Official TerraTools Campaign Level Guide

Table Of Contents

- 1 Information
- 2 Overview
- 3 German (Deutsch)
- 4 1.2. Levelbaum
- 5 1.3. Tips zu einzelnen Leveln
    - 5.1 1.3.1. Hyde Park
    - 5.2 1.3.2. Skullalley
    - 5.3 1.3.3. Virgin Steel
    - 5.4 1.3.4. Surprise
    - 5.5 1.3.5. Checkerboard
    - 5.6 1.3.6. Dingenskirchen / Fort Grenada
    - 5.7 1.3.7. Labyrinth
    - 5.8 1.3.8. Taerkastik
    - 5.9 1.3.9. Dark Valley
    - 5.10 1.3.10. Drak
    - 5.11 1.3.11. New Stonehenge
    - 5.12 1.3.12. Hard Thing
    - 5.13 1.3.13. Zwei Hügle
    - 5.14 1.3.14. Nomansland
    - 5.15 1.3.15. Pedestal Mountain
    - 5.16 1.3.16. Commandiere und Taerkastriere
    - 5.17 1.3.17. Assies Way
    - 5.18 1.3.18. Grosse Verwirrung
    - 5.19 1.3.19. Hurz
    - 5.20 1.3.20. Sulogs dünnes Garn
    - 5.21 1.3.21. Peacemaker
    - 5.22 1.3.22. Wide Field
    - 5.23 1.3.23. Moonlight City
    - 5.24 1.3.24. Sulen in the Night
    - 5.25 1.3.25. Hamburger Hill
    - 5.26 1.3.26. Bettenburgen / Blue Casbah
    - 5.27 1.3.27. Taer on Black Wadi
    - 5.28 1.3.28. Darkzone
    - 5.29 1.3.29. Death Valley
    - 5.30 1.3.30. Mykophobia
    - 5.31 1.3.31. One Way
    - 5.32 1.3.32. Maze Wayz
    - 5.33 1.3.33. Sibuna
    - 5.34 1.3.34. Industrial Centre
    - 5.35 1.3.35. The Loong Way
    - 5.36 1.3.36. Smile
    - 5.37 1.3.37. Desert of Madness
    - 5.38 1.3.38. Slaughter Field
    - 5.39 1.3.39. Mission Possible
    - 5.40 1.3.40. Parasite City
- 6 Demo/Trial (German/Deutsch)
    - 6.1 DEMOHILFE

- 7 English
- 8 Notes

The official UA campaign level guide by TerraTools.

1 Information

The official UA campaign level guide by the TerraTools developers of the game.

2 Overview

Urban Assault developer TerraTools has published the level guide (whose content is distinct from the official Urban Assault guidebook by Microsoft Press) for the official Urban Assault campaign following the release of Urban Assault.

It was available on the official TerraTools Urban Assault website for public access. The following level guides below have been excerpted from the official TerraTools developer document which contained the official level guide content.

