SWINE



Diese Lösung basiert auf dem leichten Schwierigkeitsgrad der deutschen Version 1.4. Die Bilder wurden auf einem AthlonXP 2200+ und einer Geforce4 Ti bei aktiviertem 2X-Antialiasing und 2fachem anisotropen Filter gemacht.

Tipps:

- Wählen Sie als Anfänger oder Gelegenheitsspieler den leichten Schwierigkeitsgrad. Die späteren Missionen sind teilweise verdammt fordernd!
- Setzen Sie sich mit den eigenen Einheiten gut auseinander und kaufen Sie Neue nur mit Bedacht
- Die jeweiligen Extras der Fahrzeuge können deren Kampfwert zwar stark steigern, treiben jedoch auch den Preis in die Höhe. In späteren Missionen sollte man deshalb neue Einheiten nicht direkt mit allen Extras ausstatten, da „Rekruten“ manchmal die erste Schlacht nicht überleben!
- Dies gilt vor allem für die Hasen, deren Einheiten allgemein recht schwach sind, aber schnell an Erfahrung gewinnen…
- …während die Schweinheiten schon „Neu“ recht stark sind, aber nur elend langsam Erfahrung gewinnen!
- Sowohl gegnerische, als auch eigene Einheiten (NICHT: Kommandeursfahrzeug, Zugmaschine und Mobile Festung!), werden unter Beschuss zunächst nicht ganz vernichtet, sondern nur ausgeschaltet. Diese stehen dann turm- und schutzlos in der Gegend herum, bis sie wieder repariert oder ganz abgeschossen werden.
- Achtung: Solche Fahrzeuge werden nicht in die nächste Mission übernommen und häufig durch Fehlschüsse vernichtet!
- Dafür erkunden sie aber immer noch etwas die nähere Umgebung, so dass man feindliche Fahrzeuge komplett vernichten sollte, damit die gegnerische Artillerie keine Sicht mehr auf Ihre Einheiten hat!
- Die folgenden Missionslösungen sind nur als grobe Vorgaben zu sehen. Oft hat man recht großen Handlungsspielraum, was natürlich nötig ist, da jeder bei seiner Armee etwas andere Schwerpunkte setzt.
- Auch das Kommandeursfahrzeug kann Erfahrung gewinnen, jedoch nur indirekt über

Luftangriffe. Gönnen Sie deshalb den ein oder anderen Luftangriff, damit man das Kommandeursfahrzeug durch die höhere Erfahrung nicht ganz so schnell verliert!

- Eingegrabene Panzer, die direkt vor einem Reparaturanhänger stehen sollte man sofort von allen Einheiten angreifen lassen, sonst wird der Panzer ab einem gewissen Grad vom Anhänger repariert. Dadurch verliert man Panzerung in doppelter Weise!
- Achten Sie dabei jedoch auch auf den Abstand des Anhängers. Artillerie kann diesen bei zu geringer Entfernung ebenfalls beschädigen und gar mit vernichten!
- Nummerieren Sie direkt nach Missionsbeginn Ihre Einheiten mit den Zahlentasten, damit Sie später im Kampf direkt die Einheiten anwählen können!
- Tippt man die Zahlentaste einer bestimmten Gruppe zwei mal, springt die Kamera zu diesen Einheiten und verfolgt diese sollten sie sich weiterbewegen!
- Leider kann ich zu dieser Lösung keine Savegames beilegen, da selbst nur die nötigsten Saves gepackt noch gut 10 MB groß wären!
- Bei großem Interesse oder großer Not lasse ich jedoch mit mir reden :)

Hasen-Kampagne

Mission 1: Großes Ausmisten

Die Einstiegsmission ist natürlich alles andere als schwer (selbst auf dem mittleren und schweren Schwierigkeitsgrad). Fahren Sie einfach die Karte ab und erledigen Sie alle feindlichen Einheiten, die sich zwar nicht bewegen, dafür aber doch immerhin zurückschießen.
Sind alle Feindeinheiten erledigt, endet die Mission auch schon.

Mission 2: Die Brücke



Auch diese Mission ist noch relativ einfach, da man eigentlich nur alle Einheiten zur Brücke schaffen muss. Dort lässt man die Panzer hinter der Brücke Stellung beziehen, so dass Sie deutlich mehr Schaden einstecken können. Die angreifenden Schweine werden dann durch drei Panzer recht einfach abgewehrt. Für den Notfall stationiert man die beiden Spähpanzer hinter den Panzern, damit erstere durchbrechende Fahrzeuge verfolgen können. Zudem kann man diese einsetzen um die Artillerie-Einheiten anzugreifen, die gegen Ende der Mission das Feuer von der anderen Flussseite aus eröffnen (wenn Ihre Einheiten in

Sichtweite sind).

Mission 3: Wenn Schweine fliegen könnten...

Kämpfen Sie sich zunächst Richtung Norden vor. Sie begegnen relativ starkem Widerstand durch zahlreiche leichte Panzer und Spähpanzer.
Im Nordwesten kann man dann einen Anhänger Kerosin erbeuten, wenn man einige Fahrzeuge und ein Artillerie-Geschütz niederkämpft.
Fahren Sie dann von hier aus zum Flugplatz, wo man in der nordwestlichen Ecke in das Gelände eindringt. Rücken Sie dann auf der Landebahn Richtung Osten vor und greifen Sie die dort eingebuddelten Schweine an. Mit einem Artillerie-Geschütz kann man der Schweine-Artillerie und dem Panzer recht gut einheizen, doch noch ist es genauso effektiv die Schweine einfach anzugreifen und im direkten Kampf zu stellen. Sind alle vernichtet und der Kerosin-Anhänger im Flugplatzareal, hat man die Mission auch schon gewonnen!

Mission 4: Rübesheim



Folgen Sie zunächst dem Weg Richtung Norden und umfahren Sie Rübesheim im Nordwesten. Hier trifft man zwar auf leichten Widerstand, aber dies ist immer noch besser, als die Belagerungsmaschinerie der Schweine vor der südlichen Brücke.
Sobald man in der Stadt einmarschiert ist, beginnt auch schon der Countdown und alsbald die Angriffe der Schweine. Zunächst erfolgen die zwar nur im Süden und Osten der Insel, doch diese sind mitunter recht heftig, so dass man sofort die eigenen Kampfeinheiten zur Unterstützung hinschicken sollte.
Dabei muss man beachten, dass die gegnerische Artillerie, unterstützt durch die angreifenden Panzer, Ihre Truppen unter Feuer nehmen kann und man deshalb keine allzu gute Position inne hat.
Sollte dies der Fall sein und das Artillerie-Feuer auch nach der vollständigen (!) Vernichtung der Angreifer nicht aufhören, sollte man die eigenen Einheiten etwas zurückziehen. Ein Gegenangriff ist vor allem im Süden nicht sehr ratsam, da hier die andere Seite der Brücke vermint ist und das im Eifer des Gefechts zum Todesurteil für beschädigte Einheiten werden kann!
Im Südosten sollte man nebenbei die Spähpanzer aufstellen, da hier gegnerische Spähpanzer durchs Wasser kommen, was man in einem ruhigen Moment auch zum Gegenangriff auf die feindliche Artillerie nutzen sollte!
So ganz nebenbei muss man auch noch die Verteidigung im nördlichen Bereich des Dorfes organisieren, die jedoch mit den vorhandenen Verteidigern gut genug ausgebaut ist. Man muss lediglich den ein oder anderen Panzer mit etwas Munition beglücken und mit dem Schlepper zu einer taktisch besseren Position ziehen. Sprit ist hier nicht wirklich nötig, da Angriffe nur vereinzelt erfolgen und dann auch schnell abgewehrt werden können. Achten Sie zudem darauf, dass der Hauptmann

nicht an der Frontlinie „parkt“.
Gegen Ende des Countdown erfolgt dann natürlich noch einmal ein massierter Angriff. Nutzen Sie die Pause davor um die eingebuddelten Fronteinheiten zu einem Reparaturanhänger im Dorfinneren fahren und gegebenenfalls Munition nachladen zu lassen.
Kommt kein Schwein innerhalb des Zeitlimits ins Innere des Dorfes, gewinnt man nach Ablauf des Countdown.

Mission 5: Glühender Sand



Die erste, recht anspruchsvolle Mission, ist auch die Erste, in der man relative Handlungsfreiheit hat. Meine Lösung ist hier also wie üblich nur als eine Möglichkeit anzusehen, andere Vorgehensweisen sind natürlich auch möglich und je nach Einheitenstand vielleicht auch sinnvoller!
Wichtig ist hier vor allem die eigenen Einheiten sicher auszurüsten, so braucht man mindestens einen Spähpanzer der Minen entdecken kann und man sollte mindestens zwei Artillerie-Geschütze zur Verfügung haben, die natürlich von einem Spähwagen die Ziele erkundet bekommen. Die Haupttruppe sollte dabei aus mindestens drei Panzern mit Panzerung- und Munitionsupgrade bestehen.
Nach Missionsbeginn folgt man zunächst dem Weg Richtung Nordosten. Bei der ersten Oase trifft man auch auf die ersten Gegner. Tasten Sie sich am besten vorsichtig heran, bis Sie die Feinde sehen können und bauen Sie dann Ihre Artillerie auf, die den Gegner mit den ersten Treffern aufschreckt. Schicken Sie den Schweinen dann Ihre Panzer entgegen, die diese in einen Kampf verwickeln, so dass die Artillerie weiter treffsicher unterstützen kann!
Rücken Sie dann durch den Wald vor und achten Sie darauf, nicht in das Minenfeld bei der Artillerie zu geraten. Zudem sollte man den Reparaturanhänger schnellstmöglich sichern und selbst verwerten.
Folgen Sie dann weiter dem Weg bis zur nächsten, größeren Oase. Hier tastet man sich wieder nur langsam entlang des Weges vor und lässt die Artillerie entdeckte Feinde unter Feuer nehmen. Auch hier muss man wieder auf Minen im östlichen Teil achten! Wagen Sie sich deshalb nur langsam vor, auch wenn die Schweine-Artillerie von dort recht heftig herüber pustet!



