# Battle Isle 3 - Teil 2

## 15. Mission: Terdon

### Code: 5487436

Auch wenn der Imperator gerade mal nicht zu erreichen ist, muss man den Kampf fortführen 😉
Das wird in den ersten Runden aber mal wieder auch nicht ganz leicht. Der Feind greift massiv an. Vor allem aus südlicher Richtung wird dabei die Verteidigungslinie durchbrochen, so daß man erst **gar nicht versuchen sollte partout die Stellung halten zu wollen**.
Versuchen Sie daher in der ersten Runde noch möglichst viele Feinde zu vernichten oder treten Sie auch direkt den **Rückzug** an. Wichtig ist, daß die schweren Einheiten wie Fahrender Bunker, Raketenpanzer und Fliegende Festung möglichst erhalten bleiben und man damit in jeder Runde zahlreiche Abschüsse feiern kann.
Zusätzlich wird man neben dem Rückzug zum Flugzeugkombinat aber auch noch einige **Truppen aus der nördlichen Verteidigungslinie heranziehen** müssen. Wählen Sie hier am besten einige schwere Panzer, einen Raketenpanzer, den Fahrenden Bunker und einige Kampfroboter aus, die direkt gen Süden geschickt werden.
Zusätzlich werden in der Fahrzeugfabrik wann immer möglich **leichte Panzer** gebaut und möglichst schnell an die Front verlagert.
Den kurzfristigen Verlust des Flugzeugkombinates kann man zwar ruhig in Kauf nehmen, sollte jedoch auch stets möglichst eine Rückeroberung in petto haben, wenn man dadurch Einheiten erobern kann.
Zusätzlich gilt es darauf zu achten, daß man das Dorf „Alt Terdon“ und den Hafen nicht verliert. Zwar sind diese Stätten nicht unbedingt entscheidend, wenn der Feind hier jedoch instandsetzen und neue Einheiten bauen kann ist das doch recht unangenehm.

Ziehen Sie dazu auch die **gesamte Flotte beim Hafen zusammen**. Zwar wird man den Feind mit seinen wenigen Einheiten problemlos niederkämpfen können, doch da man auch sonst keine Verwendung für den Flugzeugträger und das Schlacht-U-Boot hat und stattdessen nur mit den beiden Zerstörern überhaupt noch etwas machen kann, sollte man nichts riskieren.
Zugleich wird man im Norden auch in den ersten Runden etwas Action haben. Dank des **Mittelstreckenraketenwerfers** und der erfahrenen Fahrenden Bunker, sollte man jedoch schnell alle Feinde in Reichweite vernichten und so das Dorf sichern können.
Entsenden Sie dann auch direkt alle drei Bunker Richtung Südwesten um den Feind schnellstens auch aus dieser Richtung attackieren und damit die nördliche Front etwas entlasten zu können.
Im Süden sollte man nach etwa zehn Runden dann dank der nachrückenden leichten Panzern und der sonst nun absolut erfahrenen Kräfte die Lage unter Kontrolle bringen können. Nutzen Sie unbedingt auch die beiden Zerstörer, die im „Kanal“ anrückende Feinde attackieren können.
**Wichtig ist hier vor allem die Aufklärung**. Versuchen Sie möglichst beide Radarfahrzeuge zu erhalten, denn damit kann man die feindliche Truppe besser einschätzen und wichtige Artillerie-Einheiten im Hintergrund vernichten oder durch einen gezielten Vorstoß neutralisieren.

Zusätzlich sind vor allem die vielen Infanterie-Einheiten und Spähtrupps zu beachten, die es auf Ihre Gebäude abgesehen haben, jedoch auch glücklicherweise recht schnell vernichtet sind.
Sobald die Front im Süden stabilisiert ist und die nördliche Front durch die anrückenden fahrenden Bunker entlastet wird, kann man auch langsam in die Offensive gehen.
Die sollte zunächst nur im Norden stattfinden. Sichern Sie sich dazu die beiden Dörfer **„Oriera“** und **„Telhem“**, wodurch man dann genügend Ressourcen bekommt um seine Armee weiter auszubauen. Vor allem mit Jagdbombern und den reparierten erfahrenen Einheiten rückt man dann gegen Westen vor, wo der Feind noch zwei Fabriken recht heftig verteidigt. Mit einer breiten und gut angelegten Offensive sollte man die jedoch auch recht problemlos einnehmen können. Die vielen Minen werden dabei durch ein Luftkissenboot einfach „überfahren“ und übernommen und dann zur Verteidigung eingesetzt, was den Angriff deutlich beschleunigt.
Zuletzt muss man dann Richtung Südwesten vorrücken, wo der Feind dann jedoch noch **zwei schwere Geschütztürme** hat, die einem zusetzen können. Bereiten Sie daher die Offensive durch einen Angriff mit Jagdbombern vor und lassen Sie dann alle verfügbaren Einheiten auf das HQ zu stürmen, so daß dessen Eroberung dann innerhalb weniger Runden erledigt ist und man sich erst gar nicht mehr mit den Feinden weiter östlich beschäftigen muss.

