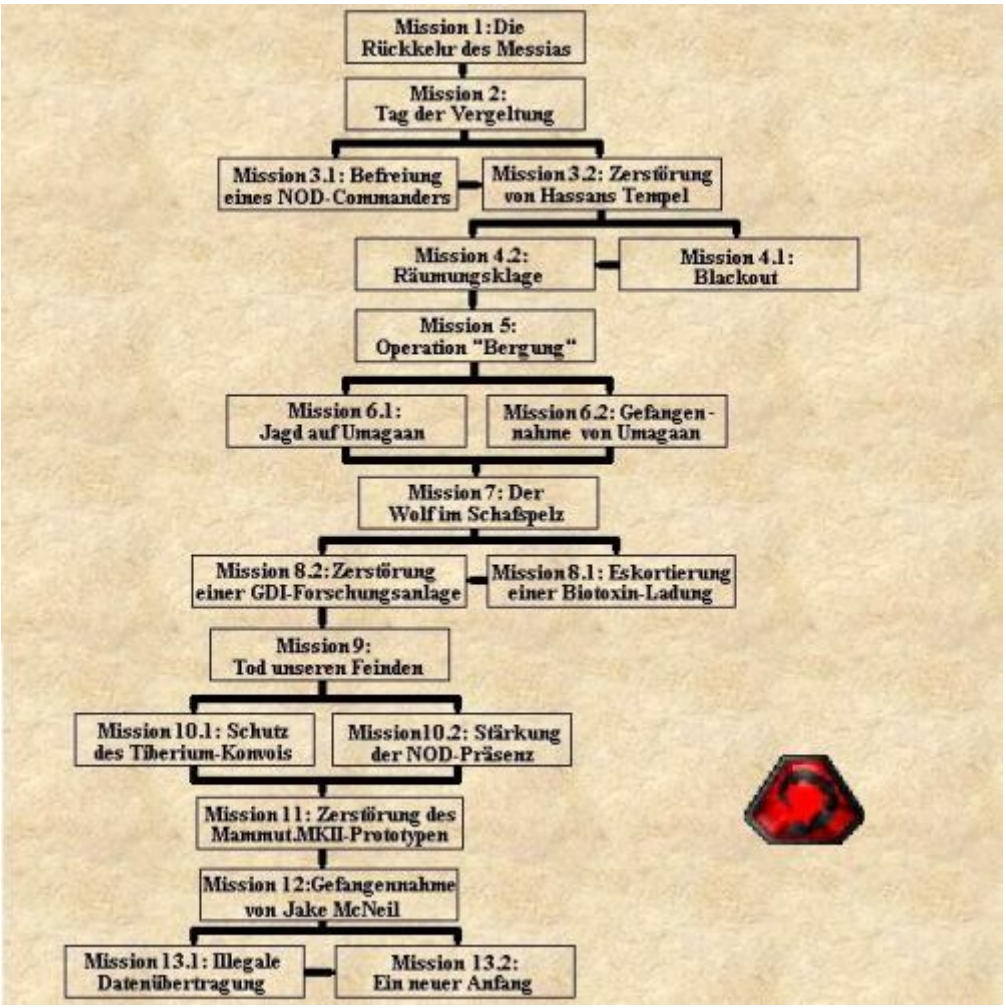
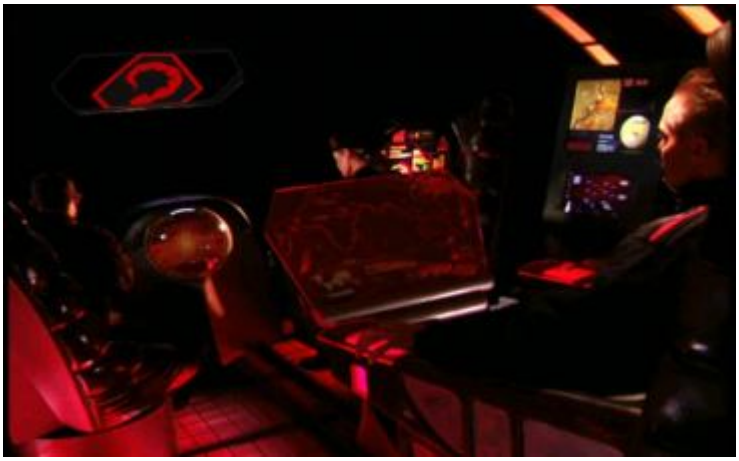
C&C - Tiberian Sun - NOD



Mission 1: Die Rückkehr des Messias



Nun, was soll man dazu schon sagen? Bauen Sie halt eine Tiberiumraffinerie und lassen Sie den Ernter im Nordwesten grasen. Bilden Sie zusätzliche Infanteristen aus und wehren Sie die wenigen Angriffe auf Ihre Basis ab.
Danach muss man einfach nur die Karte erkunden und alle angetroffenen Gegner eleminieren. Von wegen Elitegarde!

Mission 2: Tag der Vergeltung

Bauen Sie Ihre Basis östlich des Startpunkts auf und bauen Sie alsbald einige weitere Ernter. Die gegnerischen Angriffe sind es kaum wert „Angriff“ genannt zu werden, so daß man in Ruhe die eigene Armee ausbauen kann. Leider kann man dabei nur auf Buggies und Bazookainfanteristen zurückgreifen.
Versuchen Sie dann mit zahlreichen Buggies den gegnerischen Ernter zu vernichten, der auf dem Feld in der Kartenmitte aktiv ist.