Sind alle „Schweinheiten“ ausgeschaltet, nutzt man die drei Anhänger und vernichtet den massiven Minengürtel.
Anschließend rückt man Richtung Süden, vorbei am Amphitheater, vor und erledigt die wenigen Gegner (Achten Sie auch hier wieder auf Minen!).
Bei der „Öl-Oase“ bezieht man dann wieder Stellung und bekämpft die eingegrabenen Schweine bevorzugt mit der Artillerie. Sind beide Bohrtürme gesichert (Flaggenwechsel!) zieht man weiter Richtung Nordosten, wo zwei weitere Bohrtürme erobert werden, die beide nur minimal verteidigt werden. Danach wird es dann wieder etwas härter, man muss die Brücke freikämpfen! Fahren Sie dazu zuerst mit den Spähpanzern vor und lassen Sie diese die Minen weitgehend räumen, so dass die Panzer nachrücken können. halten Sie stets alle Fahrzeuge in Bewegung, so dass die schweinische Artillerie nicht viel anrichten kann.
Mit Hilfe der Panzer kann man die eine Flussseite dann schnell säubern. Bleiben Sie jedoch weiterhin in Bewegung, da auf der anderen Seite noch weitere Artillerie installiert ist.
Diese schaltet man dann auch als nächstes aus, bevor man sich dem vorletzten Bohrturm im Nordosten annimmt. Achtung: Auch hier sind einige Minen platziert worden, so dass man nicht direkt mit den Panzern ran fahren sollte.
Anschließend zieht man weiter Richtung Westen. Postieren Sie Ihre Artillerie auf dem Hügel südlich der "Lagerhalle", von wo aus diese dann die Schweine vor der Halle unter Feuer nehmen kann. Wagen Sie sich jedoch nicht zu schnell vor, lassen Sie die Schweine lieber herankommen, denn auch hier sind wieder Minen platziert, zudem sind um die Halle deutlich mehr Schweine postiert, als man zunächst ahnt!
Hat man die Halle gesichert, nutzt man ausgiebig die drei Anhänger und bringt die eigene Truppe auf Vordermann!



Dann geht es wieder weiter Richtung Westen, wo man eventuell von einigen Artillerie-Einheiten auf dem Berg nördlich der Straße überrascht wird. Sollte dies geschehen, sollte man sich aus deren Reichweite zurückziehen und warten bis sich die Fahrzeuge auf den Weg zu Ihnen machen. Postieren Sie dann einfach an der Straße Ihre Panzer und die Artillerie, so dass die Schweine direkt in Ihre „Verteidigungsanlage“ laufen!
In der nordwestlichen Ecke trifft man dann auf den letzten, schweren Widerstand. Postieren Sie dazu zunächst Ihre eigene Artillerie in sicherer Entfernung zur Gegnerischen (auf dem Berg südlich des Weges ins Tal).
tasten Sie sich dann vorsichtig nach unten vor und locken Sie die Schweine heran, so dass man diese unter Feuerschutz der eigenen Artillerie bekämpfen kann. Vorsicht: Panzer die auf dem südlichen Berg stationiert sind kommen teils über die Straße auf Ihre Einheiten zu, behalten Sie also Ihre Flanken im Auge!
Ist die Gegend dann soweit gesichert, dass man die eigene Artillerie auf dem Hügel neben dem Weg ins Tal postieren kann, muss man nur noch mit den Panzern geschlossen ins Tal vorrücken und dort

die Schweine um die Fahne herum vernichten!

Mission 6: Die Punickel Oase



Fahren Sie zur Punickel-Oase und tasten Sie sich dort vorsichtig an die Flagge heran. Zwar ist die Gegend nur leicht vermint und auch nur recht wenige Fahrzeuge vor Ort, doch man sollte die Schäden an den eigenen Einheiten klein halten, so dass man mit etwas Glück das Geld für einen Reparaturanhänger sparen kann! Zudem hat man ja kein eigentliches Zeitlimit, denn erst wenn man die Fahne erobert hat, läuft ein Countdown an, der aber durchaus positiv zu sehen ist!
Bevor man die Fahne dann aber endgültig erobert, sollte man die schweinische Artillerie ausschalten. Postieren Sie dazu Ihre Artillerie auf dem zentralen Platz und erkunden Sie mit dem Kommandeursfahrzeug den Hügel nordöstlich der Flagge von unten her. Der Aufklärer sollte die Artillerie oben ausmachen können, so dass die Eigene zuschlagen kann! Die zweite Artilleriestellung liegt südöstlich der Flagge. Hier fährt man am besten mit den Spähpanzern hin, da auch die ein oder andere Mine den Weg zur Artillerie erschwert!
Ist die feindliche Artillerie ausgeschaltet, erobert man die Flagge und bereitet sich auf deren Verteidigung vor.
Die Artillerie bleibt hierfür am Weg zur Flagge postiert, während die Panzer zunächst an der nördlichen „Front“ Stellung beziehen. Gleichzeitig muss man die beiden anderen Zugänge durch das Kommandeursfahrzeug und die Spähpanzer absichern lassen, damit von dort aus nicht plötzlich Schweine überraschend angreifen.



Die ersten Angriffe erfolgen jedoch glücklicherweise meist aus nördlicher Richtung. Mit den eingebuddelten Panzern, der Artillerie und den Raketenwerfern sollte man die Angriffe jedoch recht gut abwehren können. Sollte ein Fahrzeug doch mal zu schwer beschädigt werden, muss man es zurückziehen. Gehen Sie kein Risiko ein und kaufen Sie notfalls lieber doch einen Reparaturanhänger, bevor sie eine Einheit verlieren!
Nach den ersten Angriffen im Norden folgt ein Angriff aus südlicher Richtung, der dann schon deutlich heftiger ist, da er mit schweren Panzern und Raketenwerfern geführt wird.
Gegen Ende kommen die Angriffe dann aus westlicher Richtung. Zunächst kommen einige Mörser angerollt, die man jedoch recht gut mit beweglichen Einheiten kleinkriegen kann, da die feindlichen Geschosse eine gewisse Flugzeit haben!
Im weiteren kommen dann noch einige Spähpanzer und Artillerie-Fahrzeuge, die man jedoch allesamt mit schnellen Vorstößen gut abwehren kann. Ist der Countdown abgelaufen, ergibt sich die aus

westlicher Richtung kommende Schweinearmee.

Mission 7: Schweinedusche



Folgen Sie dem Weg Richtung Nordosten. Sie treffen zunächst nur ein paar leichte Fahrzeuge. Vor dem Flussübergang wird es dann aber schon heftiger, da auf dem Berg südlich der Brücke zahlreiche Artillerie-Fahrzeuge und Panzer stationiert sind. Schicken Sie am besten zuerst einige wenige Fahrzeuge vor, die die Artillerie erledigt. Während diese Fahrzeuge dann die ganze Bergklette säubern, rückt die restliche Truppe zur Brücke vor, wo noch ein paar weitere Fahrzeuge postiert sind.
Nachdem alle Gegner erledigt sind, stationiert man die Artillerie am Brückenanfang und rollt dann mit den Panzern auf die kleine Insel im Fluss. Ist die Insel gesäubert, rückt man mit allen Einheiten über die Straße weiter vor. Schicken Sie dann aber das Kommandeursfahrzeug vor, denn die Schweine lassen einen Luftangriff auf die Straße niedergehen.
Zudem sind vor dem Dammkontrollgebäude zahlreiche Schweinheiten stationiert, die in einem Direktangriff Ihren Truppen schwere Schäden zufügen können! Tasten Sie sich deshalb nur langsam vor und spähen Sie die Schweine aus.
Bauen Sie dann in sicherer Entfernung, also so das die diese die Feinde nicht frühzeitig anlockt, Ihre Artillerie auf und postieren Sie Ihre Kampfeinheiten davor.



Lassen Sie nun Ihr Kommandeursfahrzeug einen Luftangriff starten, wodurch schon mal einige Schweine erledigt werden. Die Restlichen folgen dann Ihrem Kommandeursfahrzeug, das zu Ihren Truppen fährt, so dass diese die Schweine in einer sehr effektiven Stellung erwarten können.
Hat man die Angreifer erledigt, rückt man langsam Richtung Osten vor. Die letzte Stellung der Schweine muss man dann in einer Bewegung angreifen, da die zahlreichen Artillerieeinheiten und Raketenwerfer ein regelrechtes Feuerwerk entfachen, das stehende Einheiten schnell erledigt.
Benutzen Sie dafür Panzer und Jagdpanzer, die auch aus der Bewegung treffsicher kämpfen! Sobald die Artillerie und die festen Geschütze erledigt sind, kann man schon das Dammgebäude selbst unter Feuer nehmen.
Ist dieses vernichtet, gehen die Schweine unter und man muss nur noch die eigenen Einheiten zum Startpunkt zurückziehen. Neue Truppen säumen den Rückweg dabei in der Regel nicht.

Mission 8: Operation Eisbein



Nach Missionsbeginn fährt man Richtung Norden. Fahren Sie dann aber nicht gleich zur Brücke, denn dort lauern einige Schweine. Postieren Sie stattdessen auf dem Berg südlich der Brücke Ihre Artillerie und das Kommandeursfahrzeug, so dass diese die Schweine attackieren.
Gleichzeitig lässt man die Panzer im Tal Stellung beziehen, so dass diese die herbei kommenden Schweine aufs Korn nehmen.
Rücken Sie dann zur Brücke vor und erledigen Sie die restlichen Schweine. Vorsicht: An der Nordseite der Brücke sind einige Minen verlegt.
Lassen Sie dann Ihr Kommandeursfahrzeug zum „Feldhasen“ vorrücken, während Ihre schnellen Fahrzeuge (Jagdpanzer, Spähpanzer) Richtung Osten vorrücken. Lassen Sie diese bei der Brücke auf das Zugfahrzeug aus der Truppe des Feldhasen warten. Stoßen Sie dann mit dieser Truppe Richtung Südosten vor, wo einige Anhänger auf dem Berg postiert sind.
Nähern Sie sich dem Berg nur recht vorsichtig am Fuß, so dass die dort oben postierte Schweineartillerie Ihre Truppen nicht erwischt.
Während Ihre Kampfeinheiten dann den Berg erstürmen, warten die beiden Zugfahrzeuge am Fuß. Die Angreifer sollten dabei zuerst die Artillerie ausschalten und dann die herbeieilenden Schweine in der Bewegung erlegen.
Zuletzt greift man dann mit den Jagdpanzern die eingebuddelten Panzer bei den Anhänger an, da die Jagdpanzer eine größere Reichweite besitzen.
Nutzen Sie die Anhänger dann bevor Sie zwei (Treibstoff und Reparatur) mit allen Einheiten zurück zum Feldhasen bringen.
Dort gibt man eifrig Benzin aus und macht sich auf einen Angriff gefasst. Mit Hilfe der eigenen Truppen kann man die Angriffe, die aus südlicher und nördlicher Richtung kommen, recht gut beim Pass zum „Berglager“ abwehren!
Sind alle Angreifer erledigt, taucht im Südosten eine große Schweine-Streitmacht auf. Diese muss man nun noch niederkämpfen.
Ziehen Sie deshalb mit allen Kampfeinheiten Richtung Südosten. Bei der Brücke trifft man dann auch schon die ersten Gegner. Versuchen Sie hier mit einer schnellen Streitmacht durchzustoßen, so dass die Schweineartillerie Ihre Einheiten kaum erwischt!
Sobald die Artillerie dann erledigt ist, rückt die restliche Truppe nach. Dann nähert man sich mit dem Kommandeursfahrzeug der Schweinetruppe und lässt den ein oder anderen Luftangriff auf die Schweine niederregnen.
Bauen Sie dann wie gewohnt Ihre Artillerie auf und greifen Sie dann die Schweine an. Versuchen Sie mit den direkten Angriffseinheiten ständig in Bewegung zu bleiben, denn die massive Schweinestreitmacht würde Ihren Truppen sonst schnell den Garaus machen. Hat man eine gewisse Zahl an Schweinen erledigt, gilt die Mission als gewonnen.