## 16. Mission: Entscheidung über Skom

**Code: 1353411**

Völlig überraschend wird man hier zu Beginn quasi **keinen Feind** sehen und rundenlang auch keinen Kontakt haben wenn man nicht vorrückt.
Vernichten Sie daher erst mal die beiden Feindeinheiten in Form der Radarstellung im Westen und des Infanterietrupps im Osten und beginnen Sie dann mit dem Aufbau der Infrastruktur. Durch die **Wetterverhältnisse** bedingt empfiehlt es sich nämlich zunächst die beiden zu erobernden Dörfer „Ultan“ und „Gatrebil“ mit den restlichen Anlagen zu verbinden, denn nur so kann man vor allem auch die Spritversorgung sicherstellen. Auch wenn sich das Wetter scheinbar nie ändert (zumindest bis Runde 50 „evaluiert“) sollte man dann doch die zugefrorenen Seen oder was diese Felder im Westen und Osten auch immer sein mögen, meiden.
Da man zunächst keinen Feindkontakt hat und sich nur genüsslich das Zerbrechen des drullischen Reiches ansehen kann, empfiehlt es sich im Hinterland ein **ausgebautes Wegenetz aufzubauen**, das die Dörfer miteinander verbindet. Wichtig ist die Eroberung von „Ultan“, wo man noch zahlreiche Einheiten sichern kann, die den Ausbau dann besser voran bringen!
In der Fahrzeugfabrik baut man zunächst ein gutes **Dutzend Raketenbuggies**, die zunächst für die Aufklärung sorgen, die hier wichtig und recht schwierig ist, und später dann auch „Hit-and-Run-Attacken“ auf den ziemlich trägen Feind ausführen.
Zusätzlich sollte man noch einige Raketenwerfer, Panzer und Sturmgeschütze bauen, damit wirklich

nichts schief geht!
Die Beförderung zur Front kann hier durch die LKWs unterstützt werden, was ein schnelles Vorrücken deutlich erleichtert!
Anschließend rückt man langsam vor und erkundet unbedingt das Gebiet vor einem per Buggy, da man nur mit einem Radarfahrzeug sonst nicht viel sieht.
Hat man eine Frontlinie, die sich fast über die ganze Karte zieht, kann man dem Feind gut begegnen. Den ersten Kontakt hat man dabei zumeist in der Kartenmitte, wo eine **feindliche Armee** mehr oder weniger passiv auf Ihre Vernichtung wartet. Versuchen Sie diese einzukreisen, per Artilleriefeuer zu schwächen und mit den Buggys ihrer eigenen Artillerie zu berauben, so daß die restlose Vernichtung dann wirklich ein leichtes ist.
Im Westen trifft man entlang der Straße auf etwas weniger Widerstand, so daß man recht schnell das Dorf Both sichern kann.
Auf dieser Position muss man sich dann meist etwas halten und die fliehenden Panzerverbände des Feindes abwehren, die sich um das Dorf konzentrieren wollen.
Da man im Osten ab hier nur noch eher schlecht voran kommt, gilt es die Truppen auch etwas nach Westen schwenken zu lassen, so daß man dort mit geballter Feuerkraft bald alles geregelt haben dürfte.
Im Osten kann man unterdessen mit einigen Buggies und Infanterie-Einheiten recht mühelos das Dorf „Ekmo“ auf dem Plateau und das nordöstlich davon gelegene geheime Depot sichern und nebenbei noch einen **Mittelstreckenraketenwerfer** vernichten.
Die nächste und **letzte zu knackende Festung** liegt dann wieder in der Kartenmitte und ist mit zwei schweren Geschütztürmen etwas härter, jedoch aufgrund der allgemeinen Trägheit oder fast Inaktivität des Feindes auch kein großes Problem. Tasten Sie sich einfach heran und stürmen Sie dann mit allen Einheiten auf die Verteidiger ein nachdem diese von den Buggies schon etwas weichgeklopft wurden.
Das dahinterliegende **HQ** ist noch schlechter geschützt (Vorsicht vor dem Mittelstreckenraketenwerfer!), so daß man es mehr oder weniger im Sturm nehmen kann oder alternativ noch die Anlagen im Westen und Osten sichert und dadurch noch einige Einheiten zu etwas mehr Erfahrung verhilft.
Übrigens: Halten Sie das Instandsetzungsfahrzeug möglichst nahe hinter der Front. Zwar wird man auf seine Reparaturkünste nur eher selten zurück greifen müssen, doch es ist geländegängig und kann dadurch liegen gebliebene Fahrzeuge mit Sprit versorgen wenn der Straßenbau noch nicht bis dahin vorangekommen ist und dadurch die Tanklaster nicht an die Einheiten heran kommen.

