Einheiten zu tun...
Der Gegenschlag wird dann mindestens genauso aufreibend sein wie die Verteidigung, denn scheinbar wollen nicht alle Einheitentypen über alle Brücken. Obwohl die Südliche für mein Auge breiter wirkt konnte ich hier keine Riesenkrabbe-Einheiten rüber bewegen, was einen direkten Angriff auf die feindliche Basis hier recht aufwendig und verlustreich gestaltet, da man hier meist dann auch direkt die komplette feindliche Streitmacht entgegen gesandt bekommt wenn man attackiert.
Lediglich die Öltanker bei ihrer Fahrt über die Brücke nach Norden zu stören ist zwar auch nett, aber nicht ganz so effektiv, da man stets außer Reichweite der feindlichen Türme bleiben muss und bei einem Angriff der „Symmetriker“ dann auch üblicherweise direkt alle Einheiten verliert.



Die nördliche Brücke stellt daher aus meiner Sicht die einfachere Angriffsroute dar, da man hier alle Einheitentypen über den Fluss bringen kann, dafür aber auch mit der engen Brücke direkt an den eigenen Gebäude zurechtkommen muss, wobei hier seltsamerweise selbst die Riesenkrabben gut rüber kommen.
Fazit: Man wird vor allem viel Mikromanagement betreiben müssen um eine Angriffsstreit macht in Bewegung zu halten und nirgendwo aufgrund von Stauungen Verluste zu erleiden.
Mit einem guten Dutzend Kampfelefanten und Riesenkrabben sollte man daher über die nördliche Brücke nach Osten übersetzen, wo man erst mal nur recht wenig Widerstand zu fürchten hat. Versuchen Sie trotzdem schnellstens die Einheiten allesamt über die Brücke zu bekommen, da diese ja eh auch im Marsch feuern können!
Vernichten Sie dann den feindlichen Bohrturm und wehren Sie Angriffe über die Brücke Richtung Süden her kommend ab, während man weitere Verstärkungen, auch in Riesenkäferform, nachziehen lässt.
Gemeinsam wird dann auf die Insel im Südosten übergesetzt. Hier kann man dann auch die zweite Brücke zum Heranführen von Einheiten nutzen, wobei man aber eben scheinbar auf Kampfelefanten und Riesenkäfer beschränkt ist.
Den feindlichen Posten muss man dann möglichst in einem Rutsch vernichten, denn allein die meist relativ starke Verteidigung durch Einheiten wird sonst schnell wiederhergestellt und man muss quasi wieder bei Null anfangen. Mit etwas Glück bei der Schlacht und geschickter Koordinierung der Einheiten sollte das dann aber auch kein Problem sein. Notfalls muss man halt auf seine Ressourcenübermacht setzen und den Feind ausbluten lassen...

## Mission 14: Der letzte Angriff



Eine recht nervige, da äußerst „empfindliche“ Mission. Im Genauen sind die Anführer, allesamt geklonte „Könige Zog“ 😉 sehr empfindlich und die bevorzugten Ziele der „Symmetriker“ (ein Opfer und die Mission ist gescheitert!). Diese haben zwar keine eigene Basis, doch überall auf der Karte stehen einige Truppen herum, die nach und nach aktiv werden und angreifen. Zusätzlich erhält der Feind noch einige Verstärkungen, so dass man hier wirklich nur „igeln“ und abwarten muss. Das hört sich dann aber natürlich leichter an als es ist, denn durch die hohe Frequenz der Angriffe ist man hier eigentlich ständig in Bedrängnis. Vor allem ist der Spagat zwischen Forschung und Truppen produzieren gemischt mit der Unkenntnis, wo der nächste Angriff erfolgt recht „spannend“. Letzteren Punkt kann man glücklicherweise durch häufiges speichern und neu laden etwas entschärfen, was eigentlich auch dringend notwendig ist, wenn man nicht den Angriffsverlauf in zig Versuchen auswendig lernen will.
Gleichzeitig empfehle ich Ihnen vor allem auf Infanteristen zu setzen, also eigentlich nur das Hauptgebäude aufzurüsten, damit man dort die guten „Crazy Harry“ produzieren kann, die einerseits recht günstig und schlagkräftig sind und daher vor allem in recht großen Mengen zu produzieren sind, während man Fahrzeuge dann vor allem in der Hektik kaum reparieren kann, was die Infanteristen mit Erfahrung bekanntlich selbst machen!
Die ersten Angriffe erfolgen dann im Osten, wo man die Truppen etwas organisieren muss. Kurz darauf stoßen von Westen her noch einige Angreifer bis ins Basisinnere vor, so dass man die Könige etwas in Sicherheit bringen sollte.
Ist der erste Angriff dann erst mal abgewehrt sollte man die Ölproduktion in Gang bringen und eine Alchemie-Halle bauen um die Forschung schnellstens in Gang zu bringen. Von dem Startgeld sollte man nach Westen hin schnellstens noch ein oder zwei MG-Türme errichten und einige Mechaniker ausbilden, die diese schnell reparieren können.
Da man aus westlicher Richtung recht bald auch von starken Fahrzeugen der "Symmetriker" attackiert wird sollte man hier verstärkt Verteidiger postieren. Das Aufrüsten des Lagers ist daher zentral, damit man dort die schlagkräftigen Crazy Harry bauen kann. Speichern Sie unbedingt, wie bereits beschrieben, regelmäßig ab, denn der nächste Angriff kann schon die eigenen Bemühungen komplett zunichte machen, wenn man nicht richtig vorgesorgt hat!
Nutzen Sie die Phasen nach einem Angriff um die Verteidigung wieder zu organisieren und zu verstärken und lassen Sie baldmöglichst die Ölquelle von einem zweiten Transporter anfahren. Nach den ersten recht heftigen Angriff wird man vor allem im Westen und eher selten im Osten attackiert werden. Wenn gerade mal keine Action ist sollte man die Verteidiger etwas zum Erkunden aus schicken, damit man Angriffe früher erkennen kann.
Recht bald wird es aber auch recht ruhig werden, denn man wird nur noch wenige Angreifer abwehren müssen, die erst nach einiger Zeit herbeikommen. Warten Sie einfach ab bis dies geschieht, denn man kann sonst nicht aktiv zum Missionsende beitragen.