Mission 9: Schicht im Schacht



Gleich am Startpunkt erwarten Sie schon die ersten Gegner. Bauen Sie deshalb gleich die Artillerie auf und stürmen Sie in nördliche Richtung los. Beim Dorf haben sich einige Schweine versteckt, die von einer Artillerie-Einheit tiefer im Dorf unterstützt werden. Rücken Sie schnell vor und erledigen Sie die Schweine im „vorbeifahren“. Danach zieht man mit der ganzen Truppe Richtung Nordosten zu den Windrädern, wo sich wieder einige Schweine festgesetzt haben. Rücken Sie hier langsam vor und nutzen Sie die Artillerie zum Eröffnen des Kampfes.
Nachfolgend muss man sich dann durch das Tal durchkämpfen, was durch massive, teils eingegrabene Schweine-Kräfte erschwert wird. Rücken Sie zuerst mit einem schnellen Fahrzeug vor, so dass eine Sequenz abgespielt wird, in der der Schweine-Kommandeur etwas Geblubber von sich gibt.
Danach bringt man die Artillerie vorsichtig in Position, so dass sie die eingegrabenen Einheiten erreichen kann. Vor der Artillerie muss man aber noch die Panzer in Stellung bringen, da die Schweine bei Beschuss schnell zum Gegenangriff übergehen. Für diese Angriffe muss man dann wirklich alle Einheiten aufbieten, damit man die Angriffe mit möglichst wenigen Schäden zurückschlagen kann. Rücken Sie dann vorsichtig mit dem Kommandeursfahrzeug und einem Spähpanzer vor, so dass weitere Gegner und Minen erkannt und von der Artillerie vernichtet werden können.
Hat man das Tal gesäubert, sollte man erst mal wieder einige Scouts vor schicken, da die Schweine meist noch einige Einheiten auf der anderen Seite postiert haben, die bald einen weiteren Gegenangriff starten. Danach rückt man über den schmalen Weg zum Abbaugebiet vor.
Dabei trifft man vor allem bei der engen Straßenbiegung auf einige Gegner, die hier recht schwer zu erledigen sind.
Rücken Sie deshalb am besten mit den Spähpanzern, den Scout-Panzern und der Artillerie vor. Während die Artillerie sich bei der ersten Biegung postiert, rücken Spähpanzer und Scout-Panzer vor und decken die feindlichen Einheiten mit Feuer ein. Währenddessen setzt die Artillerie natürlich noch mal eins drauf!
Sind die Schweine erledigt, rückt man in die Tagebau-Grube vor und prüft dort den Bereich auf Minen! Danach zieht man alle Einheiten wieder zu den Windrädern zurück und lässt die Zugmaschine die drei Anhänger herbei karren.
Nach einer ausgiebigen Nutzung dieser, rückt man dann Richtung Osten auf die Brücke vor. Dort wird man aber wieder von zahlreichen Gegnern erwartet, die unglücklicherweise auch noch auf der erhöhten Position stationiert sind.



Tasten Sie sich hier vorsichtig heran, bis Ihre Artillerie zumindest in minimaler Reichweite ist. Locken Sie dann die mobilen Schweinheiten mit den Scout-Panzern runter, wo sie von Ihrer Truppe empfangen werden. Danach zieht die Panzertruppe nach oben und attackiert die restlichen Einheiten in einem schnellen Vorstoß.
Überqueren Sie anschließend die Brücke (Achtung: Minen!) und ziehen Sie zu der Raffinerie im Nordosten. Bis kurz davor trifft man keine feindlichen Einheiten mehr, so dass man auch etwas Ruhe hat um die Truppe gegebenenfalls neu zu gruppieren und wieder fit zu machen.
Dort trifft man dann, aus südlicher Richtung kommend, zuerst auf ein befestigtes Geschütz, das die Artillerie jedoch gefahrlos erledigt.
Beim weiteren Vorrücken kommen noch einige Panzer und Raketenwerfer auf Sie zu, die man jedoch in geschlossener Formation (Panzer,Raketenwerfer,Artillerie) recht einfach niederkämpfen kann.
Selbst die eingeflogenen Raketenpanzer können so an Ihrem Vorrücken bis zur Flagge beim Tor nichts mehr ändern!

Mission 10: Der tödliche Pass



Rücken Sie mit den Kampfeinheiten am westlichen Kartenrand Richtung Norden vor. Westlich des Berges trifft man dann einige Schweine, die einem am Durchstoßen hindern wollen. Zwar sind die Gegner an sich nicht sehr gefährlich, passt man jedoch nicht gut auf, geraten die eigenen Einheiten zu weit nach Osten und werden von der Artillerie auf dem Berg aufs Korn genommen, die zusätzlich noch weitere Einheiten gegen Sie sendet!
Bleiben Sie deshalb möglichst am westlichen Kartenrand und rücken Sie alsbald weiter Richtung Norden vor. Bei der Brücke trifft man dann wieder einige Schweinheiten, die durch Artillerie beim spitzen Berg unterstützt werden!
Ist die Brücke gesichert, kann man in Ruhe den Fluss überqueren und mit dem gekaperten Panzer in Richtung des Tores zum Schweineland vorrücken. Lassen Sie Ihre regulären Truppen dort aber in sicherer Entfernung stehen, so dass es nicht zu einer frühzeitigen Entdeckung dieser kommen kann.
Der gekaperte Panzer fährt unterdessen zum Tor, das problemlos geöffnet wird, und folgt dahinter dem Weg zum Generator im Norden. Warten Sie dort bis sich die Schweinheiten verzogen haben und eröffnen Sie dann das Feuer.
Sobald der Generator zerstört wurden, öffnet sich das Tor bzw. explodiert und nimmt dabei auch gleich noch die beiden Türme davor mit.
Bevor Sie nun aber einfach angreifen, sollten Sie noch den gekaperten Panzer ein Stück Richtung

Osten schicken, wo er sich hinter dem Resten des Generator meist ganz gut vor den Schweinen verstecken und auf seinen nächsten Einsatz warten kann!



Rücken Sie dann langsam auf die Brücke vor und lassen Sie das Kommandeursfahreug ausspähen ob Feinde durch das enge Tal kommen. Auf beiden Seiten ist unglücklicherweise etwas Schweine-Artillerie stationiert, die man von unter her nur mit Glück ausschalten kann.
Lassen Sie sich deshalb genug Zeit und erkunden Sie den Weg nach möglichen Stellen, von wo aus man die Artillerie ausspähen kann, so dass die eigene zuschlagen kann.
Rücken Sie dann zum größeren Talkessel vor und attackieren Sie die dortigen Einheiten. Hat man seine Haupttruppe erst mal hier sicher aufgestellt, kann man sich den Reparaturanhänger unter den Nagel reißen und dann die Schweine auf der nördlichen „Hochebene“ angreifen.
Rücken Sie hierbei auch mit dem gekaperten Schweinepanzer wieder gegen die ehemaligen Besitzer vor. Hierbei kann dieser ruhig in erster Linie fahren, denn man kann das Fahrzeug eh nicht in die nächste Mission übernehmen!
Ist der Bereich nördlich des Kessels gesäubert, sollte man noch die Klippen südlich (Vorsicht: Weg dorthin ist stark vermint!) säubern. Hier trifft man zwar noch ein paar Schweine mehr, doch dann kann man auch wieder Verstärkung einfliegen und für „neue“ Einheiten sind die zusätzlichen Erfahrungspunkte sicherlich ganz nützlich.
Schließlich muss man über die Brücke Richtung Osten weiterziehen. Attackieren Sie dazu zunächst die Gegner auf dem erhöhten Bereich südwestlich der Brücke. Sind die Gegner dort erledigt, kann man von oben absolut gefahrlos die Schweine vor der Brücke wegsprengen.
Überqueren Sie dann die Brücke und sammeln Sie Ihre Einheiten.
Ziehen Sie dann möglichst geschlossen am Hang entlang Richtung Süden.



Sollten Sie nicht von den Schweinen auf dem Gipfel attackiert werden, sollten Sie selbst die Schweine angreifen, damit die Ihnen später nicht in den Rücken fallen können.
Anschließend kämpft man sich zur anderen Brücke durch, wobei man hier auf starken Widerstand trifft. Lassen Sie sich deshalb Zeit und setzen Sie möglichst oft Ihre Artillerie ein um den Kampf zu eröffnen. Bei der Brücke angekommen, überquert man diese jedoch nicht, sondern fährt ins Tal und rückt vorsichtig Richtung Osten vor. Hier haben die Schweine jedoch eine Sperre errichtet, die man am besten ausschaltet indem man unten mit dem Kommandeursfahrzeug „späht“ und die Artillerie auf dem erhöhten Bereich nördlich davon postiert, wo Sie die Schweine aufs Korn nehmen kann.
Sobald diese Sperre ausgeschaltet wurde, muss man sich nur noch durch den Minengürtel kämpfen und kann dann auf das kleine Dorf mit der Flagge vorrücken. Dort sind keine Gegner mehr anzutreffen, so dass man auch einfach direkt den Spähpanzer dorthin schicken kann und die Mission

gilt schon als bestanden!

Mission 11: Stahlstadt



Sichern Sie zunächst den Zugang zum „Gebirge“ östlich des Startpunktes und bauen Sie Ihre Artillerie bei der Straße, die zur Kartenmitte führt auf.
Mit dem Kommandeursfahrzeug stößt man nun langsam grob entlang der Straße vor, so dass man die feindliche Artillerie auf dem Berg erkennen kann.
Nehmen Sie sich die Zeit bis die gesamte feindliche Artillerie dort droben ausgeschaltet wurde und achten Sie darauf eventuell aus dem Gebirge über den östlichen Weg angreifende Schweine schnell zu vernichten.
Ist die Artillerie ausgeschaltet, schickt man Scoutpanzer oder Jagdpanzer vor, die die Schweinepanzer hinter dem kleinen Berg an der Straße aufscheuchen. Während die Scoutpanzer die Feinde zu den eigenen Stellungen locken, können die Jagdpanzer diese auch wie gewohnt direkt in steter Bewegung ausschalten. Rücken Sie dann mit der ganzen Truppe nach und versammeln Sie diese bei der Rechts-Biegung der Straße. Hier muss man mit einem schnellen Angriff auf den Hügel die dortige Artillerie ausschalten. Achten Sie hierbei darauf, nicht zu weit nach Westen ab zu driften, so dass man die dort parkenden Schweine nicht anlockt. Diese werden nämlich nach der Neutralisierung der Berg-Artillerie von den eigenen Fernkampfkräften unter Feuer genommen.
Unterdessen sind die Jagdpanzer schon auf dem Weg nach Stahlstadt. Hier erkundet man jedoch erst mal nur den Bereich davor, da der Zugang durch starke Kräfte (u.a. eine Mobile Festung) verhindert wird. Greifen Sie deshalb vornehmlich die einzelnen Panzer an, die vor der Stadt herumfahren.