## 17. Mission: Der Hafen von Magalo

**Code: 4524338**

Sie beginnen mit einer kleinen Flotte und einigen Truppen im Dorf auf der Insel. Verladen Sie Letztere direkt auf das Transportschiffe und erkunden Sie mit einem der Scoutboote die feindliche Flotte vor dem Hafen. Es gilt nun geschickt vorzugehen, damit man das **feindliche Schlachtschiff erobern** kann!
Lassen Sie dazu das eigene Schlachtschiff auf das Feindliche feuern, wodurch dieses so beschädigt wird, daß es in den Hafen muss. Das Schlacht-U-Boot versenkt einen der feindlichen Kreuzer und die eigenen beiden Kreuzer das feindliche U-Boot. Der Flugzeugträger kann ebenfalls noch gegen die Feinde eingreifen, dank der Verbündeten sollte man jedoch keine Schwierigkeiten bekommen, denn der Feind wird sich auch erst mal der **Patrouillenboote** annehmen. Von denen sollte man aber mindestens eins, besser sogar zwei unbedingt retten, denn ihre überlegene **Aufklärungsreichweite** ermöglicht den schweren Geschützen der restlichen Flotte erst das Auffinden der Ziele!
Wichtig ist nun schnell auf den feindlichen Hafen vor zu rücken, dort möglichst per Reparaturschiff die beiden Minen zu sichern und gleichzeitig das feindliche Schlachtschiff stets so stark zu beschädigen, daß es immer wieder in den Hafen muss, wo man es dann schnellstens per Eroberung des Hafens ebenfalls erobert. Achten Sie bei diesen Manövern jedoch unbedingt auf das Überleben des Transportschiffes mitsamt der kleinen Landarmee!
Dank zweier Schlachtschiffe und des Schlacht-U-Bootes hat man dann auch wahrlich genug Power um jeden Angriff auf den Hafen vernichtend abzuschmettern!
Nach der Sicherung des Hafens gilt es dann direkt auf das nahe feindliche Dorf **„Magalo“** vor zu rücken. Zerstören Sie dazu spätestens jetzt die feindliche Artillerie, die sonst auch den Schiffen gefährlich werden kann (!!!) und versuchen Sie die feindlichen Panzerkräfte jeweils nur stark zu beschädigen, so daß sie sich ebenfalls zur Reparatur zurück ziehen und dann durch vorrückende Infanterie mitsamt dem Dorf erobert werden können.

Das wird man jedoch nicht bei allen schaffen; selbst einige wenige Panzer sind jedoch nützlich, denn so bald wird man **keine gute Produktionsmöglichkeit** bekommen und vor allem mit Flakpanzern auskommen müssen! Während die Truppe sich dann um „Magalo“ einrichtet und Angriffe aus dem Norden abwehrt, gilt es schnell noch das westlich des Hafens gelegene „Wix“ zu erobern. Schöner Name. 🤣
Von den beiden Dörfern der **Gegenunion im Westen** sollte man dann aber Abstand nehmen, denn deren Einheiten sind zwar keine große Gefahr, doch dieser Feind bleibt neutral bis man ihn bewusst attackiert oder seine Dörfer erobert.
Kommt man jedoch nicht zurecht, könnte die überraschende Übernahme eines Dorfes der Gegenunion jedoch durchaus eine Option sein, wenn man die anrückenden Feinde recht einfach durch die eigene Flotte vernichten kann!

Entscheidender ist jedoch der Kampf um „Magalo“, wo man am besten einige Stellungen aushebt und die ersten Flakpanzer zur Verteidigung postiert. Unglücklicherweise liegt man hier aber auch meist direkt in **Reichweite eines Geschützturmes**, so daß ein **kurzer Vorstoß** zur Vernichtung des Turmes mitsamt einer Fahrenden Festung durchaus empfehlenswert ist, da man dank der Feuerunterstützung von See her meist auch noch einige weitere feindliche Kräfte vernichten kann. Ziehen Sie sich anschließend jedoch wieder zurück, denn der Widerstand ist hier noch etwas zu stark und es gilt erst mal die eigenen **„Flakpanzerverbände“** an den anrückenden Feinden „zu reiben“ bis die eigenen Truppen **deutlich an Erfahrung gewonnen** haben (durch Ausnutzung von Massenvorteilen und geschickter Strategien wie Blocken und Klemmen).
Die nächsten Ziele liegen dann im Osten entlang der Uferstraße können jedoch erst erreicht werden wenn die feindliche **Artilleriegruppe** vernichtet ist, die dort im Wald lauert. Meist kommen diese Einheiten nach etwa einem Dutzend Runden von alleine heran und können vernichtet werden. Wenn man erst noch mit Panzern in den Wald vorrücken muss um diese zu neutralisieren, da diese sonst die vorbeiziehenden Einheiten zerschlagen, wird es deutlich schwieriger! Setzen Sie hier jedoch erst mal nur neu ausgehobene Panzereinheiten ein und bringen Sie erst später die erfahreneren Einheiten aus dem Westen heran um den eigentlichen Vorstoß zu führen.
Dieser erfolgt dann in jedem Fall mit den ersten Flakpanzerveteranen der Verteidiger im Westen, die natürlich durch neue Einheiten verstärkt werden, die sich dann weiter mit den anrückenden Feinden duellieren und so eine weitere erfahrene Flakpanzerarmee aufbauen.
Die Eroberung der beiden feindlichen Dörfer entlang der Straße im Osten ist dann kein großes Problem, da man auf quasi keinen Widerstand trifft. Führen Sie jedoch unbedingt Tank- und Munitionsfahrzeuge mit, da es größere Entfernungen zu überbrücken gilt.
Zerstören Sie dann am besten direkt auch noch die feindliche Radarstation im Wald und bereiten Sie sich auf Gefechte nördlich des Dorfes **„Etrul“** vor, wo man auf **stärkere Panzerverbände** trifft, die einen Vorstoß erst mal unmöglich machen, jedoch auch vor Angriffen auf den Süden abgehalten werden müssen. Halten Sie diese Stellung dann dort einfach erst mal und attackieren Sie die Drulls nördlich des Hafens.
Dort rückt man mit einer größeren Armee auf das Dorf **„Edo“** vor und zerschlägt möglichst schnelle alle Feinde in Reichweite der Flotte. Anschließend sichert man das Dorf, das als neue Operationsbasis dient um die **östliche Panzerfabrik zu erobern**, was dann aber schon etwas schwieriger wird, da man gegen viele schwere Panzer vorgehen muss. Einzelne, mangels Sprit liegen gebliebene, Fahrzeuge sollte man dabei ignorieren bzw. nicht angreifen, da diese dies meist auch nicht tun und dann später von der in der Fabrik gebauten Artillerie als Ziele genutzt werden können um dieser etwas Erfahrung zu verschaffen.
Sobald man dann auch diese Position gesichert hat gilt es einen **massiven Vorstoß gegen die feindlichen Befestigungen im Nordosten** zu führen. Attackieren Sie dazu etwa mit einem Dutzend Flakpanzer von Süden her die Verteidigungslinie im Osten, wo man recht schnell zur Fabrik und dem Dorf vorstoßen kann.
Sobald man die Linien durchbrochen hat sollte man zudem einige Einheiten nach Möglichkeit in die nordöstliche Ecke senden, wo ein **Mittelstreckenraketenwerfer** für Ärger im gesamten Bereich sorgt!