3 German (Deutsch)

1. Levelstrategien

1.2. Levelbaum

1.3. Tips zu einzelnen Leveln

1.3.1. Hyde Park

1.3.2. Skullalley

1.3.3. Virgin Steel

1.3.4. Surprise

1.3.5. Checkerboard

1.3.6. Dingenskirchen / Fort Grenada

1.3.7. Labyrinth

1.3.8. Taerkastik

1.3.9. Dark Valley

1.3.10. Drak

1.3.11. New Stonehenge

1.3.12. Hard Thing

1.3.13. Zwei Hügle

1.3.14. Nomansland

1.3.15. Pedestal Mountain

1.3.16. Commandiere und Taerkastriere

1.3.17. Assies Way

1.3.18. Grosse Verwirrung

1.3.19. Hurz

1.3.20. Sulogs dünnes Garn

1.3.21. Peacemaker

1.3.22. Wide Field

1.3.23. Moonlight City

1.3.24. Sulen in the Night

1.3.25. Hamburger Hill

1.3.26. Bettenburgen / Blue Casbah

1.3.27. Taer on Black Wadi

1.3.28. Darkzone

1.3.29. Death Valley

1.3.30. Mykophobia

1.3.31. One Way

1.3.32. Maze Wayz

1.3.33. Sibuna

1.3.34. Industrial Centre

1.3.35. The Loong Way

1.3.36. Smile

1.3.37. Desert of Madness

1.3.38. Slaughter Field

1.3.39. Mission Possible

1.3.40. Parasite City

1. Levelstrategien

4 1.2. Levelbaum

metropolisdawn.de/gallery/image/2/metropolisdawn.de/gallery/image/1/

5 1.3. Tips zu einzelnen Leveln

5.1 1.3.1. Hyde Park

Die Stadt um den Hyde Park wurde von der Resistance als Übungsplatz hergerichtet. Hier wird Dir die Kampfstation noch einige Anweisungen geben können, da dieses Gebiet genau erfasst ist. Zukünftig ist diese Hilfe jedoch nur über den Situations-Analyser möglich.

Um erfolgreich diese Stadt zu erobern gibt es verschiedene Wege. Der Schnellste ist sicherlich das direkte Zerstören der gegnerischen Kampfstation (Tarantul 1). Jedoch ist dieser Weg auch der Gefährlichste, denn wenn Deine ganze Energie in Fahrzeuge gesteckt wurde, die nach einem erfolglosem Angriff zerstört sind, wird man den sicheren Weg über das Kraftwerk nicht mehr gehen können.

Aus diesem Grund ist für ungeübte Kampfstationführer der etwas längere Weg vorzuziehen. Erobere zunächst das Kraftwerk, welches sich im Süd-Osten der Stadt befindet. Dazu sollte der erste Angriff der wenigen Ghorkov-Hubschrauber (Ghagoil 1), mit einem Geschwader abgewehrt werden. Das zweite Geschwader kann auf direktem Weg (Aggression 2) zum Kraftwerkssektor geschickt werden. Ist das Kraftwerk erobert, sollte sofort die Kampfstation (SDU7) auf des Kraftwerk gebeamt werden. Jetzt können neue Fahrzeuge generiert werden. Das Kraftwerk wird die verbrauchte Energie der Batterien langsam auffüllen.

Mit den neu generierten Einheiten werden die von Ghorkov-Einheiten besetzten Landflächen zurückerobert. Ein Hineinsetzen in die Fahrzeuge erhöht die Zielgenauigkeit und den Schildschutz des Fahrzeugs. Zudem reagiert der Mensch besser auf unterschiedliche Situationen als ein Maschinenprogramm. Die SDU7 wird Deine Einheiten nicht so gut führen, wie Du selbst. Übe frühzeitig das Zielen und Schiessen in den Fahrzeugen. Dies wird Dir in den späteren Missionen eine Hilfe sein, denn dort ist ein Überleben ausschließlich in der Kampfstation unmöglich.

Im Westen der Stadt befindet sich die Ghorkovische Kampfstation Tarantul 1. Dies ist Dein nächstes Ziel. Mit einer genügend großen Anzahl (10-12 Einheiten) müßte sie eine leichte Aufgabe für Deine Truppen sein. Zur Unterstützung solltest Du auch hier in ein Fahrzeug hineinwechseln. Die Bordkanone (Taste X) ist eine große Hilfe im Kampf. Oft ist sie die Entscheidung im Zweikampf, welches Fahrzeug zuerst zerstört wird.

Nach Zerstörung der Tarantul 1 muß noch der Schlüsselsektor zum Öffnen des Beamtores erobert werden. Dieser befindet sich nördlich des Hyde-Park. Nach Einnahme des Schlüsselsektors werden die verbleibenden Fahrzeuge zum Beamtor geschickt. Bevor Du Dich zum nächsten Kampfplatz beamst, solltest Du die maximale Anzahl der Fahrzeuge generieren und ins Beamtor schicken, die die Energie des Beamtores zulässt.

5.2 1.3.2. Skullalley

Die nächste Aufgabe findet sich in der Schädelallee. Nach dem Hineinbeamen in diese Region ist schnelles Handeln gefragt. Der Gegner befindet sich weit im Norden. Jedoch wird er bald Scouts ausschicken, um die Landschaft zu erforschen. Sobald ein Scout in Deiner Nähe auftaucht, schieß ihn ab! Sichtet erst der Gegner Deine Kampfstation, ist es darum geschehen.