Da man über die Straße nur recht schwer in die Stadt vordringen kann, muss man die dortigen Befestigungen umgehen. Arbeiten Sie sich hierzu Richtung Norden vor, wo zwar auch bei den Schrotthaufen einige Schweine stationiert sind, was aber immer noch deutlich einfacher zu überwinden ist als die Blockade bei der Straße.
Greifen Sie die wenigen Einheiten am besten mit den Scoutpanzern an, da diese zusätzlich noch die zahlreichen Minen entdecken können.
Die Artillerie-Einheiten vernichtet man am besten, indem man direkt zu ihnen fährt, so dass man nicht mehr außerhalb des minimalen Feuerradius ist!
Sind alle Schweine erledigt, rückt man mit der Panzertruppe vor und umgeht die Schrotthaufen im Norden, wo man dann direkt in die Stadt vorstoßen kann. Dort sollte man sich zuerst zum Stadion vorarbeiten, wo man einen Munitionsanhänger findet.
In der Stadt trifft man dann weitere Schweine, die jedoch recht verstreut agieren. Nutzen Sie dies um die Gegner schnell zu erledigen. Stoßen Sie dabei jedoch nicht zu weit in die Stadt vor, sonst lockt

man ständig neue Gegner an.
Bleiben Sie stattdessen beim Fluss, da auf der Insel eine der gesuchten Fabriken ist. Sobald der Bereich vor der ersten Brücke einigermaßen gesichert ist, holt man dann die restlichen Truppen nach und baut die Artillerie auf. Mit den Scoutpanzern erkundet man dann vorsichtig die Brücke, so daß die Artillerie sowohl Minen als auch befestigte Stellungen unter Feuer nehmen kann!



Sobald dann die Brücke gesichert ist, sollte man die Panzertruppe hinüber schicken um den Bereich zu sichern. Lassen Sie diese jedoch bei der Brücke stehen, sonst lockt man die Schweine bei der Fabrik herbei!
Unterdessen wagt man sich auf dem Festland am Fluss Richtung Osten vor. Bauen Sie dazu vor den „Slums“ Ihre Artillerie auf und erkunden Sie dann mit Scout- oder Jagdpanzern den Bereich um die Kirche. Hier muss man erst mal einige Gegner erledigen, bevor man den Anhänger klauen kann. Achten Sie hierbei darauf ständig in Bewegung zu bleiben, sonst könnte man ein Geschoss der Mobilen Festung abbekommen!
Ist der Anhänger geklaut und in Bereich um die Kirche erst mal wieder Ruhe eingekehrt, stationiert man die Artillerie möglichst nahe am Fluss und so weit östlich wie möglich, damit man auf der Insel möglichst viele Feinde erreichen kann.
Tasten Sie sich mit dem Kommandeursfahrezug nach vorsichtig von Süden und Westen her an die Verteidiger der Fabrik heran. Sollte man in eine gute Position für einen Luftangriff kommen, sollte man dies auch nutzen, denn die geschlossene Schweine-Formation ist dafür besonders geeignet.
Sind die Gegner dann stark dezimiert, kann man auch mit Jagdpanzern und Panzern vorstoßen um die restlichen Einheiten zu vernichten. Sollte die Mobile Festung, die sich meist Richtung Nordosten zurückzieht, hierbei aktiv werden, sollte man diese natürlich zuerst angreifen. Sobald die Fabrik selbst dann gesprengt wurde, kann man auch schon wieder abziehen und sich der zweiten Fabrik südöstlich des Slum-Viertels widmen.
Hier sind die Verteidiger auch recht nahe an der Fabrik postiert, so dass man ohne große Probleme erst mal recht nahe herankommt.
Versuchen Sie die Artillerie in Schussweite zu bekommen, so dass diese dann auf die Fabrik feuert, während die restlichen Einheiten vor der Artillerie einen Schutzgürtel bildet um angreifende Schweine abzuwehren. Sobald die zweite Fabrik vernichtet wurde, endet die Mission dann auch schon sofort, so dass man sich keine großen Gedanken um Rückzug oder Reparatur beschädigter Einheiten machen muss!

Mission 12: Return to Castle Eisenstein



Nach Missionsbeginn fährt man mit den Scoutpanzern und dem Kommandeursfahrzeug auf den Bergkamm. Dort lauern bei der Brücke die ersten Schweine. Holen Sie die restlichen Einheiten herbei und greifen Sie die Schweine schnell mit allem an was Sie zur Verfügung haben.
Danach baut man die Artillerie bei der Brücke auf und lockt die Schweine von der anderen Seite herüber. Anschließend überquert man die Brücke und fährt bis zur nächsten, wo wieder ein paar Schweine lauern. Hier kann man sich die Artillerie sparen und direkt mit den Kampfeinheiten vorrücken, da nur wenige Fahrzeuge dort sind. Anschließend überquert man die Brücke und erledigt dort die beiden einzelnen Gegner bei der nächsten Brücke.
Sind diese Gegner erledigt, fährt man weiter über die Brücke zum nächsten Felsplateau. Hier sammelt man die Kampfeinheiten wieder an der nächsten Brücke und wehrt dort den Angriff einiger Schweinheiten ab. Anschließend zieht man mit allen Einheiten über die Brücke und bereitet sich zum Angriff vor. Rücken Sie zuerst mit den Scoutpanzern zur Erhebung bei den Anhängern vor und versuchen Sie bereits einige Minen zu erledigen. Bleiben Sie dabei stets in Bewegung, damit sie die Artillerie nicht trifft. Sobald die Schweine dann jedoch zum Gegenangriff übergehen, sollte man sofort den Rücktritt antreten und die Schweine zu den restlichen Einheiten locken.
Sobald man die Angreifer einigermaßen abgewehrt hat, sollte man wieder die Scoutpanzer vor schicken um die Artillerie auszuschalten. Während die Scoutpanzer dies tun, sollten die restlichen Einheiten den Bereich nach Osten hin absichern.
Ist der Bereich gesichert, kann man die voll einsatzfähigen Scoutpanzer die Panzersperre aufbrechen lassen und diese dann zu den Anhängern beim kleinen Dorf schicken. Unterwegs treffen diese nur auf ein paar gegnerische Scoutpanzer.



Lediglich beim Dorf gilt es ein paar Panzer zu überwinden, was jedoch aufgrund der sehr erfahrenen Scoutpanzer kein Problem sein sollte!
Ist dies getan sollte die Zugmaschine die Anhänger zu den anderen schleppen, während die Streitmacht auf dem Bergkamm weiter Richtung Osten zieht, da es im Dorf außer ein paar Dellen in der Panzerung nichts zu holen gibt!
Postieren Sie dann die Artillerie auf dem Bergkamm westlich der Brücke. Die restlichen Kampfeinheiten bleiben beim Zugang zum Plateau stehen um dort Angriffe abzuwehren.
Das Kommandeursfahrzeug fährt unterdessen zur Brücke, wo sich zahlreiche Schweine eingebuddelt haben. Wagen Sie sich aber nur vorsichtig vor, so dass die Artillerie nur einzelne Schweine aufs Korn nimmt, die dann meist zum Angriff übergehen. Ziehen Sie dann das Kommandeursfahrzeug zurück, so dass die Schweinheiten die komplette Straße befahren müssen und unterdessen von der Artillerie beschossen werden. Kommen die Schweine dann beim Zugang an, werden sie von Ihren Kampfeinheiten endgültig platt gemacht. Problematisch ist dabei, dass Sie nach den ersten Angriffen auf die Brückentruppen von einigen Schweinen aus dem Dorf attackiert werden. Behalten Sie deshalb Ihre Truppen stets im Blick.

Ist der Angriff aus dem Dorf abgewehrt und die Truppe bei der Brücke bereits gut dezimiert, kann mit den Kampfeinheiten vorrücken und die Brücke endgültig sichern. Ziehen Sie dann unbedingt alle Einheiten heran und bauen Sie bei der Brücke eine neue Stellung auf.



Sobald man die Brücke überquert, beginnt eine kleine Sequenz. Danach kann man mit einem schnellen Fahrzeug eine Runde drehen und so die Schweine zur Brücke locken, wo man sie dann bedingt durch das Nadelöhr gut abschlachten kann!
Kann man keine Schweine mehr anlocken, zieht man zur anderen Seite und baut dort die Stellungen auf. Sichern Sie sich dabei zuerst die beiden Anhänger hinter dem Hügel.
Danach erkundet man vorsichtig die Straße Richtung Osten und lässt die Artillerie den Bunker sprengen.
Da man nicht an die Artillerie-Einheiten hinter der Mauer herankommt, ist es am effektivsten mit den Jagdpanzern vorzupreschen und die wenigen Feinde direkt anzugreifen. Konzentrieren Sie Ihr Feuer dabei primär auf die Artillerie und eingebuddelte Panzer. Kommen von Süden her neue Gegner herbei, ergreift man die Flucht zu den eigenen Stellungen.
Ist die feindliche Artillerie dann einigermaßen dezimiert, stößt man mit der eigenen Panzertruppe vor, die den Bereich um den Hubschrauberlandeplatz sichert. Erobern Sie dann die Anhänger und bauen Sie hier Ihre neue Stellung auf.
Bevor man sich dann aber Richtung Nordosten vorarbeitet, sollte man einen kleinen Trupp Richtung Süden schicken, wo zwei „Kriegsgefangene“ festgehalten werden. Glücklicherweise trifft man hier nur auf wenige Panzer und Scoutpanzer, so dass man mit den eigenen Scout- und Kampfpanzern schnell durchfegen kann und mit wenig Panzerungsverlusten zwei Verbündete gewinnt! Mit deren Unterstützung erledigt man dann erst mal die eingegrabenen Panzer beim Durchgang Richtung Nordosten.



Danach stoßen Ihre Truppe dem Weg entlang vor und erledigen nebenbei noch die Mobile Festung, die meist keine Munition mehr hat.
Bei der Wegbiegung angekommen sollte man dann wieder die Artillerie aufbauen, denn auf dem schmalen Weg zum Schloss lässt es sich nicht sonderlich gut kämpfen.
Achten Sie jedoch darauf, dass die Artillerie nicht, von außerhalb der Karte angreifenden, leichten Schweinetruppen überrannt wird!
Mit den Jagdpanzer fährt man dann den Weg hoch und lockt die dortigen Schweine an, die den Weg blockieren.
Mit Hilfe der Artillerie kann man diese dann zerhacken, so dass die Panzertruppe vorstoßen kann. Oben trifft man dann noch vereinzelte Schweinetruppen, die jedoch Ihrer Panzertruppe, die von allen noch fahrtüchtigen Einheiten unterstützt werden, nicht mehr viel entgegenzusetzen haben dürften.
Sobald die Flaggen bei der Burg wechseln hat man die Mission gewonnen und der Schweinediktator versucht zu fliehen…

Schweine-Kampagne

Mission 1: Der große Diktator



Die erste Mission beginnt etwas konfus. Sie bekommen eine kleine Truppe mit der Sie die verteilten Republiktreuen in der Stadt niederkämpfen müssen. Da man jedoch einen Reparaturanhänger zur Verfügung hat, sollte dies kein Problem sein.
Bauen Sie zunächst die Artillerie auf und erkunden Sie die näheren Straßen. Da die Schweine meist nur einzeln oder in kleinen Grüppchen auftreten, kann man diese mit geballtem Auftreten gut kleinkriegen. Behalten Sie Ihre Truppen deshalb möglichst beieinander und durchkämmen Sie die Straßen.
Hat man einen eingebuddelten Panzer entdeckt, sollte man die Artillerie herbeiholen, welche diesen gefahrlos ausschalten kann. Glücklicherweise findet man hier noch keine Minen, so dass man allgemein sorglos umherfahren kann. Hat man die Straßen im Süden durchkämmt, sollte man sich den "Slums" im Nordosten nähern, die man bereits aus der elften Hasenmission aus kennen müsste!
Hier haben sich einige Schweine eingebuddelt und werden zudem noch von Artillerie unterstützt. Nutzen Sie deshalb Ihre eigene Artillerie um den Weg frei zu sprengen und stoßen Sie dann mit allen verfügbaren Fahrzeugen in das Viertel vor.
Hat man eine gewisse Zahl an Republiktreuen erledigt endet die Mission (es müssen noch nicht einmal alle sein!).