Das nächste größere Hindernis ist die **doppelte Verteidigungslinie in der Schlucht**, die mit einem schweren Geschützturm bewaffnet auch gut austeilen kann und schwer zu knacken ist. Attackieren Sie daher am besten direkt aus beiden Richtungen und möglichst auch mit etwas Artillerie und den eroberten Panzern, damit man nicht zu massive Verluste unter den Flakpanzern oder gebauten leichten Panzern hat. Zusätzlich empfiehlt sich die **Zerstörung der Radaranlage im Wald** nördlich der feindlichen Stellungen, dank deren auch die Geschütze der Anlagen weiter nördlich noch Ihre Einheiten erfassen können!
Hat man die Verteidigungslinien aber erst mal vernichtet, sollte man einige Runden lang seine Wunden lecken und dann noch einige weitere Einheiten für den **finalen Angriff auf die beiden Flugzeugkombinate** bauen.
Empfehlenswert sind hierbei vor allem Haubitzen und Raketenbuggies, eventuell noch einige schwere Panzer.
Mit den schnellen Einheiten rückt man damit etwa in Höhe des Dorfes Edo Richtung Norden vor und versucht dort das Dorf am Straßenende zu erobern und dabei nicht von den Geschütztürmen der Verteidigungslinie erwischt zu werden.
Vom Dorf aus entsendet man dann einige Einheiten nach Westen, wo man in der nordwestlichen Ecke, das **erste Flugzeugkombinat** ohne große Probleme erobern und dort dann einige **Aufklärungsflugzeuge** bauen kann. Mit diesen kann man dann die feindlichen Linien, die wirklich äußerst kompakt stehen (und mangels Platz auch einfach müssen!), ausspionieren und so eine Truppen dann für den Angriff optimal aufstellen.
Dieser ist dann auf jeden Fall relativ verlustreich, da man die feindlichen Geschütze einfach nicht direkt erledigen kann. Rücken Sie daher am besten einfach mit allen verfügbaren Einheiten los und nutzen Sie für die äußerst empfindliche Artillerie nach Möglichkeit Eloka-Störsender.
Dank der massiven Überlegenheit sollte das langsame erobern und vernichten aller Feinde im engen Tal bis zum **zweiten Flugzeugkombinat** dann aber nur eine Frage der Zeit sein...