Wichtige Missionsziele sind der Upgradesektor im Nordwesten und das Ghorkov-Kraftwerk welches zu besetzen gilt. Hierzu sollte man 2 Squadrone aus den bestehenden und mitgenommenen Einheiten erstellen. Das erste kleinere Squadron aus 2-3 Fox fährt Richtung Upgradesektor. Das größere Squadron aus 4-6 Fox fährt Richtung Ghorkov-Kraftwerk. Ein Hineinschalten in eine der beiden Squadrone ist unerläßlich, damit möglichst viele Fahrzeuge überleben.

In der Nähe des Upgradesektors befinden sich einige Ghorkov-Hubschauber, die leicht zu beseitigen sind. Sobald diese Region um den Upgradesektor bereinigt ist, sind alle restlichen Einheiten in die Kraftwerks-Region zu schicken. Diese ist stark bewacht von Ghorkov-Verbänden. Günstig ist es, das kleine Upgrade-Eroberungs-Squadron nach Erledigung seiner Aufgabe mit Aggression 2 auf den Kraftwerkssektor zu schicken, damit man sicher ist, daß er erobert wird und die Einheiten nicht die Ghorkov-Verbände

bekämpfen.

Sobald das Kraftwerk erobert ist wird die SDU7 an diesen Platz gebeamt. Achtung! Durch das Beamen auf das Kraftwerk gelangt man in die nähere Umgebung der Ghorkov-Kampfstation. Befinden sich jetzt noch Hubschrauber in Deiner Umgebung, kannst du sicher sein, daß die Ghorkovs einen Scan auf Deine Kampfstation machen und ein Angriffsbatallion starten werden.

Fox und Wiesel generieren, jedoch nicht die vollständige Energie verbraten! Günstig ist es, vor dem Bauen den Energieausgleich aus der Systembatterie abzuschalten. Jedoch sollte diese Batterie voll aufgeladen sein. Wird Deine Kampfstation beschossen, muß sofort die Abschaltung des Energieausgleichs rückgängig gemacht werden, damit sich die Systembatterie aus den dann eventuell höheren Bauen- und Beambatterien ausgleichen kann. Weiterhin: ist die Systembatterie abgeschaltet, wird sie auch nicht vom Kraftwerk aufgeladen.

Ist dieser Angriff abgewehrt, können neue Fahrzeuge generiert werden. Jetzt ist der richtige Zeitpunkt, um die gegnerische Kampfstation anzugreifen. Achtung, in der Nähe der Kampfstation sind neue Verbände postiert. Im Nordwesten befinden sich Ghagoil 2 Hubschrauber, die extrem hoch fliegen können. Diese bekämpfen sich am Besten mit kleinen Wieselgeschwadern.

5.3 1.3.3. Virgin Steel

In dieser Area finden sich neue Einheiten: der Speedy. Aus dem Forschungsbericht über einen gekaperten Speedy kennen wir seine Daten. Dieses extrem schnelle und wendige Bodenfahrzeug ist mit gelenkten Boden-Luft-Phasern ausgestattet. Die hohe Geschwindigkeit und Wendigkeit ist jedoch mit einer extrem geringen Panzerung erkauft. Zudem eignen sich Speedys durch ihre Spezialisierung gegen Luftfahrzeuge nicht besonders für Bodenziele. Andererseits sind sie auch schwer zu treffen. Ihre hohe Wendigkeit befähigt sie dazu, den gegnerischen Raketen gut auszuweichen. Gegen Speedys sind mittlere und schwere Panzer für einen guten Schützen die richtige Wahl, ansonsten sollte man kleine, schnelle Bodenfahrzeuge, die eine ähnlich hohe Geschwindigkeit und Wendigkeit erreichen können, gegen Speedys einsetzen.

Gleich am Eintrittspunkt dieser Region sind gegnerische Einheiten postiert. Unter ihnen befinden sich ein Speedy und mehrere Ghagoil 1 Helikopter. Ihre Bekämpfung ist die erste Aufgabe. Schaltet euch in Eure Bodeneinheiten, sonst werden sie zu schnell aufgerieben!