Mission 2: Radarfalle am Todespass



Mit den ersten 1000 RP sollte man sich erst mal einen neuen Panzer leisten und die restlichen mit Zusatzmodulen ausstatten. Behalten Sie jedoch noch 150 RP zurück um notfalls einen Reparaturanhänger zu kaufen. Nach Missionsbeginn fährt man dann mit allen Fahrzeugen zur westlichsten Brücke, da alle anderen stärker verteidigt werden und auch noch vermint sind!
Sammeln Sie die Einheiten dann bei der Brücke und stoßen Sie mit den Panzern zur anderen Seite vor. Hier wird man gleich von einigen Spähpanzern angegriffen, die man jedoch recht schnell kleinkriegen sollte. Holen Sie während des Kampfes schon die eigenen Spähpanzer und nach Möglichkeit auch die Artillerie herüber, so dass man auch die nächsten Angriffe

gut abwehren kann.
Orientieren Sie sich dann Richtung Osten. Sie treffen hier nochmals zahlreiche Gegner, die man jedoch aufgrund der überlegenen Panzerwaffe gut bekämpfen kann!
Wichtig ist jedoch, dass man das Artilleriegeschütz bei der Brücke und die Artillerie auf dem Berg beim engen Tal (gegenüber dem Berg mit den Anhängern) ausschaltet.
Danach rückt man ins Tal vor, wo zunächst einige Minen geräumt werden, bevor man zur anderen Seite fährt und dort den Aufgang sichert bis die Zugmaschine alle Anhänger von oben geklaut hat.



Dann macht man sich daran das enge Tal zu säubern: Während die Spähpanzer die Minen räumen kümmert sich die Artillerie um die Einheiten vor der Brücke.
Achten Sie dabei darauf, dass Sie nicht von Hasen aus südlicher Richtung überfallen werden! Ist die Brücke frei, sollte man sich erst mal dort einnisten und die Einheiten instandsetzen. Auf der anderen Seite wird man von zahlreichen Hasen im Empfang genommen! Schicken Sie deshalb zuerst die Panzer vor, wobei diese noch durch die Artillerie gedeckt werden. Für einen Luftangriff ist die Anflugzeit des Bombers meist zu lange!
Lassen Sie Panzer jedoch nicht direkt bei der Brücke stehen, so dass auch Ihre Spähpanzer in den Kampf eingreifen können und notfalls ein Rückzug zum Reparaturanhänger nicht durch die eigenen Einheiten blockiert wird!
Vernichten Sie die Hasen restlos, so dass deren Artillerie auf dem Berg Ihre Einheiten nicht mehr erspähen kann. Sind alle Einheiten wieder in Ordnung rückt man geschlossen zum Berg vor. Nachdem die Minen bei der Auffahrt geräumt sind, kann man direkt zur Radarstation vorstoßen und diese unter Feuer nehmen!

Mission 3: Erz-Feinde



Ziehen Sie gleich mit allen Einheiten Richtung Norden.
Lassen Sie die Panzer oder die Spähpanzer vorfahren, denn in Höhe der Brücke treffen Sie einige Hasen. Sind diese überwunden zieht man ohne weitere Störungen direkt bis zur Raffinerie. Hier muss man dann taktisch geschickt vorgehen!
Hier haben sich die Schweine recht gut positioniert, da einige Kommandeursfahrzeuge einen großen Sichtradius für die Artillerie generieren, die Ihre Truppen deshalb recht schnell angreifen kann! Locken Sie deshalb zunächst einige Gegner mit den Spähpanzern an, die dann von den Panzern zerlegt werden.
Tasten Sie sich dann mit den Spähpanzern weiter vor und versuchen Sie die Kommandeursfahrzeuge oder die Artillerie zu zerstören.
Anschließend vernichtet man die befestigten Türme, was mit einem gezielten Luftangriff recht effektiv

zu bewerkstelligen ist! Anschließend sollte man mit einem massiven Panzerangriff die verbliebenen Hasen erledigen und die Flagge beim Tor erobern.
Danach zieht man alle Einheiten zusammen und fährt wieder Richtung Süden zur Brücke. Vorsicht: Vor der Brücke lauern nun ein paar Hasen, die man aber mit einem glücklichen Luftangriff alle auf einmal weg sprengen kann!
Überqueren Sie dann die Brücke und bauen Sie am Abhang Ihre Artillerie auf. Postieren Sie die Panzer dann auf der Straße und erkunden Sie mit einem Spähpanzer die untere Umgebung. Die dadurch angelockten Feinde zieht man zu den Panzern, wo Sie wieder erledigt werden.
Folgen Sie dann grob der Straße zum Tal im Südwesten. Unterwegs treffen Sie lediglich auf einige Spähpanzer des Feindes.
Beim Tal wird es dann wieder etwas schwieriger, da man hier vornehmlich mit der Artillerie arbeiten muss um nicht zu starke Schäden zu erleiden. Kämpfen Sie sich folglich langsam mit der Artillerie durch das Tal. Angreifende Hasen müssen mit der gesamten Panzerstreitmacht abgewehrt werden, sonst steckt man einfach zu viel Schaden ein!
Hat man sich bis den den beiden letzten eingebuddelten Panzern vorgekämpft, schickt man die Spähpanzer auf den großen Platz, wo sie die beiden feindlichen Artillerie-Geschütze im „Nahkampf“ ausschalten. Erst dann fahren die Panzer ein und sichern das Gelände. Erobern Sie die Flagge aber erst wenn Sie alle Einheiten repariert und in Position gebracht haben.
Dazu lässt man drei Panzer beim Zugang zum Tal Stellung beziehen und den Rest der Einheiten Richtung Westen. Im Osten postiert man nur das Kommandeursfahrzeug, das angreifende Einheiten früh entdeckt, so dass man Verteidiger herbei holen kann!



Die Artillerie und die Zugmaschine werden bei der Flagge stationiert, so dass eventuell einfallende Truppen diese nicht sofort erobern können, was sonst zum sofortigen Spielende führen würde! Die Hauptangriffe erfolgen dann etwa zwei Minuten nach Countdown-Beginn aus südlicher und westlicher Richtung. Angriffe aus östlicher Richtung erfolgen schwächer, da hier oft nur einzelne Einheiten eingeflogen werden! Versuchen Sie trotzdem jeden Angriff aus östlicher Richtung mit allen verfügbaren Einheiten abzuwehren!
Abgeschossene Feindeinheiten lässt man immer stehen, denn die nächste Angriffswelle muss diese entweder selbst vernichten oder umfahren, was ihren Angriff ankündigt und auch verlangsamt. Zudem spart man dadurch Munition, die gegen Ende ohne Munitionsanhänger verdammt knapp werden kann! Wenige Minuten vor Ablauf des Countdown beginnt dann nochmal eine Großoffensive die durch Angriffe mit Raketenpanzern eingeleitet wird. Später werden dann sogar Mörser eingeflogen! Ziehen Sie deshalb Ihre Einheiten etwas enger zusammen, so dass man mehr Feuerkraft bündeln kann.
Es gilt nun nur noch die letzten Sekunden keine Einheit zu verlieren und keinen Hasen zur Flagge kommen zu lassen!

Mission 4: Rammler on the rocks



Schicken Sie nach Missionsbeginn sofort alle Einheiten zum Oberst bei der Brücke. Hier organisiert man erst mal die Einheiten des Oberst so, dass ein Angriff aus nordöstlicher Richtung auch ohne eigenes Eingreifen gut abgewehrt werden kann.
Danach postiert man die Artillerie direkt am Fluss und bei der Brücke zwei Panzer, die sich hier am besten einbuddeln.
Fahren Sie nun mit einem Scoutpanzer über die Brücke und locken Sie ein paar Hasen an, die man zur gut verteidigten Brücke lockt.
Lassen Sie auf der anderen Seite in unmittelbaren Umgebung der Brücke keine Hasen mehr auftreiben, rückt man mit den eigenen Einheiten zur anderen Seite vor und arbeitet sich langsam Richtung Westen vor.
Da die Kraftstoffkolonne erst mal stehen bleibt bzw. deren Start nicht unentdeckt bleibt, kann man sich beim Vorrücken jedoch Zeit lassen und eingebuddelte Panzer mit der Artillerie oder Luftangriffen ausschalten.
Bei der Brücke im Westen angekommen, räumt man erst mal die Minen und baut dort die Artillerie auf. Bevor man sich nun überhaupt erst mal Richtung Süden wagt, sollte man die nähere Umgebung nördlich der Brücke erkunden.
Hier lauern auch genug Feinde, die es auszuschalten gilt, damit die einem nicht in den Rücken fallen.
Die Anhänger können einem jetzt sowieso nicht mehr entkommen, da diese immer über die Brücke fahren! Versuchen Sie die gegnerischen Einheiten durch ständig umherfahrende Panzer kleinzukriegen, damit Ihre eigenen Einheiten nicht soviel Schaden abbekommen (Raketenwerfer und Artillerie treffen fahrende Einheiten kaum!)



Wagen Sie sich dabei jedoch nicht zu weit vor, sonst wird man noch von den befestigten Anlagen unter Feuer genommen!
Ist der Bereich dann erst mal gesichert sollte man die Scoutpanzer über die Brücke schicken und diese dort die Minen im Tal räumen lassen. Achten Sie dabei aber unbedingt darauf, dass die Fahrzeuge ständig in Bewegung bleiben, denn auf den Bergen umher sind zahlreiche Artillerie-Einheiten und Raketenwerfer stationiert! Angreifende Fahrzeuge lockt man zur Brücke, wo diese von übersetzenden Panzerverbänden und der Artillerie erledigt werden.
Rücken Sie dann mit den Scoutpanzern auf den östlichen Berg vor und vernichten Sie dort die Minenfelder sowie die Fernkampfeinheiten.
Anschließend fährt man zu den Anhängern, sofern diese nicht bereits eine Flucht versucht haben, und schießt die Zugmaschinen ab. Holen Sie nun Ihre eigenen Zugmaschinen herbei und sichern Sie die Anhänger so lange gegen eventuelle Gegenangriffe aus östlicher Richtung.
Nutzen Sie dazu neben der eigenen Zugmaschine auch die beiden der Obersts, so dass man sich schnell zur Brücke zurückziehen kann.
Bevor man nun aber die Truppe des Obersts mit Sprit beliefert, sollte man die eigenen Truppen frisch machen und in Verteidigungsposition bringen, da bald nach der Ablieferung des Sprits ein Angriff der Hasen erfolgt!