## 18. Mission: Vor Hallwa

**Code: 6731244**

Endlich gibt es auch mal wieder direkt zu Beginn einen ordentlichen Kampf! 😉

Um genau zu sein sogar deren Zwei. Im **Osten** wird man hinter der „Brücke“ jedoch erst mal nur die **Stellung halten** müssen und sollte sich dort dann auf keine großen Offensivmanöver einlassen. Attackieren Sie dazu zunächst die feindliche Artillerie und versuchen Sie sich etwas aus der „Umklammerung“ freizukämpfen, damit man die Einheiten untereinander auch etwas manövrieren kann. Zusätzlich rückt man die Kämpfer aus den hinteren Reihen nach, wobei vor allem der Raketenpanzer und die Flieger hervorzuheben sind. Letztere müssen mangels Tankfliegern so oder so nahe des Flugzeugkombinates bleiben, da sie sonst einfach vom Himmel fallen.
Der zunächst wichtigere Kampf wird im Norden um die Fahrzeugfabrik geführt. Rücken Sie mit den Truppen vorsichtig über die Brücke vor und erkunden Sie die feindlichen Linien, die mit einigen schweren Geschützen ausgestattet eine ordentliche Gegenwehr leisten können.
Wichtig ist daher, daß man den einzelnen **Transporthubschrauber** mit einer Infanterieeinheit heranbringt und damit dann schnell die eigentliche Fabrik erobert, damit der Feind dort nicht ständig Reparaturen durchführen kann.
Allgemein wird man zur Unterstützung der Aktionen sich noch etwas Hilfe erobern können, da man hier ganze **zwei versteckte Depots** in Reichweite hat, die bei Nichtnutzung nur von den Verbündeten erobert werden und dann wirklich nutzlos sind!
Das wichtigere Ziel liegt westlich des Flugzeugkombinates am Gebirge und enthält einen Mittelstreckenraketenwerfer! Sehr fein!
Das zweite Depot liegt ganz im Nordwesten nahe der Fahrzeugfabrik. Dieses kann man vor der Eroberung der Fabrik durch die „Hubschraubertruppe“ erledigen lassen.
So gestärkt sollte die Sicherung der Fabrik dann auch wirklich kein Problem sein.
Regenerieren Sie dann hier Ihre Truppen und stellen Sie sich nach Osten hin auf.
Der Hauptkampf verlagert sich nun an die zentrale Front beim Fluss. Dank der Artillerie-Einheiten wird man zwar recht gut zurecht kommen, muss doch aber vor allem auch auf die Munition achten!
Zusätzlich wird man durch das eigene Störfahrzeug recht gut getarnt. Um diese zu verbessern sollte man den feindlichen Aufklärer in Reichweite erledigen.
Den nächsten Vorstoß gilt es dann im Süden zu führen. Bringen Sie den Transporthubschrauber erneut heran und kapern Sie in einem brauchbaren Moment das feindliche Dorf **„Goneva“**.
Diese Eroberung ist hier relativ entscheidend, denn wenn der nutzlose Verbündete einem zuvorkommt, wird man hier nur recht schwer später vorstoßen können!
Bringen Sie daher hier auch die Flugzeuge und den Zerstörer heran, denn der Feind kommt auch schon mal mit einem Schlachtschiff in Reichweite!
Nach der Eroberung sollte man sich dann aber erst mal zurückziehen und in Schlagdistanz warten um sich das Dorf gegebenenfalls wieder einzuverleiben, denn man wird es vorerst nicht wirklich verteidigen können und nur seine Energie brauchen. Zusätzlich wird der Verbündete hier meist auch für etwas Sicherheit sorgen.
Den nächsten Angriff führt man nach der Schlechtwetterphase dann im Norden, wo man nach dem Bau einiger Panzer und Haubitzen nach Osten vorrückt und die dortigen Linien um das Dorf **„Nekson“** attackiert. Da der Feind hier einiges an Artillerie zur Verfügung hat sollte man direkt unter Schutz einige Störsender attackieren und schnellstens die gefährlichen Langstreckenwaffen attackieren.

Hat man das Dorf erst mal gesichert und die Einheiten etwas repariert gilt es den Kampf in der Kartenmitte weiter zu führen. Bringen Sie am besten weitere Aufklärungsfahrzeuge herbei um die feindlichen Einheiten im engen Tal besser einschätzen zu können.
Anschließend rücken die Truppen im Norden vor und versperren den hinteren Ausgang des Tals, so daß die restlichen Einheiten vom Fluss her den Feind in die Zange nehmen können.

Hat man auch erst mal das Dorf **„Kalmant“** direkt unter dem engen Tal erobert, kann man die dortigen Kampfeinheiten aufteilen, da höchstens noch einige Infanterieeinheiten durch den Wald auf das Dorf vorstoßen.
Im Norden gilt es mit weiteren Verstärkungen insbesondere bei Tarnung, Aufklärung und Artillerie die Stellungen um die **Waffenfabrik** zu attackieren. Da hier erneut zahlreiche Geschütze installiert sind, wird man sich nur langsam durchschießen können und einige Panzer opfern müssen.
Gleichzeitig sollte man jedoch auch im Süden in die Offensive gehen. Bringen Sie die Einheiten von der ehemals zentralen Front am Fluss zum hier eroberten Dorf und beginnen Sie mit dem Angriff auf den Feind, der teils, wie auch die Verbündeten, unter **akutem Spritmangel** leidet und daher ein leichtes Ziel wird für noch unerfahrenere Einheiten aus den Fabriken.
Achten Sie aber besonders auf das eventuell erneut auftauchende **Schlachtschiff**. Gegen dieses hilft der Mittelstreckenraketenwerfer und einige Kampfhubschrauber, die dank des nahen eigenen Dorfes hier auch gut operieren können, was auch wichtig ist um die feindlichen Linien um das Dorf „Nulk“ etwas ausspähen zu können, denn wieder hat man es mit feindlichen Geschütztürmen und Störfahrzeugen zu tun, die das direkte Vorrücken äußerst verlustreich machen können.
Dank schweren Haubitzen und Radarfahrzeugen sollte man jedoch auch hier langsam vorankommen und das Dorf schließlich sichern können.
Im Nordosten erwartet Sie dann nochmals eine harte Nuss bei der **Eroberung des ersten Zieldorfes**. Die feindlichen Linien sind wie üblich hier gut getarnt und mit schweren Geschützen besetzt, so daß man kaum an sie heran kommt. Versuchen Sie daher erst mal in sicherer Reichweite etwas nach Süden vorzurücken und das dortige **Flugzeugkombinat** zu sichern.
Gleichzeitig attackiert man die feindlichen Linien immer wieder mit zahllosen **Raketenbuggies** aus der nahen Fahrzeugfabrik und zerstört nach Möglichkeit per Artillerie die feindlichen Befestigungen damit die Buggies besser an die Ziele herankommen können.
Bauen Sie dann einige Kampfhelikopter und starten Sie dann mit einer größeren Truppe einen **frontalen Angriff**. Das wird zwar einige Einheiten kosten, doch das sollten vornehmlich unerfahrene Panzer sein, die man einfach in die erste Reihe stellt. Dank zusätzlicher Einsicht in die feindlichen Linien sollten die eigenen Geschütze dann ordentlich zuschlagen können damit man das Dorf endlich sichern kann.