Dies ist zwar eine langwierige Aufgabe, kann sich aber durchaus lohnen!
Suchen Sie nun die Brücke, die zur Sendestation führt, im Norden. Leider wird sie gesprengt, so daß man mit einem Ingenieur anrücken muss. Den Laserturm davor knackt man am einfachsten mit zahlreichen Bazookainfanteristen - Buggies sind hier ziemlich sinnlos!
Überqueren Sie dann die Brücke und sichern Sie das Hochplateau bis der Ingenieur die Sendestation eingenommen hat. Kurz darauf erhält die NOD-Basis Verstärkung, wobei sich jedoch zahlreiche Gegner entschließen, ab jetzt für Sie zu kämpfen. Sie haben nun also einige Einheiten in der gegnerischen Basis, die jedoch ohne weitere Unterstützung schnell niedergemacht werden.
Greifen Sie also vom Plateau der Sendestation aus ebenfalls die Basis an.
Setzen Sie dabei die Bazookisten gegen Gebäude und die Buggies gegen Infanterie ein! Nun bleibt nur noch ein kleiner Posten im Südosten über. Man erreicht ihn über die Brücke vor der bereits zerstörten Basis. Hat man hier alles vernichtet endet die Mission erfolgreich.

Mission 3.1: Befreiung eines NOD-Commanders

Laufen Sie nicht direkt gegen die Basis an, das ist offensichtlich völlig sinnlos! Ziehen Sie sich stattdessen zurück und suchen Sie einen Tunnel im Südwesten.
Er wird nur leicht bewacht, so daß man problemlos zur anderen Seite kommt.
Dort findet man dann nordöstlich einen weiteren kleinen Posten. Sprengen Sie die beiden Laster in der Basis und freuen Sie sich dann über einige weitere Infanteristen und drei Ingenieure!
Übernehmen Sie dann die Hand von NOD und ein Kraftwerk.
Mit dem letzten Ingenieur müssen Sie dann geschickt vorgehen. Warten Sie, bis der Tiberiumernter seine Fracht an der Raffinerie abliefert. Schicken Sie den Ingenieur genau dann rein, wenn der Ernter seinen „Container“ abgegeben hat, so daß Sie Raffinerie und Ernter bekommen!
Bauen Sie dann drei weitere Ingenieure und übernehmen Sie die beiden Silos, was noch ma ordentlich Geld bringt! Mit dem dritten reparieren Sie dann die Brücke im Osten, die direkt zur gegnerischen Basis führt. Bauen Sie dann zahlreiche Infanteristen und Bazookainfanteristen. Vergessen Sie dabei jedoch nicht die Basisverteidigung zu stärken, denn die gegnerische Basis hat einen recht großen Ausstoß an Infanteristen und Buggies!
Sobald Sie sich dann „stark genug“ fühlen können Sie über die Brücke im Osten die gegnerische Basis erstürmen. Kömpfen Sie sich dann zu den Gefangenen südlich des Bauhofs durch. Sobald Sie hier einen Laserturm gesprengt haben, sind die Gefangenen frei und man muss sofort den Commander hinter die eigenen Linien zurückziehen.
Während Ihre Jungs weiter in der Basis um sich schlagen können, sollte man den Commander durch die eigene Basis sicher zum Startpunkt lotsen, wo bereits eine Harpyie wartet.

Mission 3.2: Zerstörung von Hassans Tempel

Mission 3.1 gespielt:

Killen Sie die Wachen bei der Brücke und rücken Sie dann über die Brücke in die kleine NOD-Basis auf der anderen Seite vor. Während des Gefechts erhält man weitere Unterstützung. Man erhält u.a. ein MBF und einige Ingenieure, womit man einige Gebäude akquirieren und dort dann die eigene Basis aufbauen kann, die dadurch schneller ausgebaut ist!
Verteidigen Sie müssen Sie sich zunächst eigentlich nur nach Westen hin, vor allem auch da hier eine weitere Basis liegt! Bauen Sie zum Schutz einfach einige Lasertürme auf, die sehr effektiv gegen Fahrzeuge und Infanterie sind! Dann sollte man massenhaft Tunnelpanzer bauen, da dies die im Moment stärkste verfügbare Einheit ist. Anschließend greift man die NOD-Basis im Westen an.
Sobald man genug Schaden angerichtet hat, wird die halbe Basis durch einen Ingenieur abgebaut und man muss nur noch ein Gebäude und die restlichen Einheiten ausschalten.
Übrigens: Die Pyramiden im Nordwesten stellen nicht die gesuchte Pyramide dar und lassen sich daher auch gar nicht zerstören!
Nun muss man die Brücke östlich reparieren lassen und kann dann mit den Panzern die gegnerische Basis überrollen. Schießen Sie sich nach Norden und dann nach Westen durch.
Die gesuchte Pyramide befindet sich etwa nördlich Ihrer Basis und sobald die Pyramide zerstört ist endet die Mission erfolgreich!

Mission 3.1 nicht gespielt:

Also eigentlich verläuft die Mission praktisch parallel zur oben beschriebenen. Der einzige Unterschied liegt darin, daß man zur Beginn der Mission keine Unterstützung durch zwei Untergrund-BMTs erhält, was aber nicht wirklich tragisch ist!

Missionsübersicht zu Mission 4

Mission 4.1: Blackout

Bauen Sie Ihre Basis direkt am Startpunkt auf, orientieren Sie sich aber beim Ausbau nach Westen hin, da man hier schneller zum Tiberium kommt!
Zudem erfolgen die Angriffe auch praktisch nur aus dem Westen, die man am besten mit einigen eingebuddelten Tunnelpanzern und einigen Lasertürmen abwehrt. Ganz wichtig ist auch diesmal die Sicherung des Bauhof mit mindestens zwei Türmen. Zur Sicherheit sollten Sie auch immer einige Ingenieure in der Basis stehen haben, um notfalls schnell verlorene Gebäude zurückerobern zu können!