Nachdem der Oberst dann das Kommando an Sie übergeben hat, tankt man einige Einheiten auf, lässt diese aber dort stehen, da man natürlich keine in die eigene Armee mit übernehmen kann!
Sie können diese Einheiten also so gut wie sich selbst überlassen und sich vornehmlich um Ihre eigenen Schweinheiten kümmern!
Sind die Angriffe abgewehrt, geht man sofort zum Gegenangriff über und erledigt die befestigten Stellungen beim Durchgang im Westen. Danach durchquert man mit allen Einheiten die Engstelle und richtet auf dem größeren Platz vor dem Bergaufgang das neue Lager ein.



Von hier aus stürmt man dann den Berg.
Lassen Sie Ihre Einheiten hierbei wieder ständig in Bewegung bleiben und stoßen Sie in mehreren Wellen vor!
Die Scoutpanzer locken die Gegner erst mal nach unten, damit auch die Artillerie zuschlagen kann. Sind die Scoutpanzer beschädigt, zieht man diese zur Reparatur zurück und lässt die Panzer vorrücken, die dann wenn möglich weiter vorstoßen.
Nach der Reparatur stoßen die Scoutpanzer dann natürlich wieder hinzu und nehmen sich der zahlreichen Artillerie-Einheiten auf dem Berg an, während die Panzer vornehmlich Mörser und eingebuddelte Kampfpanzer bekämpfen.
Sind die Hasen einigermaßen dezimiert und die Flagge erobert, endet die Mission. Auf dieser Karte kann man recht direkt angreifen, da man genügend Reparaturanhänger findet, so dass man keine wertvollen RPs darin investieren muss. Sehen Sie sich die Karte deshalb genau an! Die einzelnen Anhänger werden natürlich verteidigt, ein Angriff lohnt sich aber auf jeden Fall, da man dafür ja die Truppen des Obersts einsetzen kann, die man eh nicht in die nächste Mission übernehmen wird!

Mission 5: River-Kwai-Marsch



Direkt nach Missionsbeginn schickt man die drei Scoutpanzer über den schmalen Pfad Richtung Westen zum Staudamm. Dort erbeutet man einen nur leicht verteidigten Reparaturanhänger!
Unterdessen baut die Artillerie bei der Brücke auf und das Kommandeursfahrzeug lockt die Hasen auf der kleinen Insel im Fluss an, die dann von den Panzern und der Artillerie ausgeschaltet werden.
Danach zieht man mit allen Einheiten zur kleinen Insel und baut dort wieder die Artillerie auf.
Schicken Sie dann einen Scoutpanzer vor, der einige Minen räumt und die Feinde zur Brücke lockt. Ziehen Sie den Scoutpanzer jedoch zurück und blockieren Sie die Brücke stattdessen mit einem schweren Panzer oder einem erfahrenen normalen Panzer. Das hat den Vorteil, daß die Feinde sich nicht mehr bewegen können und damit die Artillerie ein gefundes Fressen hat. Zudem bekommt Ihr Panzer nicht so viel Schaden ab!
Ist die andere Seite einigermaßen gesäubert, rückt man wieder mit allen vor und baut bei der Flagge wieder die Artillerie auf. Bauen Sie die Panzer in nördliche Richtung auf, denn von dort kommen die

Hauptangriffe. Gleichzeitig fährt man jedoch mit den Scoutpanzern am Fluss entlang Richtung Westen und räumt beim Zugang zum Berg die Minen. Kämpfen Sie sich dann nach oben durch und erledigen Sie dort die Artillerie, die sonst ständig auf Ihre Panzer feuern würde!
Während die Panzer dann langsam weiter Richtung Norden vorrücken, fahren die Scoutpanzer zum zweiten Berg und erledigen auch dort die Artillerie. Holen Sie dann Ihre eigene Artillerie dorthin, so daß man die Verteidiger der nächsten Brücke gut beschiessen kann!
Sind die festen Geschütze ausgeschaltet, repariert man alle Einheiten und postiert die Artillerie möglichst nahe bei der Brücke. Anschließend speichert man und fährt mit den Panzern zuvor über die Brücke.
Auf der anderen Seite trifft man auf heftigen Widerstand, den man nur durch Zuhilfenahme aller Einheiten verlustlos brechen kann. Halten Sie unbedingt Ihre Einheiten dazu immer in Bewegung und ziehen Sie stark beschädigte Einheiten über die Brücke zur Artillerie zurück.



Bis man alle Hasen erwischt hat dauert es eine Weile, da mitunter noch Verstärkungen aus nordwestlicher Richtung eintreffen. Erst wenn wieder Ruhe eingekehrt ist sollte man sich die Anhänger schnappen und zur Reparatur zur Brücke zurückziehen.
Anschließend fährt man mit allen Einheiten Richtung Westen. Hier trifft man bei den drei Brücken noch einmal auf heftigen Widerstand.
Versuchen Sie am besten zuerst die Gegner auf dem Berg östlich der Brücke anzugreifen. Schicken Sie dazu die Scoutpanzer vor, die dann unterstützt durch die Artillerie die Gegner erledigen, während eine kleine Panzertruppe den Berg nördlich umgeht und die Artillerie auf dem Weg am Hang erledigt. Rücken Sie dann mit der Artillerie vor und erledigen Sie die festen Geschütze. Unterdessen greift man die Anlagen beim Staudamm mit einem Luftangriff an, so daß das dortige Artilleriegeschütz völlig gefahrlos ausgeschaltet wird. Warten Sie dann bis die Artillerie frei ist und auch die beiden letzten Geschütze ausschalten kann.
bauen Sie dann Ihre Artillerie möglichst nahe bei einer der Brücken auf. Versuchen Sie die Insel durch einen Zweifrontenangriff über die beiden Brücken zu stürmen, sonst verkeilen sich Ihre Einheiten. Sobald die Insel gesichert ist, muss man die dritte Brücke absichern, da von dort weitere Feinde übersetzen wollen!



Pausieren Sie auf der Insel und setzen Sie Ihre Einheiten wieder instand. Dann rückt man zuerst mit den Scoutpanzern zur anderen Seite vor. Während diese dann den Raketenwerfer auf dem kleinen Hügel angreifen, rücken auch die Panzertruppen nach und versuchen sich direkt Richtung Süden zurückzuziehen, da die Artillerie auf dem großen Berg nicht von unten aus erreichbar ist!
Hat man den Hügel gesichert, zieht man die Artillerie nach und fährt mit den Panzern dann über den südlichen Aufgang auf die Spitze des Berges. Hier kann man dann endlich die Artillerie ausschalten und weitere, von unten her angreifende Hasen erledigen.
Zuletzt gilt es dann nur noch sich bis zum Dorf durchzukämpfen, wobei man hier nur noch durch einzelne, unkoordinierte Angriffe gestört wird.

Mission 6: Der Ölprinz



Direkt nach Missionsbeginn sollte man das Spiel pausieren und erstmal die Einheiten nummerieren. Geben Sie dann auch direkt die ersten Befehle, denn kurz darauf wird man schon von einigen Scoutpanzern der Hasen attackiert. Lassen Sie deshalb die Artillerie Stellung beziehen und geben Sie den Kampffahrzeugen direkt den Befehl einige Meter nach vorne zu preschen!
Die Mission wird dann auch im weiteren Verlauf anders, als man sich das vom Briefing her vielleicht hätte denken können. Zwar findet man auf der Karte deutlich mehr Bohrtürme, als man eigentlich erobern muss, doch allein westlich des Flusses werden zwei Bohrtürme durch die Hasen definitiv zerstört!
Dies kann man auch durch keine noch so ausgetüftelte Taktik oder einen brutalen Sturmangriff umgehen, denn die Türme werden von einem Luftangriff schlicht irgendwann niedergemäht und dann war jeder Angriff völlig vergebens! Glücklicherweise trifft dies jedoch nur auf den westlichen und den nördlichen Turm zu, so daß man die beiden anderen recht gut erobern kann.
Sortieren Sie deshalb nach dem ersten Angriff Ihre Einheiten wieder und schicken Sie Ihren Scout vor zum Bohrturm in der südlichen Wüste. Stoppen Sie ihn jedoch, sobald eine feindliche Einheit erspäht wurde! Rücken Sie dann mit den restlichen Truppen nach und bauen Sie die Artillerie möglichst in Turmreichweite auf, so daß auch Feinde nahe beim Turm beschossen werden können. Danach stösst man mit den Panzern direkt zum Turm durch, die während der Fahrt dorthin natürlich schon einige Hasen wegblasen. Lassen Sie die Panzer so schnell wie möglich den Turm sichern und nutzen Sie die Scoutpanzer um weiter entfernte Hasen anzugreifen.
Holen Sie dann die Artillerie nach und wehren Sie eventuelle Angriffe auf dem Turm ab. Kommen ein paar Minuten lang keine weiteren Hasen herbei, wobei man oft mit einzelnen kleinen Trupps rechnen muss, die durch die Wüste streunen, kann man zum zweiten Turm beim Fluss weiterziehen. Auch hier sollte man wieder die Artillerie möglichst nahe ranziehen oder gleich den Angriff mit einem Luftschlag beginnen.