Anschließend rückt man gen Süden vor, bleibt aber kurz hinter dem Trainingscamp stehen, denn auch das **zweite Zieldorf** im Südosten ist wieder mit vielen gefährlichen Geschütztürmen besetzt.
Attackieren Sie daher zunächst die nach Westen vorgeschobene Panzerfabrik.
Rücken Sie dazu mit einer größeren Luftflotte aus Kampfhelikoptern vom nördlichen Flugzeugkombinat aus auf die feindlichen Stellungen vor und versuchen Sie die Geschütze und Artillerieeinheiten etwas zu schwächen. Anschließend startet der Angriff aus westlicher Richtung und zerstört den Rest der Verteidigungslinie.
Sichern Sie sich schnellstmöglich die Fabrik und attackieren Sie die Feinde um den Hafen, da dort noch einige Kreuzer und Luftkissenboote für Unruhe sorgen können.
Ist man aber erst mal soweit, ist die **Eroberung der letzten Festungsanlage** nur eine Frage der Zeit und des Willens enorme Truppenmassen in eine Vernichtungsschlacht zu werfen.
Mit vielen Störfahrzeugen, Haubitzen und Kampfhelikoptern sollte man jedoch ganz gut zurecht kommen, so daß man auch noch einige Einheiten mit Erfahrung aus dem Kampf herausziehen und für die Kernarmee „konservieren“ kann.

## 19. Mission: In der Hauptstadt

**Code: 1243371**

Die ersten Runden entscheiden hier über den Erfolg, denn es gilt vor allem nördlich des HQs die Feinde abzuwehren. Senden Sie dazu alle im Süden stationierten Einheiten bis auf den Truppentransporter nach Norden, wo vor allem die Fahrende Festung und der Raketenpanzer zunächst wichtige Dienste leisten. Das „umstellte“ Einkaufszentrum wird dabei direkt attackiert und durch die beiden starken Einheiten jeweils eine Infanterieeinheit vernichtet.
Das war es dann aber auch erst mal mit offensiven Aktionen. Ziehen Sie sich etwas zurück und schießen Sie möglichst viele ankommende Feinde ab. Da die Radarstation nicht gehalten werden kann sollte man schnellstens in der Fabrik ein Radarfahrzeug, einen Munitionstransporter und dann noch ein oder zwei Flakpanzer bauen. Die späteren „Einkünfte“ wird man dann zur Reparatur der angeschlagenen Einheiten aufwenden müssen. Dank der erfahrenen Einheiten sollte man die Position recht gut halten können. Da die Verbündeten mal wieder recht schnell hinweg gefegt werden, wird man nach einigen Runde noch stärkere Verbände abwehren müssen. Lassen Sie dabei die starken Einheiten primär schwere Panzer,

Raketenpanzer und Kampfhelikopter angreifen, während sich die restlichen Einheiten um die leichteren Ziele kümmern.
Im Süden wird man dabei kaum behelligt werden. Dank dem Geschützturm auf dem HQ sollte man einzelne anrückende Infanteristen gut abwehren können.
Sobald die ersten größeren Verbände des Feindes mal abgeschossen sind, kann man im Westen zur **Börse** vorrücken und diese dann schnell übernehmen. Mit etwas Glück erobert man hier sogar noch feindliche Einheiten, die sich zurück gezogen haben.
Da die eigenen Truppen aber meist auch etwas Regeneration benötigen, wird man sich von der Börse erst nochmal etwas zurückziehen müssen.
Einige Runden später sollte man dann aber mit allen Einheiten auf die nahen Anlagen vorrücken, sonst produziert der Feind hier zu viele neue Einheiten.
Die **Eroberung des Trainingslagers und der Waffenfabrik** sind dann entscheidend, denn die Fahrende Festung kann beispielsweise nur dort repariert werden!
Wagen Sie sich jedoch erst mal nicht weiter vor, denn nordwestlich und nordöstlich dieser Anlagen hat der Feind noch Truppen bzw. schwere Geschütztürme stehen, die einzelne Vorstöße direkt abwehren können. Halten Sie daher erst mal die Position und suchen Sie sich gute Verteidigungspositionen, denn vor allem Infanterie und Kampfroboter können hier teils „Stadtgebiete“ besetzen, die sehr gute Terrainwerte haben und daher sehr gut zu halten sind!
Mit einigen Flakpanzern rückt man dann nach einigen Runden im Süden gen Osten vor, wo man die kaum verteidigte **Raketenfabrik erobert**. Hier kann man zwar mangels Material quasi nichts produzieren, doch wenn man erst mal einige Kristalle per LKW von der eigenen Fabrik im Südwesten herbei geschafft hat, wird man dafür dann extrem wirksame Waffen bauen können!! Fahrende Festungen und Mittelstreckenraketenwerfer!
Mit solcher Verstärkung ist die weitere Eroberung der Karte dann auch wirklich kein Problem mehr. Zerstören Sie das **Radar auf dem Einkaufszentrum** und sichern Sie sich die **Bank von Hallwa** und das **Sendezentrum**, bei dem man dann mit einer größeren Offensive herangehen muss, da die Verteidigungsanlagen nördlich davon meist durch die Verbündeten nicht ganz erledigt werden konnten.