Lassen Sie Ihre Ernter vornehmlich im Westen
grasen und versuchen Sie die gegnerische Ernter hier zu vernichten!
Schön anzusehen ist der Meteoritenschauer, der auf dem Feld niedergeht, sobald man es „entdeckt“.
Bauen Sie dann eine Panzerarmee aus Tunnelpanzern auf, wobei Sie sich nicht allzu große Sorgen um das Zeitlimit machen sollten!
Die zu zerstörende Kommunikationsanlage liegt in der nördlichen Hauptbasis die von zwei „Satellitenbasen“ geschützt wird.
Am besten geht man über die GDI-Basis nördlich vor, die man dann auch noch teilweise einnimmt (Waffenfabrik und Reparatur-Pad!).
In der Waffenfabrik baut man dann einen Amphibientransporter und steckt einen Ingenieur rein.
Während man die bereits gebauten Panzer auf dem Pad reparieren lässt, baut man ständig Neue und schickt dann den Amphibientransporter in die nordwestliche Kartenecke. Hier entdeckt man auf einer kleinen Insel drei alte Mammutpanzer, die fix umprogrammiert werden und dann über die zu reparierende Brücke (Ingenieur) die GDI-Hauptbasis angreifen.
Natürlich können die drei Mammutpanzer alleine nichts reißen, Sie müssen also mit den anderen Tunnelpanzern aus der eingenommenen Basis nachrücken. Je nachdem wie viele Panzer Sie haben und wie viel Zeit Ihnen noch bleibt, können Sie einfach zur Kommunikationsanlage durchbrechen und diese ohne Beachtung der Verluste vernichten oder einfach die ganze Basis langsam platt walzen!
Nach der Zerstörung der Radaranlage endet die Mission sofort!

Mission 4.2: Räumungsklage

Mission 4.1 gespielt:

Bauen Sie Ihre Basis an Ort und Stelle auf und schicken Sie die Ernter nach Westen, wo man auch etwas blaues Tiberium findet. Auf irgendwelche Verteidigungseinrichtungen können Sie getrost vernichten und stattdessen gleich Ihre Panzerarmee aufbauen.
Sobald man dann etwa 15 Panzerchen hat kann man über den Weg nach Norden rollen.
Ganz witzig: Den Verteidigungsturm auf der Bahnlinie kann man mit einem Zug wegsprengen, den man allerdings weiter oben noch vorher frei schießen muss!
Die Basis befindet sich im Nordwesten und wird kaum verteidigt! Sie können also mit Ihren Panzern in die Basis rollen, Fahrzeuge zerstören und Infanteristen einfach missachten oder überfahren.
Wichtig ist allein die Vernichtung aller Gebäude, damit die GDI keine weiteren Truppen mehr produzieren kann.
Nach der Vernichtung der Basis muss man nur noch den alten Tempel in der nordwestlichen Kartenecke entdecken!

Mission 4.1 nicht gespielt:

Diesmal starten Sie im Nordosten, die Karte ist jedoch im Osten ein gutes Stückerweitern worden, so daß sich die Anfangsphase deutlich von der oben beschriebenen Missionsvariante unterscheidet!
Bauen Sie Ihre Basis gleich am Startpunkt auf, da hier genügend Platz ist. Sobald Sie sich weiter nach Süden vorwagen wird durch die Entdeckung eines kleinen Postens eine interessante Ereigniskette ausgelöst:
Ein Zivilist steigt in seinen PKW und fährt zur kleinen GDI-Basis südlich. Hier rennt er in die Kaserne und „alarmiert“ so die Basis.
Gleichzeitig wird nun ein Ingenieur losgeschickt der die Brücke südwestlich der GDI-Basis flickt. Über diese Brücke fährt dann der Zivilist schließlich mit seinem PKW in die GDI-Hauptbasis im Westen. Eigentlich könnte man nun meinen, daß diese Ereignisse für NOD sehr schlecht wären, da die GDI-Basis im Westen dann Verstärkung schicken sollte.
Weit gefehlt! Lassen Sie den Zivilist ruhig entkommen, denn dann sehen Sie ein Stück der gegnerischen Basis und müssen diese nicht mehr suchen!
Die zu erwartenden Angriffe der GDI bleiben aus bzw. sind mehr als lächerlich!
Kämpfen Sie sich dann einfach nach Süden durch und übernehmen Sie am besten den ganzen GDI-Posten bei der Brücke. Sollten die drei Tiberiumpflanzen nicht genügend Tiberium ausspucken kann man seine Ernter auch im Westen grasen lassen, wo man sehr große Felder findet!
Da Sie, wie bereits gesagt, eigentlich nicht mit Angriffen rechnen müssen, können Sie in aller Ruhe Ihre Panzerarmee aufbauen und dann nach Westen rollen. Die Mission verläuft nun praktisch parallel zur oben Beschriebenen!
Ignorieren Sie also die Infanteristen einfach oder versuchen Sie sie zu überrollen! Bei der GDI-Basis schießt man bevorzugt auf Fahrzeuge und Gebäude und versucht erneut die zahlreichen Infanteristen zu überrollen. Nachdem alles platt gemacht wurde muss man nur noch den NOD-Tempel in der nordwestlichen Kartenecke „entdecken“.

By the way:
Den GDI-Transporter, der ab und an über dem kleinen GDI-Posten südlich Ihrer Startpunktes auftaucht, sollte man abschießen, da er ständig einige Infanteristen in der GDI-Basis absetzt!
Den Verteidigungsturm auf der Bahnlinie im Westen kann man auch hier „spektakulär“ vernichten indem man den Wohnwagen vor dem Zug weiter oben zerstört!

Mission 5: Operation "Bergung"