## Mission 15: Gegenoffensive



Gleich zu Beginn gilt es die richtigen Entscheidungen zu treffen, dann wird die Mission auch nicht mehr so schwer bzw. erst recht gut machbar. Selektieren Sie dazu direkt alle Einheiten und attackieren Sie in strategisch günstiger Formation (Scoutfahrzeuge und Infanteristen vor) den linken der beiden feindlichen Verteidigungstürme. Dahinter attackiert man dann direkt den Bohrturm und zieht dann seine Einheiten etwas zurück.
Beginnen Sie nun mit dem eigenen Basisaufbau. Konzentrieren Sie sich dazu zunächst auf die Forschung und belassen Sie es bei einem eigenen Bohrturm. Die Hauptangriffe erfolgen aus westlicher Richtung, so dass man dorthin schnellstens die schweren Verteidigungsgeschütze installieren sollte. Diese sind zwar teuer, aber auch sehr schlagkräftig und in Verbindung mit einigen Einheiten und Mechanikern ein guter Schutz.
Trotzdem sollte man auch hier regelmäßig speichern, denn die Angriffe können schnell überraschend heftig werden!
Konzentrieren Sie sich zunächst am besten darauf zwei Geschütze zu errichten und diese durch Crazy Harry zu verstärken. Nach Norden hin sollten einige einzelne Einheiten das Ölloch überwachen und feindliche Transportversuche unterbinden. Attackieren Sie dazu am besten immer die Transporter, so dass der Feind ständig Neue bauen muss und die eigenen Truppen daran Erfahrung gewinnen können.
Die Angriffe aus nördlicher Richtung sind eher schwächer aber auch nicht zu verachten, so dass man hier am besten erst mal nur mobile Einheiten postiert, die schnell zum feindlichen Bohrturm vorrücken, aber auch im Süden aushelfen können.
Arbeiten Sie sich langsam hoch indem Sie stets genügend Einheiten zur Verteidigung neu produzieren und bei etwas Luft weiter Aufrüsten bzw. den Öltransport durch mehr Transporter optimieren. Die Quellen sind glücklicherweise ergiebig genug um damit die quälend lange Anfangsphase überstehen zu können.
Sobald man im Süden zwei bis drei Geschütze erfolgreich installiert hat und man zusätzlich noch Elefanten, Riesenkäfer und Krabben zur Verfügung hat, ist der Break-Even-Point auch schon fast erreicht.
Es gilt zunächst nach Norden hin etwas zu expandieren, da dort der schwäche Gegner sitzt. Mit mindestens einem halben Dutzend „Fahrzeugen“, die zusätzlich noch am besten von den schlagkräftigen Crazy Harry unterstützt werden, kann man in die feindliche Basis einfallen, die meist nur von wenigen Einheiten verteidigt wird, da diese üblicherweise direkt zum Angriff abkommandiert werden. Erledigen Sie die ersten Verteidigungstürme und vernichten Sie dann das erste Kraftwerk. Das lähmt den Feind ausreichend um Verstärkungen heranzubringen und ihm den Rest zu geben. Im Nordosten kann man damit nun frei schalten und walten und von den vielen Ölquellen profitieren, so dass es nun wirklich nur noch eine Frage der Zeit sein sollte den Hauptfeind im Westen zu erledigen.
Dank der finanziellen Übermacht kann man eine mächtige Truppe aufbauen und auch auf Luftschläge zurückgreifen. Da die meisten Angriffe im Süden erfolgen, sollte man hier über den Norden selbst attackieren, so dass man nicht einer feindlichen Angriffstruppe in die Arme läuft.
Hat man den dortigen Bohrturm erst mal erledigt, kann man in die Basis vordringen, wo noch zahlreiche Verteidigungstürme postiert sind, aber kein geordneter, massiver Widerstand zu erwarten ist. Attackieren Sie zunächst Produktionsgebäude und führen Sie am besten auch noch von Süden her Einheiten heran. Der Sieg der Mutanten ist damit nur noch eine Frage der Zeit!!

| | |
|---|---|
| **Text** | A. Neumann (2007) |
| **Screenshot** | A. Neumann (2007) |
| **Savegames** | A. Neumann (2007) |

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

Permanent link:
**http://www.kultloesungen.de/doku.php/kknd?rev=1639947555**

Last update: **2021/12/19 20:59**