Ist man erst mal soweit ist die Mission schon quasi erledigt. Attackieren Sie den nördlichen Bereich, wo man im Nordwesten einige recht unbewegliche Verteidiger erledigen muss und im Osten ein nicht verteidigtes Dorf („Neu Hallwa“) erobern kann. Zusätzlich gilt es im Süden die **Kaserne** zu erobern, was eines der Primärziele ist. Dank der Mittelstreckenraketenwerfer und Fahrenden Festungen ist dann auch der Angriff auf die letzte Festung im Osten kein Problem mehr. Erledigen Sie dazu zunächst im Norden die feindlichen Haubitzen, bis sich der Bereich etwas leert und attackieren Sie anschließend die gesamte Linie auf breiter Front. Vor allem im Norden wird man dabei aufgrund schwerer Geschütztürme doch noch etwas größeren Widerstand erfahren. Dank günstig vor Ort produzierter leichter Panzer kann man den Feind jedoch regelrecht überrennen.
Im Süden sind es vor allem Flakpanzer, die ihre Dienste gut verrichten und zum Sturm der Anlagen beitragen.
In der Festung gilt es dann vor allem Val Harris´ Villa und das zentrale Kraftwerk zu sichern, womit der Spaß dann vorbei ist.

## 20. Mission: Die Entscheidung

**Code: 6245425**

Die ersten Runden muss man sich noch einmal gegen den allerletzten Ansturm verteidigen, dann ist es jedoch auch fast getan.
Zuerst sollte man sich aber mal den wenigen **Partisanen im Südwesten** widmen, die sich um das Dorf Barhors herum aufhalten.
Entsenden Sie dazu am besten zur Aufklärung das Radarfahrzeug und noch den Raketenpanzer, der vor allem der feindlichen Haubitze direkt den Garaus macht.
Anschließend können Infanterieeinheiten das Dorf schnell erobern und diese Baustelle wird geschlossen.
An der Hauptfront sollte man die Position erstmal nur halten bzw. sich sogar nach Möglichkeit ein Feld zurückziehen und die vielen Kampfroboter **Gräben ausheben** lassen. In diesen verteidigt es sich nämlich auch viel besser, was recht nützlich ist gegen die vielen anstürmenden Feinde. Die sind jedoch nicht so richtig auf Angriff getrimmt, so daß man eigentlich auch mit ganz wenigen Verlusten auskommt.
Wichtig sind hier eigentlich fast alle Einheiten, denn man kann auch später kaum was vernünftiges produzieren. Lassen Sie daher keine Einheit unnötig im Gefecht und ziehen Sie sie schnell zum HQ oder dem eigenen Dorf zurück. Vor allem auch mit den Raketenbuggys kann man dem Feind schnell nadelstichartige Attacken verpassen, so daß sich die beiden Hauptkämpfer, **Fahrender Bunker und Raketenpanzer**, gegen die schweren Ziele richten können, denen nicht ganz so leicht bei zu kommen ist.
Sind die feindlichen Linien erstmal etwas zersprengt und die ersten Feinde auf dem Rückzug, gilt es selbst nach zu rücken, denn mit etwas Glück und Geschick kann man im nahen Dorf **„Gops“** einige Einheiten erbeuten, die einem dann beim weiteren Vorrücken sehr helfen.
Senden Sie dazu am besten die Infanterie vom ehemaligen Partisanendorf im Südwesten durch den Wald Richtung Norden. Die eigene Truppen rücken zudem langsam auf die feindlichen Stellungen zu. Während die starken Einheiten den Feind zunehmend zurückdrängen und schwächen, so daß sich die Einheiten in das nahe Dorf zurückziehen, sollten die Raketenbuggys schon damit beginnen die **feindliche Artillerie**, die massenweise aus dem Norden heranströmt zu neutralisieren. Zwar kann selbst ein Buggy auf höchster Erfahrungsstufe keine Artillerieeinheit komplett vernichten, doch nach einem Angriff wird sich die Einheit jeweils direkt wieder zurückziehen, so daß man erstmal etwas Ruhe hat.
Nach einigen Reparaturen im eroberten Dorf geht es direkt Richtung Norden weiter, wo man nur relativ schwache Verteidigungsanlagen vernichten muss und allenfalls durch zu viele Artillerie-Einheiten fast blockiert wird.
Dank der Feuerkraft einiger starker Einheiten sollte die Position aber alsbald gesichert werden und auch das letzte feindliche Dorf östlich davon schnell zu erobern sein.
Anschließend muss man sich dann zwangsweise **gegen den Verbündeten stellen**, denn nur so kommt man an die geheime Anlage auf der Insel im Osten heran.
Erstmal gilt es den **Angriff jedoch in Ruhe vorzubereiten**.
Reparieren Sie alle Einheiten und bringen Sie diese wieder nach Süden, wo man **zwei Fronten aufbauen** wird. Da der Feind hier über deutlich größere und stärkere Verbände verfügt muss man ihn regelrecht mit einer **Schwemme an leichten Panzern** ersticken.