Entledigen Sie sich zuerst den angreifenden Infanteristen, wobei Sie das NOD-Mot hinter Ihre Linien zurückziehen sollten, denn gegen Infanterie bewirken seine Raketen fast nichts! Folgen Sie dann der hinteren Bahnlinie nach Norden. An der Stelle, an der die Gleise nach Süden weiterführen (zu einer zerstörten Brücke) verlässt man diese dann und sucht die anderen Gleise im Norden. Versuchen Sie allezeit den patrouillierenden Titans aus dem Weg zu gehen, denn eine Konfrontation mit diesen Maschinen ist tödlich!
Schalten Sie dagegen gegnerische Infanterie-Patrouillen entweder schnell und präzise aus (Grenadiere zuerst!) oder versuchen Sie sie einfach zu umgehen. Sie können leider weder auf Verstärkung noch auf irgendwelche Glücksfälle hoffen, so daß Sie mit Ihren wenigen Einheiten gut haushalten müssen!!
Gehen Sie nicht zu schnell vor, sonst sind die Ingenieure auf sich allein gestellt und der Verlust dieser ist äußerst schwerwiegend! Gleichzeitig sollte man aber auch nicht unnötig trödeln, sonst baut die GDI beim Wrack noch eine weitere Basis auf!
An der Stelle, wo die Bahnlinie nach unten führt sollte man die Gleise wieder verlassen und direkt nach Osten weiter ziehen, so daß man direkt zum Wrack südlich des Bahnhofs kommt. Sobald Sie es mit einem Ingenieur untersucht haben, bekommen Sie ein neues Missionsziel!
Sie müssen nun den letzten Wagon des Zuges, der zu Missionsbeginn an Ihnen vorbeigerauscht ist, vernichten.
Laufen Sie dazu vom Wrack aus nach Süden bis zur zerstörten Brücke, über die die zweite Bahnlinie verlaufen würde. Suchen Sie hier südlich einen Zugang zum Plateau im Osten. Hier findet sich eine kleine Basis, die glücklicherweise nur leicht verteidigt ist.
Sollten Ihre Kampfeinheiten alleine nicht ausreichen um den Zug zu zerstören, empfiehlt es sich mit den verbleibenden Ingenieuren den Bauhof und/oder die Waffenfabrik zu übernehmen und gleich wieder zu verkaufen!
Dadurch erhält man einige Infanteristen, die dann den letzten Waggon vernichten und die Kiste einsammeln können.

Missionsübersicht zu Mission 6

Mission 6.1: Jagd auf Umagaan

Gleich zu Beginn wird man von zwei gegnerischen Einheiten attackiert. Man braucht die beiden Artillerie-Einheiten jedoch nicht aufzubauen, denn man bekommt auch gleich Unterstützung und die Artillerie würden nur einen Krater in der schönen Ebene verursachen!
Bauen Sie Ihre Basis nun auf und sichern Sie sich nach Norden hin ab. Wagen Sie sich jedoch nicht zu weit vor! Einerseits muss man kaum mit Angriffen rechnen, andererseits wird man beim Vorrücken sofort erkannt und die Mission wird kritisch! Installieren Sie also einfach die beiden Artillerie-Einheiten hinter der Brücke und lassen Sie Ihre sonstigen Truppen etwa in der Höhe des Tiberiumfeldes stehen!
Wichtig ist nun der Aufbau von einigen Lasertürmen an der Brücke, denn sobald man vorrückt und entdeckt wird, kommt hier ein Zug vorbei, der Umagaan zur Flucht verhilft (quasi der Anschlusszug). Etwa vier Türme sollten ausreichen um den Zug zu sprengen und die Fluchtmöglichkeiten zu nichte zu machen!
Bauen Sie dann einfach etwa 10 Panzer, die vollkommen ausreichen, da man nur EINEN Schuss auf Umagaan abgeben muss und schon ist die Mission gewonnen!
Fahren Sie nun mit den Panzern zur ersten Sensorstation.
Sie werden nun entdeckt und der Zug kommt über die Brücke bei Ihrer Basis, wird dann jedoch von den Lasertürmen zerstört. Gleichzeitig wird Umagaan von einem Transporter im Nordosten abgesetzt und steigt dort in einen anderen Zug ein, der sie in die Hauptbasis im Südosten bringt. Da der „Anschlusszug“ sich jedoch verspätet kann man mit den Panzern direkt zum Bahnhof im Südosten rollen. Ignorieren Sie einfach alle Gegner und schießen Sie nur (einmal) auf Umagaan. Schon gewonnen!

Mission 6.2: Gefangennahme von Umagaan

Bauen Sie auch hier Ihre Basis am Startpunkt auf und erweitern Sie schnell Ihre Ernterflotte. Da Sie mit wenigen bis gar keinen Angriffen zu rechnen haben, können Sie das ganze Geld in Fahrzeuge stecken. Da man eigentlich nur mit dem Tunnelpanzer etwas anfangen kann, sollte man die Fahrzeugfabrik etwa 30 dieser Gefährte bauen lassen.
Wagen Sie sich unterdessen nicht allzu weit aus Ihrer Basis. Am besten überquert man die Brücken erst gar nicht, sonst wird ein 10-minütiger Countdown ausgelöst. Kann man innerhalb dieser 10 Minuten Umagaan nicht fassen ist die Mission gescheitert!
Durch diese Beschränkung kann man die Karte auch leider nicht aufklären, so daß man mit einem gezielten Vorstoß alles klarmachen muss! Man darf jedoch auch nicht zu lange warten, sonst dauert der Countdown nur noch 5 Minuten und man hat es

noch etwas schwerer!
Am besten rollt man, sobald man die 30 Panzer hat, los. Zuerst über die Brücke ins Stadtgebiet und hier dann nach Westen. Lassen Sie sich nicht zu sehr von den GDI-Verteidigern ablenken, es ist äußerst wichtig, den Bahnhof nordwestlich der Brücke zu kontrollieren. Auch die Bomberangriffe auf Ihre Basis sollten Ihnen egal sein, da man die Mission mit diesem Angriff entweder verliert oder gewinnt! Schicken Sie also alle Einheiten in den Talkessel und setzen Sie sich dann dort fest!
Etwa eine Minute vor Countdownende kommt dann der Zug an! Vernichten Sie unbedingt den Triebwagen, so daß der restliche Zug stehen bleibt.
Nach einem Schuss auf den letzten Wagen wird dieser dann plötzlich rot, gehört also nun Ihnen. Entladen Sie nun den Inhalt, Umagaan, und schon ist die Mission gewonnen!