Danach bringt man wieder sofort die Panzer vor, die den Turm sichern und gegen Angriffe verteidigen. Besonders gefährlich sind hierbei wieder die Raketenwerfer, die ganze Salven abfeuern und bei dem großen Ziel recht viele Treffer anbringen können!
Da man den Turm jedoch quasi nur nach Norden hin verteidigen muss, ist dies durchaus zu schaffen, so daß man sich bald der anderen Flussseite widmen kann. Zuvor muss man jedoch noch die Brücke freikämpfen. Zudem sollte man mit einer kleinen Abordnung Panzer und Scoutpanzer (für die Minensuche, also immer vorrausfahren lassen!) das ehemalige Schweinelager in der Kartenmitte „besuchen“.
Zwar wird dies von einigen Hasen gehalten und ist zudem von einigen kleineren Minengebieten umgeben, trotzdem sollte man sich den Angriff gönnen, da man im Lager zwei Anhänger findet! Ist die Brücke dann freigeschossen und kommen keine Hasen mehr herüber, muss man die Scoutpanzer rüberschicken. Auf der anderen Seite fahren diese dann sofort ein Stück Richtung Norden und umgehen den Bohrturm ausser Sichtweite. Fahren Sie über das einzelne Artillerie-Geschütz

nordöstlich des Turms zur anderen Seite, wo man zwei Raketenpanzer findet, die bei einem Direktangriff sofort das Feuer auf den Turm eröffnen würden und dadurch diesen fast sicher vernichten würden!
Sind diese ausgeschaltet kann man die Scoutpanzer in Sicherheit fahren und mit der Panzertruppe den Turm direkt attackieren.
Gegenangriffe sind hier nicht zu erwarten, so daß man erstmal wieder in Ruhe reparieren kann.
Danach tastet man sich langsam Richtung Norden vor. Lassen Sie dazu auf die Artillerie am östlichen Berg einen Luftangriff niedergehen und schicken Sie dann die Scoutpanzer in das Tal um das Nachschubdepot. Hier erledigen diese noch ein paar Artillerie-Geschütze und locken auch einige Hasen heran, die man dann bei der Engstelle gut zerschiessen kann.
Hat man das Tal gesichert, beginnt eine recht langwierige Arbeit, denn man muss sich am östlichen Kartenrand Richtung Norden vorarbeiten. Nutzen Sie dazu hauptsächlich Ihre Artillerie, da in der nordöstlichen Kartenecke zahllose Feinde stationiert sind und bei einem Direktangriff sofort Entsatzungen durch andere Verteidigungstellungen durchgeführt würden!
Kämpfen Sie sich so bis zur letzten Verteidigungsposition der Hasen vor dem Tal im Nordosten durch. Sobald hier die beiden festen Geschütze vernichtet und die Minen geräumt wurden, kann man bereits mit der Panzertruppe ins Tal vorpreschen und dort die Hasen bei der Flagge zerschiessen, so daß diese sofort wechselt und die Mission endlich als gewonnen gilt!

Mission 7: Ohne Schweiß kein Preis



Direkt nach Missionsbeginn muss man einen Angriff, der hauptsächlich über den Berg vor Ihnen geführt wird, abwehren. Lassen Sie deshalb gleich die Artillerie die Beinchen ausfahren und schicken Sie die Panzer schon mal in Richtung der Bergspitze los (Scoutpanzer räumen vor der Truppe die Minen!).
Sobald der Angriff abgewehrt wurde, der Berg mitsamt den beiden Anhängern gesichert wurde, postiert man auf der Spitze die Artillerie und schickt die Scoutpanzer und die normalen Kampfpanzer ins Tal nördlich des Berges.
Hier räumen die Scoutpanzer erstmal wieder die Minen beim Zugang zum nächsten Bergmassiv Richtung Norden, so daß die Kampfpanzer dann dort hinauffahren können. Sie treffen hier zahlreiche Hasen, die insgesamt einer erfahrenen Panzertruppe, die durch ebenso erfahrene Scoutpanzer unterstützt werden, nicht viel entgegen setzen können.
Sobald auch dieser Berg inklusive den örtlichen Anhängern erobert wurde, kann man alle Einheiten im Tal dazwischen wieder zusammenfühen und instand setzen.
Wenngleich man nun zwei Anhänger in petto hat, sollte man keinen direkten Angriff auf die Oase versuchen. Zwar macht man dabei zuerst scheinbar recht gute Fortschritte und kann sich langsam ranarbeiten, doch irgendwann schicken die Hasen einfach alle dort stationierten Einheiten zu Ihren Truppe. Das endet dann in einem fürchterlichen Durcheinander, indem man meist die Übersicht und dadurch auch einige Einheiten verliert. Zwar ist es einer erfahrenen Truppe mit etwas Glück möglich den massiven Angriff abzuwehren, doch dann hat man meist viel zu große Verluste erlitten um die



nächsten Missionen bestreiten zu können!
Umfahren Sie deshalb die Oase erstmal möglichst weit und rücken Sie zum kleinen Hain im Norden vor. Hier erbeutet man nochmals zwei Anhänger, die quasi kaum verteidigt werden. Rücken Sie dann am nördlichen Kartenrand weiter Richtung Westen vor. Beim verminten Graben lässt man die Scoutpanzer vorsichtig die Minen und gleichzeitig auch noch das Kommandeursfahrzeug der Hasen auf der Brücke wegräumen, so daß die Türme quasi blind sind.
Anschließend fährt man mit dem eigenen Kommandeursfahrzeug vor, so daß die Artillerie die beiden Türme bei dem Fort beschiessen kann. Sind diese vernichtet, kann man sich nochmals zwei Anhänger schnappen, so daß man nun fast von jeglichen Nachschubproblemen befreit sein sollte (sofern Sie keine unnötigen Extratouren drehen kommen Sie wohl auch mit dem Sprit im Tank der Schweinheiten aus!).
Nähern Sie sich nun aus nordwestlicher Richtung dem Berg bei der Oase. Natürlich wird er recht gut verteidigt, aber bei weitem nicht von so vielen Einheiten, wie das Wasserloch selbst. Bringen Sie deshalb erstmal die Artillerie in Stellung und fahren Sie mit den Scoutpanzern nach oben um dort einige Minen zu räumen und gleichzeitig die ersten Artillerie-Einheiten des Gegners ausschalten zu können. Ziehen Sie dann mit den Panzern nach, die sich erstmal dem südlichen Ausläufer widmen, wo man zahlreiche Artillerie-Geschütze und einen Munitionsanhänger findet. Bleiben Sie dabei jedoch immer in Bewegung, da die Hasen immer noch Artillerie auf der Bergspitze haben! Um an diese ranzukommen, muss man wieder die Scoutpanzer bemühen, die den Weg zum Gipfel von Minen räumen. Anschließend kann man den Gipfel erstürmen und dann auch noch den nördlichen Ausläufer sichern. Auf diesen beiden Ausläufern gilt es dann die Artillerie zu installieren und zwar je nachdem von welcher Richtung aus man gedenkt die Oase anzugreifen, wobei beide Wege Vor- und Nachteile haben.



Über den nördlichen Weg hat man recht wenig Platz zum Manövrieren, was den Feind jedoch genauso betrifft und man dadurch mit Raketenwerfer und Artillerie recht gute Erfolge erzielen kann. Über den südlichen Weg hat man zwar etwas mehr Platz, muss dort dann aber natürlich auch auf breiterer Front kämpfen.
Meine Empfehlung geht trotzdem an den Angriff aus südlicher Richtung, da hier die Artillerie auch etwas näher installiert werden kann, so daß diese den Feind auch früher unter Feuer nehmen kann!
Welche Richtung Sie auch gewählt haben: Tasten Sie sich langsam voran, denn es erwarten Sie weiterhin starke feindliche Verbände und auch der ein oder andere Luftschlag, der aber auch öfter mal in die Hose geht 😉
Die Fahne kann man dann auch meist erst erobern wenn so gut wie alle Mitglieder der Wüstenlegion weggefegt wurden, so daß sich das schon fast erledigt.

Mission 8: Das Rebellennest



Auch hier kann man nicht wieder einfach drauf losstürmen. Markieren Sie deshalb nach Missionsbeginn Ihre Einheiten und schicken Sie dann erstmal die Scoutpanzer über den verminten Weg direkt über dem Lager zum großen Berg im Südosten. Sobald der Weg gesichert ist, holt man alle anderen Fahrzeuge nach und baut die Artillerie am Fuss des Berges auf.
Achten Sie bei der Verlegung der Einheiten darauf, daß sich kein Fahrzeug einen anderen Weg sucht und so die Gegner anlockt, die sich vor Ihrem Lager sammeln.
Am Berg schickt man dann einen Scoutpanzer nach oben, der die Minen erspäht und mit Hilfe der Artillerie räumt. Dringt man dann weiter bis zum Gipfel vor, bekommt man es mit einigen Kampfeinheiten zu tun. Versuchen Sie dies möglichst nach unten zu locken, damit Ihre restliche Streitmacht ihnen den Garaus macht!
Senden Sie dann am besten einige stark gepanzerte Einheiten, bevorzugt Mörser oder schwere Panzer nach oben, die den Gipfel sichern und auf der anderen Seite einige Hasen erledigen. Holen Sie dann nach und nach über den schmalen Pfad alle Einheiten herüber und erkunden Sie vorsichtig die andere Seite. Erledigen Sie hier dann zuerst die Feinde, die etwas westlich eine Sperre errichtet haben, so daß diese Ihnen später nicht mehr in den Rücken fallen können.
Erst dann widmet man sich den Verteidiger nahe der Brücke, wobei man hier geschickt vorgehen muss, da Artillerie und Kommandeursfahrzeuge der Hasen hier gut positioniert sind. Hat man die Stellungen platt gemacht, rückt man zur Brücke vor, wo man erstmal die Minen räumt. Bauen Sie dann Ihre Artillerie möglichst nahe am Fluss auf und holen Sie wieder die schwer gepanzerten Fahrzeuge in die erste Reihe.



Dann fährt man mit dem Kommandeursfahrzeug gerade so weit über die Brücke, daß die Artillerie die feindliche Stellungen erwischt. Achten Sie darauf sich nicht zu weit vorzuwagen, sonst kommt die feindliche Artillerie auf dem Berg ins Spiel!
Dieser sollte man sich aber erst annehmen, wenn die Hasen unten erledigt wurden. Schiessen Sie dann aber zuerst das Kommandeursfahrzeug der Hasen ab, so daß der Artillerie-Kampf sehr einseitig wird (gut für Sie!).
Danach rückt man zur anderen Seite vor und sichert erstmal die Anhänger. Eventuell muss man nun noch einige Angriffe der Hasen abwehren. Sichern Sie deshalb schnellstmöglich den Berg für Ihre eigene Artillerie, die von dort droben natürlich recht gut wirken kann. Belassen Sie zudem am besten die normalen Panzer bei der Brücke, während die schweren Einheiten (Schwerer Panzer, Mörser) Richtung Westen vorrücken.
Dort findet man auch alsbald den feindlichen Hauptmann, der jedoch absolut keine Anstalten macht zu flüchten. Lassen Sie ihn deshalb direkt von einer Zugmaschine abschleppen, die ihn dann auch über den gesäuberten Weg sofort zum Basislager bringt!
Unterdessen wagen sich Ihre Einheiten weiter in die Stadt vor. Trifft man dort auf zu starken Widerstand, sollte man sich erstmal wieder zurückziehen, denn in der Enge der Stadt wird ein abgeschossenes Fahrzeug allzuschnell komplett vernichtet!

Nebenbei kann man natürlich auch die bösen Transparente wegballern und wenn das ein oder andere Gebäude zerstört wird, ist dies dem Missionsziel auch nur zuträglich! Kümmern Sie sich also nicht um die schöne Landschaft! Kämpfen Sie sich dann wie bereits erwähnt vorsichtig durch die Stadt und sichern Sie die Anhänger im Wäldchen so bald wie möglich. Achten Sie hierbei jedoch auch immer darauf, dass keine feindlichne Einheiten über die nördliche Brücke zwischen Ihre Truppen drängen und diese dann aufspalten! Nach der Gefangennahme des Hauptmanns muss man zudem mit einem Angriff aus östlicher Richtung rechnen. Hier kommen von ausserhalb der Karte zahlreiche Hasen herbei, die jedoch an der östlichen Brücke sehr gut abzuwehren sind!