Dank der vielen eroberten Dörfer und der materialtechnisch sehr produktiven Fabrikationsanlage im Nordwesten sollte das auch kein großes Problem, allenfalls eine etwas nervige Aufgabe sein. Bauen Sie für die erste Angriffswelle am besten direkt **zwei Dutzend leichte Panzer** und eventuell noch etwas leichte Artillerie.
Stellen Sie die Einheiten dann an beiden Fronten auf. Der erste Angriff wird im Norden geführt, so daß man hier den Fahrenden Bunker und einige starke Einheiten benötigen wird.
Im Süden reicht es erstmal die Brücke zu blockieren und mit einigen Artillerie-Einheiten anrückende Feinde zu pulverisieren, denn aufgrund der starken und geballten Verteidigungslinien wird man hier so schnell nicht durchkommen!
Da der Angriff und die Feindschaft erst durch die Eroberung des Dorfes auf der Insel im Süden initiiert werden, hat man mehr als genug Zeit um seine Truppen optimal aufzustellen.
Nach der Eroberung des Dorfes wird dann logischerweise kein Einblick mehr in feindliche Gebiete möglich sein.
Vernichten Sie dann direkt noch die feindliche Haubitze im Süden und starten Sie dann den Angriff an der nördlichen Front.
Hier gilt es natürlich zuerst dank klugem „Stellungsspiel“ die **beiden Geschütztürme** und einige Einheiten zu vernichten, so daß man auf den schweren Geschützturm vorrücken kann.
Wichtig sind hierbei das **Störfahrzeug und das eigene Radarfahrzeug**, die beide nicht verloren gehen dürfen und wichtige Arbeit leisten, denn der Feind haut gerne mal mit seiner **Mittelstreckenrakete** im Nordosten auf die eigenen Truppen ein, so daß man recht schnell vor allem bei den Panzern und Versorgungsfahrzeugen Verluste hinnehmen muss.
Letztere sind hier dann auch recht wichtig, denn sobald man mal die Linien durchbrochen und vor allem das schwere Geschütz erledigt hat, gilt es einige Panzer nach Nordosten zu senden um dort den Raketenwerfer zu vernichten. Dazu müssen jedoch auch gerade die leichten Panzer unmittelbar vor der Abfahrt noch einmal aufgetankt werden, denn aufgrund einer zerstörten Straße kommen die Versorgungsfahrzeuge hier nicht rüber!
Senden Sie ein gutes Dutzend Einheiten rüber und sichern Sie sich dann auch das **Dorf im Nordosten**, damit der Feind quasi keine Einkünfte mehr hat. Wagen Sie sich dabei noch nicht zu weit nach Süden vor, sonst gerät man ins Visier der dortigen Geschütze.
Stattdessen gilt es weitere Einheiten über den engen Pass zu schleusen und auf der anderen Seite vor allem den Bunker Richtung Süden zu bewegen, wo dieser den dortigen Angriff einleiten muss.
Tasten Sie sich dazu zunächst etwas vor und **testen Sie wie weit die feindliche Abwehr reicht**. Meist ist das in etwa auf Höhe der Brücke, so daß man dort den Bunker, das Radarfahrzeug und das Störfahrzeug positioniert und dann die leichten Panzer in enormer Zahl durschleust um mit **aller Gewalt** gegen die feindlichen Linien anzurennen, die aufgrund zahlreicher Störfahrzeuge kaum einzusehen sind.
Sie werden dazu gut zwei Dutzend leichte Panzer brauchen, die Sie auch während der ersten Angriffswelle noch heranschaffen können. Wichtig ist nur das der **Angriffsstrom nicht abreißt** und man möglichst stets weiter vorrücken kann. Der Fahrende Bunker rückt dabei dann auch langsam vor um seine starken Geschütze zum Einsatz bringen zu können und gleichzeitig als „Durschleusestation“ zu dienen.
Wenn möglich sollte man auch die Raketenbuggys nutzen um Feinde zu beschießen und direkt wieder zu flüchten. Hat man erstmal einige Felder erobert, kann man auch die schweren Panzer nachführen, die dann nicht so schnell erledigt werden. Mit etwas Glück verschießen die Geschütze aber regelrecht ihre ganze Munition und irgendwann wird’s dann leicht! 😉
Beschleunigen kann und muss man das aber durch einen **gleichzeitigen Angriff von der nördlichen Front** her. Senden Sie die dortigen Panzer parallel zum Angriff bei der Brücke Richtung Süden, wo man das **Radar und einen Geschützturm vernichten** muss.

Die verbliebenen Einheiten rücken dann auf den **Pfropfen vor der Fabrik** vor und blockieren die Feinde, damit diese keine Manöver mehr durchführen und keine Einheiten aus der Fabrik kommen können. Dort wird der Feind meist **zahllose Panzer in Bereitschaft** haben, die am besten auch dort bleiben und dann durch die Eroberung bald in den eigenen Besitz übergehen.
Ist man auch von Westen her schon bis zum Geschütz vorgedrungen und hat den Bunker in Reichweite bzw. im besten Falle sogar schon alle schweren Geschütztürme erledigt, kann man ein Luftkissenboot heranführen und dann mit einer Infanterieeinheit durch den südlichen Wald bis zur Fabrik vordringen, die man schnell sichert und dann die dortigen Einheiten nutzt um die feindlichen Truppen restlos zu zerschlagen.
Die nachfolgende Überführung einer Infanterie-Einheit zum Labor ist dann ein Kinderspiel und beendet die Kampagne. Leider folgt nur ein schwaches Endvideo...

© A. Neumann 2008

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

Permanent link:
**https://www.kultloesungen.de/doku.php/battleisle3teil2?rev=1324206281**

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