Mission 7: Der Wolf im Schafspelz

Wehren Sie den Angriff auf „Ihre“ Basis ab und übernehmen Sie dann per Ingenieur alle Gebäude.
Entfernen Sie dann die Mauern um die Tiberiumpflanzen im Süden, so daß sich das Tiberium ungehindert ausbreiten kann!
Bauen Sie die Basis dann aus und verteidigen Sie sich gegen die interessanten Mutanten-Angriffe. Die Mutanten setzen nämlich auf eine Mischung verschiedenster Technologien. Einerseits besitzen Sie einige NOD-Einheiten und Gebäude andererseits greifen Sie hauptsächlich mit umgebauten Zivilfahrzeugen an. Zusätzlich muss man mit einigen alten Mammut-Panzern rechnen.
Sie können dagegen praktisch nur mit den Orcas und den Titans effektiv vorgehen, so daß Sie von denen auch genügend bauen sollten!
Rücken Sie dann nach Osten vor und suchen Sie den kleinen Mutanten-Posten, der die Brücke bewacht. Hier müssen Sie dann auch noch einige Tiberium-Monster überwinden, was aber wegen Ihrer „guten“ Technologie nicht schwer fällt! Die Mutanten-Basis befindet sich im Norden und wird im Allgemeinen nur leicht verteidigt. Vorsehen müssen Sie sich jedoch vor dem Obelisk des Lichts, den man mit den Orcas ausschalten sollte. Dabei müssen Sie sich jedoch vor den zahlreichen Flaks in Acht nehmen!
Am besten vernichtet man so schnell wie möglich das Hauptquartier, dann endet die Mission sofort!

Mission 8.1: Eskortierung einer Bioxin-Ladung

Ziehen Sie mit Ihrer Truppe nach Osten. Der Commando-Cyborg räumt dabei alle Gegner aus dem Weg und wird bei Bedarf in einem Tiberiumfeld geheilt.
Bei der zerstörten Brücke muss man dann vorsichtig vorgehen. Auf der anderen Seite wartet ein Titan. Befindet sich der Commando-Cyborg auf der Brücke, kann er durch das Einstürzen selbiger sofort vernichtet werden! Greifen Sie also den Titan vom Boden aus an. Reparieren Sie dann die Brücke und laufen Sie auf der anderen Seite mit dem Commando-Cyborg alleine nach Norden.
Etwa in der Mitte wird dann ein Meteoritenschauer niedergehen. Sie sollten dem Cyborg nach der Benachrichtigung sofort den Marschbefehl geben, sonst wird er ebenfalls platt gemacht und das wäre vernichtend!
Ziehen Sie dann weiter nach Norden, wo Sie eine kleine Basis mit den beiden Lastern finden. Diese müssen Sie nun nach Osten eskortieren. Wieder geht der Commando-Cyborg vor und heilt sich bei Beschädigungen in einem Tiberiumfeld, das auch mal sehr klein ausfallen kann!
Durch die überlegen Reichweite und Feuerkraft des Cyborgs sollte es absolut keine Probleme beim Eskortieren geben!

Mission 8.2: Zerstörung einer GDI-Forschungsanlage

Mission 8.1 gespielt:

Ziehen Sie zunächst nach Norden los und suchen Sie das Krankenhaus am Stadtrand. Nachdem man den einzelnen GDI-Soldaten ausgeschaltet hat kommen zahlreiche Mutanten zusammen, die sich Ihrem Spion anschließen, aber leider nicht direkt steuern lassen! Stattdessen laufen sie diesem immer nach und greifen alle Feinde an.
Laufen Sie dann mit dem Spion und seinem Tross dann nach Westen. Hinter der Stadt findet man dann einige Gegner und auch den zu „reinigenden“ Tunnel. Durchqueren Sie ihn und schalten Sie den Titan aus. Nun erhält man Verstärkung, u.a. ein MBF, und die Mutanten entschließen sich die GDI anzugreifen.
Dieser Angriff ist aber vollkommen sinnlos, so daß man die eigenen Truppen nicht ebenfalls verheizen sollte. Bauen Sie stattdessen die eigene Basis bei den beiden Kraftwerken und dem Raketensilo auf und übernehmen Sie die drei Gebäude. Nachdem man das Silo eingenommen hat kommen die beiden Laster aus der vorherigen Mission.
Sie laden beim Silo das Biotoxin ab und dann steht Ihnen EINE Rakete, die allerdings nicht übermäßig viel Schaden anrichtet, zur Verfügung!

Eine leichte Basisverteidigung sollte ausreichen, denn es kann durchaus passieren, daß Sie überhaupt nicht angegriffen werden. Sie können also vornehmlich die Basis ganz ausbauen und dann gleich mit der Produktion von Tunnelpanzern, Artillerie oder sonstigem Zeug beginnen!
Während der ganzen Mission bekommen Sie dabei immer wieder einige Mutanten zur Unterstützung, die Sie aber leider nicht Steuern können und dann auch immer wieder aufgerieben werden!

Das gesuchte Forschungszentrum liegt im äußersten Nordosten.
Prinzipiell muss man nur den einen Block der Forschungsanlage vernichten um die ganze Mission erfolgreich zu beenden.
Wer nicht einfach stur die ganze GDI-Basis nieder walzen will, obwohl man dazu genügend Ressourcen hat, sollte die Basis umgehen und von „hinten“ angreifen!
Dazu benötigen Sie etwa 10 - 15 Tunnelpanzer.
Fahren Sie am westlichen Kartenrand so weit wie möglich nach Norden und von dort aus nach Osten. Halten Sie sich dabei so weit nördlich wie möglich und ignorieren Sie Infanteristen und Abwehrtürme. In der nordöstlichen Kartenecke angekommen fährt man dann ein Stück nach Südwesten und steht vor der Forschungsanlage! Sollten die Panzer nicht ausreichen kann man noch die Rakete draufhauen. Sofern man Sie noch nicht abgeschossen hat.

Mission 8.1 nicht gespielt:

In dieser Missionsvariante läuft praktisch alles wie in der oben beschriebenen Mission ab. Minimaler Unterschied: Sie finden zwar zwei Kraftwerke aber KEIN Raketensilo vor und haben deshalb auch keine Rakete zur Verfügung!