Hat man dann die ganze Insel gesichert, muss man meist noch einmal das ganze Gelände durchstreifen, da die Hasen gerne flink ein paar weitere Einheiten auf die Insel schmuggeln! Zudem kann man diese Aufgabe mit der Vernichtung der restlichen Plakate und dem ein oder anderen Gebäude verbinden. Endet die Mission nun noch nicht, gilt es die restlichen Verteidiger um die Insel herum zu eliminieren. Dazu findet man vor allem im Westen und Norden einige Hasennester. Insgesamt sind die Hasen jedoch recht weit über die Karte verteilt, so daß man die Feinde meist erstmal etwas suchen muss. Dafür eignen sich dann natürlich vor allem die Scoutpanzer sehr gut!
Endet die Mission dann immer noch nicht, muss man weitere Gebäude vernichten, da dies schließlich auch ein Missionsziel ist und eventuell noch die letzten Hasen suchen.

Mission 9: Kommando "Enoly Gay"

In Anlehnung an den Bomber, der im zweiten Weltkrieg die erste Atombombe abwarf, wurde diese Mission „Enola Gay“ betitelt, da man hier genau diese Tat verhindern muss. Dazu gilt es insgesamt drei Hasenflieger zu vernichten. Zwei davon auf dem Gelände des Flugplatzes und das Dritte im Nordwesten, wo es unter einem Tarnnetz verborgen liegt!



Nachteilig ist natürlich das Zeitlimit, das jedoch im Allgemeinen kein unüberwindbares Hindernis darstellen sollte. Wichtig ist hier natürlich vor allem die Taktik. Wer vor der Mission noch Einheiten kaufen will, sollte primär gut bewegliche Einheiten kaufen oder langsamere mit dem Geschwindigkeitsupgrade versehen, damit man bei Zeitknappheit doch vielleicht noch einen Sturmangriff starten kann.
Nach Missionsbeginn verliert man dann am besten gar keine Zeit und nummeriert die Einheiten bei angehaltener Zeit. Dann schickt man direkt alle Einheiten zur Brücke. Hier fahren zuerst die Scoutpanzer rüber, gefolgt von den schweren Kampfeinheiten. Schon kurz nachdem man „übergesetzt“ hat wird man von einigen Hasen attackiert. Versuchen Sie dabei jedoch möglichst nicht Richtung Nordwesten vorzustossen, sonst lockt man nur weitere Verteidiger des Flughafens herbei. Ziehen Sie sich deshalb etwas Richtung Osten, am Fluss entlang zurück und wehren Sie dort die Angriffe ab. Anschließend holt man alle Einheiten herüber und arbeitet sich auf das Bergplateau



östlich des Flughafens hoch. Da man dort insgesamt recht wenig Widerstand vorfindet, kann man direkt bis zum Hang vorstossen. Hier tastet man sich langsam Richtung Flugplatz vor, wobei man jedoch mit einigen Angriffen und Minen kämpfen muss!
Schicken Sie dazu am besten zuerst die Scoutpanzer über den Hang, die die Minen, welche vor allem zwischen den Bäumen platziert wurden, gut erledigen können und zudem die nahen Feinde anlocken. Sind diese ausgeschaltet kann man vorsichtig mit der Artillerie den Hang „hinabrutschen“ und die Verteidigungslinien unter Feuer nehmen. Dabei muss man eventuell den ein oder anderen Angriff auf die Stellungen weiter südlich einleiten, da die dortige Artillerie durch ein Kommandeursfahrzeug durchaus zur Gefahr werden kann.
Hat man die Verteidiger dann aber erstmal in einem gewissen Bereich ausgeschaltet, kann man mit den Scoutpanzer bis zur Mauer fahren. Glücklicherweise ist diese von beiden Seiten her vermint, so daß man nur die Minen hochgehen lassen muss um gleich die ganze Wand einzureissen!
Hat man einen guten teil der Wand vernichtet kann man das erste Flugzeug vernichten. Anschließend zieht man die Artillerie näher heran und prescht mit den Panzern vor. Hierbei trifft man zwar auf relativ starken Widerstand, dies kann man jedoch weitgehend kompensieren, wenn man die Einheiten ständig in Bewegung hält, so daß Raketenwerfer und Mörser kaum Treffer anbringen können.



Versuchen Sie dann möglichst schnell zum zweiten Flugzeug vorzustossen und schiessen Sie dort nur auf dieses, so daß man nach dessen Zerstörung sich sofort wieder zurückziehen kann.
Nicht benötigte Einheiten fahren unterdessen schon mal über die Strasse Richtung Norden. Am Kartenrand zieht man dann von dort aus Richtung Westen weiter.
Hier trifft man bei der Senke auf vereinzelten Widerstand, der jedoch Ihren bald nachrückenden Verbänden kein großes Hindernis sein sollte!
Erst wenn alle Einheiten herbeigeholt wurden kann man sich dann zum letzten, getarnten Flieger aufmachen. Dazu schickt man zuerst wieder die Scoutpanzer quer über die freie Fläche zum Zugang der kleinen Erhöhung. Hier gilt es einige Minen zu räumen, so daß die Panzer gefahrlos vorstossen und auf der Erhebung die Artillerie ausschalten können!
Erst wenn diese massive Befestigung ausgeschaltet wurde kann man die Minen vor dem Flugzeug räumen und dieses dann direkt attackieren.

Mission 10: Das letzte Gefecht



Die letzte Mission beginnt gemütlich und zieht sich auch weitgehend so hin, da die Hasen nur die Stadt verteidigen und keine Gegenangriffe starten. Sie können also das Geld direkt in Kampfeinheiten investieren. Für den Notfall sollte man jedoch noch etwas Geld über behalten, falls man bis zum ersten Reparaturanhänger doch etwas mehr Schaden abbekommt als vielleicht gedacht!
Dafür findet man insgesamt jedoch mehr als genug Anhänger, vor allem Munition und Treibstoff sind in Hülle und Fülle vorhanden!
Nach dem Start der Mission fährt man dann über die Hochstrasse in Richtung der Stadt. Erst beim Begrüßungschild trifft man auf die ersten Hasen, die man aufgrund des wenigen Platzes direkt mit den Panzern angreifen sollte.
Erkunden Sie dann vorsichtig weiter die Strasse und schalten Sie die eingebuddelten Panzer mit Hilfe der Artillerie aus. Tasten Sie sich so langsam bis zu den ersten Gebäuden heran.
Hier sollte man nun erstmal alle Einheiten etwas positionieren und die Fühler in die Stadt ausstrecken. Fast die ganze Mission besteht im Folgenden aus Häuserkampf, der mit den teils sperrigen Schweine-Einheiten nicht gerade optimal zu führen ist. Versuchen Sie deshalb nie ohne Artillerie-Unterstützung irgendwo vorzustossen, so daß man im Notfall immer noch einen gedeckten Rückzug durchführen kann und auch plötzlich zwischen den Häusern auftauchende Türme schneller vernichten kann.
Sollte Geld vorhanden sein, kann man auch großzügig mit Luftschlägen spielen. Gebäude-Schäden sind auch hier wieder sehr erwünscht, da man auch diese Heimstätte des Hasenvolkes gnadenlos niederbrennen muss! Bevor man aber in die Stadt vordringt, sollte man zuerst einen kleinen Schwenk nach Norden machen. Dort findet man nämlich um die Tankstelle einige Anhänger, so daß fürs erste Sprit und Munition gesichert ist. Die wenigen Hasen, die hier sichern, sind dabei leicht erledigt, vor allem wenn von hinten Ihre Artillerie hämmert!



Dann beginnt der eigentliche Häuserkampf.
Schicken Sie dazu zuerst immer einen Spähpanzer in die Häuserblocks, die nach Minen suchen und auch eventuell bereits einige Feinde anlocken, die man dann nicht mehr in der Enge bekämpfen muss. Anschließend rollt dann am besten eine schwer gepanzerte Einheit rein, die sich nicht so bald zurückziehen muss, da dies in der Enge der Stadt oft eine Unmöglichkeit darstellt! Leider findet man die meisten Gegner nicht in den Blocks, sondern in den Strassen dazwischen, wo man leider nur schwer Einblick erhält.
Schicken Sie deshalb auch hier immer die Mörser oder schweren Panzer vor und lassen Sie die Artillerie und die Raketenwerfer von hinten verstärkend schiessen.
Bevor man dann über die Strasse zur Stadthalle vorstösst, sollte man einen kleinen Truppe am südlichen Kartenrand entlang noch einige Hasen abschiessen lassen, damit aus dieser Richtung Ruhe herrscht. Um dann jedoch ans Stadion heranzukommen muss man zuerst die gut verteidigte Kreuzung sichern, von wo aus man dann langsam die Gegend um die Stadthalle herum einnimmt. Sollte die Artillerie mal nichts zu tun haben, kann diese die Stadthalle unter Beschuss nehmen!
Erst wenn man den Eingang zur Halle gesichert hat, kann man sich auch die Hänger im Block nördlich davon unter den Nagel reissen. Prinzipiell ist es zwar egal in welche Richtung man nun weiterzieht,



doch am einfachsten wäre es, wenn man zunächst Richtung Osten bis zur See weiterzieht.
Hier findet man im gut verteidigten Stadion weitere Anhänger, muss jedoch an der Küste aufpassen, da die Hasen selbst die Schiffe (die übrigens alle gleich betitelt wurden) mit Artillerie-Geschützen ausgestattet haben. Dafür findet man beim Leuchtturm wieder ein paar Anhänger!
Kämpfen Sie sich nun weiter in nördliche Richtung vor, achten Sie jedoch beim kleinen Gehöft in der Stadtmitte auf die zahlreichen Minen, die bei Sprengung fast alle Gebäude einreissen! Nördlich der Bucht findet man am Strand wieder ein paar Anhänger, die jedoch von einer Mobilen Festung verteidigt werden, die zumindest bei mir keinen einzigen Schuss abgefeuert hat! Durchstreifen Sie dann die restliche Stadt und auch die kleinen Siedlungen um die Stadt, da man überall noch ein paar vereinzelte Hasentrupps findet.
Anschließend zieht man Richtung Westen, wo man hinter dem Fluss eine Raffinerie sieht. Bevor man sich jedoch über die Brücke wagen kann, muss man noch ein paar Hasen auf den Hügeln davor ausschalten.
Die Raffinerie selbst wird nur noch schwach verteidigt, wenngleich auch hier wieder eine Mobile Festung zu finden ist, die aber wohl auch keinen Schuss abgeben wird.
Sind dann vorläufig alle Hasen erledigt, die Mission endet aber noch nicht, muss man wieder die halbe Stadt in Schutt und Asche legen. Gleichzeitig kann man noch die Spähpanzer nach weiteren versprengten Hasen suchen lassen.

© A. Neumann 2004

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/swine?rev=1341783639

Last update: **2014/08/27 16:42**