Mission 9: Tod unseren Feinden

Warten Sie zunächst etwas und schalten Sie dann mit dem Commando-Cyborg die beiden Titans, die Abwehrtürme und die Infanteristen aus. Nun übernimmt man mit den beiden Ingenieuren die Kommunikationsanlage (auch „Radar“ genannt 😉 und ein Kraftwerk, wodurch man deutlich mehr Übersicht hat. Holen Sie nun alle Einheiten und Fahrzeuge nach oben. Vorsichtig müssen Sie dabei mit den Panzern vorgehen. Nachdem der Erste über das Eis gefahren ist, ist dieses deutlich brüchiger geworden und der Zweite würde die Überfahrt nicht schaffen! Warten Sie einfach etwas und holen Sie dann auch den zweiten rüber.

verschanzen Sie sich mit den Truppen im ehemaligen Gefängnis und schicken Sie den Commando-Cyborg nach Osten.
Folgen Sie dabei dem Weg und schießen Sie einfach alle Gegner und Abwehrtürme aus dem Weg. Trotz der überlegenen Feuerkraft sollten Sie vorsichtig vorgehen und den Cyborg bei Beschädigungen in ein Tiberiumfeld schicken!
Sobald Sie Oxanna erreicht haben, fordern Sie das Untergrund-BMT an, das Oxann zu den restlichen Einheiten im Westen bringt.
Ihr Cyborg marschiert nun wieder zurück und folgt der anderen Abzweigung des Weges nach Süden. Sie treffen dann bald auf eine Eisenbahnlinie, die in einen Tunnel führt.
Sie müssen hier nun aber über eine der beiden Brücken. Auf der anderen Seite findet man einen GDI-Stützpunkt, der jedoch keine Gefahr für vorbeiziehende Truppen darstellt.
Laufen Sie einfach nach Osten und befreien Sie den Landeplatz von Gegnern. Nun bringt das BMT Oxanna und Slavik hierher, so daß sie mit dem Transporter fliehen können.
Wer gerne noch GDIler jagt kann nun mit dem Cyborg beispielsweise die Basis im Westen platt machen, was jedoch absolut nichts bringt (außer vielleicht Spaß!).

Mission 10.1: Schutz des Tiberium-Konvois

Bauen Sie gleich Ihre Basis auf und lassen Sie die Sammler die Umgebung abgrasen. Beeilen Sie sich nicht zu sehr mit dem Bau der Abfallanlage, denn sobald man diese fertiggestellt hat, kommen immer wieder gefüllte Transporter, die jedoch quer über die Karte fahren müssen! Unglücklicherweise ist die GDI-Präsenz jedoch sehr hoch, so daß man erst mal mit eigenen Truppen den Weg säubern sollte!
Konzentrieren Sie sich in der Anfangsphase vor allem auf die Basisverteidigung. Sobald die Basis mit zahlreichen Artillerie-Einheiten und Flaks gesichert ist kann man zum Gegenangriff übergehen!
Ob Sie nun auf die Tiberiumrakete setzen, die eine äußerst lange „Nachladezeit“ und eine recht geringe Wirkung hat, oder lieber gleich den Gegner direkt angreifen sei Ihnen überlassen.
Die Basis der GDI ist recht gut strukturiert, so daß man zuerst mal mit einigen Buggies die äußeren Anlagen erkunden sollte. Anschließend schlägt man mit der Artillerie die Basisverteidigung nieder und lockt die gegnerischen Einheiten an.
Währenddessen sollte man einen weiteren Angriff mit Teufelszungen durchführen und möglichst viele Gebäude vernichten.
Schießen Sie einfach die gesamte Basis der GDI platt. Sollte Ihnen dabei das Tiberium ausgehen finden Sie nördlich Ihrer Basis noch etwas, Sie sollten jedoch eher auf die äußerst effektive Artillerie als auf die teuren und recht schwachen Tarnkappenpanzer setzen!

Mission 10.2: Stärkung der NOD-Präsenz

Teilen Sie Ihre Truppe in zwei Einheiten auf: Die Kampfeinheiten und die restlichen, nicht kampffähigen Fahrzeuge.
Ziehen Sie nun los und folgen Sie der Straße nach Nordosten. Die Basis liegt in der nordöstlichen Kartenecke, doch um dorthin zu kommen muss man etwas kämpfen!
Zuerst gilt es einen sehr gefährlichen Disruptorpanzer auszuschalten. Danach wird man in der Stadt von Mutanten angegriffen. Achtung: Ein Wagendieb ist unter der Menge! Schalten Sie unbedingt aus, sonst klaut er Ihnen ein Fahrzeug nach dem anderen!
Während Ihre Kampfeinheiten noch mit den Mutanten kämpfen sollten Sie dem zweiten Trupp den Fahrbefehl geben. Da man keine weiteren Gegner fürchten muss kann man die Fahrzeuge gleich bis zur Basis durchfahren lassen.
Hier gilt es erstmal die Gebäude zu reparieren! Danach sollte man sich um die „Tiberium-Lebensform“ kümmern. Am besten vernichtet man das Ding, sonst zerstört es beim Ausbreiten binnen Sekunden jedes erreichte Gebäude! Lassen Sie Ihre Abfallernter dann einfach auf dem Feld vor der Basis pflügen.
Danach muss man sich schon gegen die ersten Angriffe verteidigen, die vor allem im Westen und durch Lufteinheiten erfolgen! Glücklicherweise werden die Luftangriffe auch bald wieder abflauen und man muss nur noch im Westen wachsam sein.
Beim Angriff auf die GDI-Basis werden Sie dann bald feststellen, daß es eigentlich drei kleinere Basen sind. Nützlich sind hier vor allem die Tiberiumraketen. Warten Sie bis eine Rakete abschussbereit und das Abfalllager bereits wieder voll ist. Kurz nach dem Abschuss der ersten Rakete kann man dann auch schon die Zweite abfeuern, wodurch man auch größere Gebäude niedermachen kann!
Wieder erweist sich die Artillerie als schlagkräftigstes Mittel, da man auch hier den Gegner einfach niederkämpfen muss.

Kleiner Tipp:
Schauen Sie öfter mal in Ihre Basis, wo sich leicht mal ein nerviger Visceroid einnisten kann und dann viel Schaden anrichtet!

Mission 11: Zerstörung des Mammut-MK.II-Prototypen

Zuerst mal haben Sie die Qual der Wahl: Sie müssen bekanntlich eine Kommunikationszentrale infiltrieren, doch es gibt gleich drei Stück davon. Eine direkt östlich Ihrer Startpunktes, eine nordwestlich und noch eine nördlich!
Ich empfehle Ihnen die im Osten, da sie am schnellstens und einfachsten zu erreichen ist. Für alle drei gilt: Halten Sie sich von gegnerischen Patrouillen fern, die können den Spion auf kurze Entfernung enttarnen, und laufen Sie nicht durch Tiberiumfelder, die schädigen und enttarnen den Spion!
Nach der Infiltrierung und der Demonstration bekommen Sie dann den Bauhof, den man am besten beim Tiberiumfeld östlich aufstellt. Da Sie nur mit wenigen Angriffen zu rechnen haben, die auch von Flak und Artillerie schnell zurückgeschlagen werden können, können Sie sich gleich auf den Angriff konzentrieren.
Die gegnerische Basis ist nur leicht verteidigt und hat auch nur wenige Einheiten parat. Erkunden Sie am besten mit einigen Buggies die Anlagen und holen Sie dann Luftunterstützung heran. Mit zwei Staffeln zu je fünf Banshees kann man schnell zwei Verteidigungstürme vernichten, so daß die Aufklärer weiter vordringen können. Sobald Sie den Mammut im Nordosten entdeckt haben, müssen Sie eigentlich nur noch den Angriffsbefehl geben.
7-8 Banshees machen das Monster schnell nieder!

Mission 12: Gefangennahme von Jake McNeil

Ohne entdeckt zu werden:

Bewegen Sie sich zunächst mit Ihrem Trupp nach Westen bis zur Brücke. Schalten Sie alle Infanteristen aus, aber geben Sie keinen einzigen Schuss auf die mobile Sensoreinheit ab!
In der Mitte der Brücke findet man einen Abhang über den man zum Wasser kommt. Hier bewegt man seine Fahrzeuge nach Westen und sucht die einzig mögliche Landestelle.
Hier müssen Sie nun vorsichtig sein und sollten unbedingt vor dem anlanden speichern.! In dieser Gegend patrouilliert ein Titan, der bei Feindkontakt sofort Alarm schlägt. Sollten Sie auf ihn treffen, einfach noch mal laden und etwas länger warten, dann sollte er bereits weiter weg sein!
Glücklicherweise sehen Sie immer wo gerade McNeil ist, so daß Sie sich nicht auch noch um ihn Sorgen machen müssen! Nachdem man dann angelandet ist sollte man sich noch etwas Richtung GDI-Basis bewegen. Die Basis selbst sollten Sie aber nicht übernehmen, da hier durchaus schwere Verteidigungsanlagen das Manöver zum Erliegen bringen können!

Warten Sie stattdessen in der Nähe der Basis bis McNeil sie fast erreicht hat.
Bewegen Sie sich nun mit dem BMT, das die Toxin-Cyborgs transportiert, zu ihm und lassen Sie die Kerle kurz vor ihm aussteigen. Sollte es den Cyborgs nicht gelingen Jake zu „toxinieren“, sollten Sie sie wieder einladen und ihm dann voraus fahren und ihn etwas weiter oben einkassieren!
Nun schickt man alle Transporter wieder zurück zum Startpunkt und lädt dort einfach alles aus! Sie müssen sich nun einige Zeit lang gegen Angriffe erwehren, da das Untergrund-BMT teils extrem lange aus sich warten lässt!!

Sie wurden entdeckt!

Je nachdem wo Jake sich gerade befindet verläuft das Procedere etwas anders. Geben Sie nach der Entdeckung allen Transportern den Fahrbefehl. Zunächst sollten Sie Kurs auf Jakes derzeitige Position setzen.
Die BMTs kennen den Weg glücklicherweise, so daß man nur darauf achten muss, daß die Fahrzeuge den Verteidigungsanlagen nicht zu nahe kommen!
Sollte Jake bereits auf dem Weg zur GDI-Basis im Südwesten gewesen sein kann man ihn wahrscheinlich noch auf „freier Fläche“ erwischen und kann dann gleich zum Startpunkt fahren.
War er jedoch noch in der Basis in der Kartenmitte, schafft er es höchstwahrscheinlich zum kleinen Posten im Nordosten, wo er bald durch einen Transporter heraus geholt wird! Sie müssen nun innerhalb von 30 Minuten zu ihm vordringen und ihn dann zum Startpunkt bringen. Die beiden Abwehrtürme stellen dabei leider ein schweres Hindernis dar, so daß man zuerst einige Ingenieure und ein BMT vorschicken sollte, die dann das Feuer auf sich lenken, so daß die wichtigen Toxin-Cyborgs die beiden Türme gefahrlos vernichten können!
Anschließend schaltet man die restlichen Wachen aus, betäubt Jake und übernimmt alle vier Orca-Pads (sonst bekommt man ungeliebten Besuch von Bombern!). Packen Sie nun alle Überlebenden in die restlichen BMTs und versuchen Sie unbedingt zum Startpunkt zu gelangen. Ignorieren Sie dabei wenn möglich die zahlreichen Infanteristen, die Sie aufhalten wollen.
Beim Startpunkt muss man auch diesmal sehr lange auf das BMT warten!

Mission 13.1: Illegale Datenübertragung

Laufen Sie zunächst mit Mann und Maus nach Norden, gehen Sie jedoch der Patrouille aus dem Weg. Beim Sensorfahrzeug kann man einen „Erdrutsch“ auslösen, wodurch der Spion sehr leicht zur ersten Kommunikationsanlage kommt. Danach läuft man über den Zugang über dem Sensorfahrzeug zum Hochplateau und dort dann nach Osten. Halten Sie sich jedoch am nördlichen Kartenrand, sonst bekommen Sie es mit Verteidigungstürmen zu tun, die schnell Ihre Truppe niederschnetzeln!
Hinter dem Dorf findet man dann die zweite Kommunikationszentrale und gleich dahinter kann man erneut einen Erdrutsch auslösen und sich so Zugang zum Weg verschaffen.
Diesem sollten Sie dann nach Osten folgen, bis Sie wieder südlich die Möglichkeit zum Auslösen eines Erdrutsches bekommen.
Im Tal unten kann man dann die letzte Zentrale infiltrieren. Laufen Sie dann mit dem Spion am

östlichen Kartenrand nach Süden und von dort aus am südlichen Kartenrand nach Westen, bis Sie die BMT erreichen!

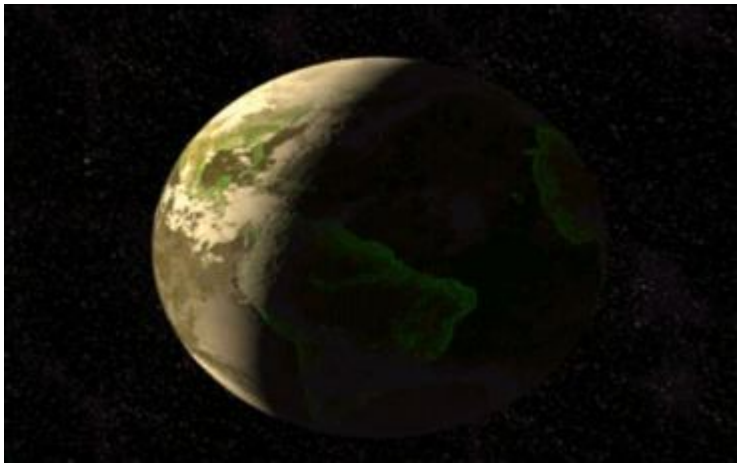
Mission 13.2: Ein neuer Anfang

Mission 13.1 gespielt:

Warten Sie bis der Feuersturm-Schild fällt und stürmen Sie dann die „Basis“.
Übernehmen Sie alle Kraftwerke und die Raffinerie und zerstören Sie dann den Feuersturm-Generator und die dazugehörigen Pads.
Bauen Sie nun zahlreiche Tiberiumernter und erkunden Sie mit einem Buggie etwas die Gegend. Sie werden viel Tiberium finden, so daß sich eine große Ernter-Flotte schnell bezahlt macht. Bauen Sie dann einige Panzer und einige Lasertürme, die man um den Bauhof postiert.
Die Abschussrampen werden sicher zwischen den vier Kraftwerken geparkt, da sie oft das Hauptziel bei Angriffen sind. Ein schon bald startender Countdown sollte Ihnen keine große Sorgen machen! Er bezieht sich lediglich auf die Erdumrundungen der abzuschießenden Raumstation, so daß man effektiv satte drei Stunden Zeit hat!
Bauen Sie also erstmal Ihre Basis auf und sichern Sie sie gut ab!
Zwar sind die Angriffe nicht besonders stark, dafür sucht der Gegner schon mal eine Schwachstelle zum Einmarschieren aus. Achten müssen Sie auf jeden Fall auf den Mammut MK-II. Diese muss unbedingt aus der Basis gehalten werden. Dazu eignet sich die E.M.-Pulskanone sehr gut, die das Monster „stilllegt“, so daß Sie ihn gefahrlos vernichten können oder zumindest die Abschussrampen evakuieren und Lasertürme bauen können!
Sobald die Basisverteidigung gesichert ist sollte man dann die Karte erkunden. Die GDI besitzt drei Basen. Wer unbedingt will kann diese natürlich plattmachen, doch dafür braucht man einen beständigen Tiberiumfluss oder man setzt, ziemlich langweilig aber effektiv, auf zahlreiche Artillerie-Einheiten, die Stück für Stück vorrücken und von Bazooka-Infanterie oder Tarnkappenpanzer beschützt werden!

Doch eigentlich ist dies nicht nötig, man muss lediglich die drei vorgegebenen Abschusspunkte halten können!
Dazu benötigt man lediglich zahlreiche Tunnelpanzer, die sich an Ort und Stelle eingraben, einige Bazookisten (für die Flugabwehr) und einige Banshee-Staffeln, die bei Großangriffen eingreifen! Zusätzlich sollte man noch ein Raketensilo bauen, so daß man von Zeit zu Zeit eine Streurakete und den Ionenstrahl gegen den Gegner einsetzen kann!
Die beiden Abschusspunkte nahe der eigenen Basis und der nordöstlich sind leicht zu erreichen, der letzte im Nordwesten wird jedoch besser verteidigt. Dazu muss man über die Brücke, die fliegt jedoch bei der ersten Überquerung in die Luft und nach dem Wiederaufbau wird diese durch die Kämpfe schnell beschädigt. Sie sollten also zuerst die gegnerischen Anlagen mit einigen Feuerzungen erkunden und dann mit Banshees und den beiden Spezialwaffen die Verteidigungstürme ausschalten. Anschließend können normale Truppen die wenigen normalen Einheiten zerstören, so daß die letzte Abschussvorrichtung gefahrlos zum markierten Abschusspunkt fahren kann.
Sind alle Raketen installiert und abschussbereit haben Sie gesiegt!
Sollten nach Ablauf des Countdowns nicht alle aufgebaut sein oder gar eine zerstört werden ist die Mission gelaufen!

Mission 13.1 nicht gespielt:



Der Unterschied ist mehr als minimal. Sie haben lediglich keinen Ionenstrahl zur Verfügung und müssen mit Ihren Streuraketen auskommen. Glücklicherweise setzt die GDI den Ionenstrahl jedoch nicht gegen Sie ein!
Kurios: Man kann nordwestlich des nordöstlichen Abschusspunktes eine Kommunikationsanlage übernehmen und dann doch noch mit dem Ionenstrahl rumspielen, so daß es überhaupt keine Unterschiede mehr gibt!

Savegames

Hier die Savegames zu (fast allen) Missionen, die man einfach in den „Tiberian Sun“-Ordner kopieren muss (Achtung: Eventuell werden bereits vorhandene Saves überschrieben!):

Save NOD.RAR (12.4 MB) - Achtung: Externer Download über Rapidshare.com

Text	A. Neumann (2002)
Screenshots	A. Neumann (2002)
Savegames	A. Neumann (2002)

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

Permanent link:
https://www.kultloesungen.de/doku.php/cctiberiansunnod?rev=1409157741

Last update: **2016/10/25 10:23**