Nach Auslöschung dieser ersten Ghorkov-Truppenverbände ist wieder schnelles Handeln gefragt. Im Nordwesten befindet sich ein Ghorkov-Kraftwerk welches sofort besetzt werden muß! Die Ghorkov-Kampfstation Tarantul 1 wird von diesem Kraftwerk aufgeladen. Aus diesem Grund muß dieses Kraftwerk den Eigentümer wechseln. Achtung: auch hier befinden sich wieder Speedys in der Nähe. Nach Eroberung wird die Kampfstation SDU7 auf das Kraftwerk gebeamt, um die Energie nutzen zu können.

Noch weiter im Westen befindet sich ein Upgradesektor für den Jaguar. Der Jaguar ist ein mittlerer Panzer, bestens geeignet gegen Bodenziele und gegen feindliche Kampfstationen. Mit diesem Panzer (3-4 Stück bauen, gruppieren mit 2-3 Fox oder Wiesel) ist ein Angriff auf die Ghorkov-Kampfstation sinnvoll.

Im Südwesten befindet sich das Beamtor, welches nach Zerstörung der Tarantul 1 besetzt wird. Achtet auf die maximale Energie zum Beamen für Fahrzeuge. Sobald diese Energie überschritten wird, ist es nicht möglich alle Fahrzeuge in die nächste Stadt zu transportieren.

5.4 1.3.4. Surprise

Die große Überraschung: gleich zu Beginn wartet eine Ghorkov-Tarantul1 am Beampunkt auf Dich. Doch durch die ausreichende Anzahl an Einheiten, die aus der letzten Stadt mitgenommen wurden, wird es ein Kinderspiel für Dich. Wer ist jetzt wohl überrascht?

Jedoch schaltet das Land nicht um, nachdem Du die Tarantul1 abgeschossen hast. Dies ist ein untrügliches Zeichen für eine weitere Ghorkov-Kampfstation in dieser Gegend. Zudem startet sie auch gleich noch einen

Großangriff auf Deine Einheiten mit den schweren Helikoptern Ghagoil 2! Unterstütze die Bodentruppen der Jagauar-Squadrone mit Boden-Luft-Panzern wie Fox und Wiesel. Wiesel sind hier besser geeignet, da sie autonom eine bessere Zielauffassung besitzen als der Fox.

Die zweite Ghorkov-Kampfstation ist direkt vom Startpunkt aus nicht weit im Norden. Bevor Du sie jedoch mit einer ausreichenden Anzahl von Jaguar (5-6) angreifst, solltest Du noch eine Einheit Fox (3-4) bauen, die direkt nach Westen geschickt werden. Am Ende dieser Strecke wirst Du ein verlassenes Resistance-Kraftwerk finden. Werden die Fox-Einheiten auf Aggression 4 gesetzt, erobern sie auch noch jegliches Land zwischen Start- und Zielpunkt. Achtung: befindet sich ein Zielpunkt außerhalb der Reichweite eines Bodensquadrons infolge von hohen Bergen, erfolgt bei der Zielzuweisung eine (Falsch-) Tonausgabe.

Auch die zweite Kampfstation der Ghorkov sollte kein Problem gewesen sein. Hinter den ausreichend vorhandenen Gebäuden findest Du gute Deckung für Fahrzeuge mit gelenkten Raketen. Mit den ungelenkten Jaguar-Granaten ist diese Deckung nicht in dem Maße gegeben. Jedoch kann man auch über ein Haus hinweg schiessen. Die Granate verfügt über eine geringe ballistische Flugbahn.

Das Upgrade unterhalb der zweiten Ghorkov-Kampfstation beinhalten den Scout. Dieser extrem wichtige Überwachungssatellit ist leider ohne Bewaffnung konzipiert worden. Jedoch besitzen die Satelliten den mit Abstand größten Radarbereich aller hochmobilen Fahrzeuge. Auch dieses Fahrzeug kann von dir gesteuert werden. Auf der Schuß-Taste liegt hier der Impuls, der das Fahrzeug vorantreibt.

Die nicht eroberten Sektoren können in dieser Stadt außer Acht gelassen werden. Das nächste Ziel ist der Taerkasten Orden. Auf dem weg zum Taerkasten ist eine Flak-Station installiert. Diese Stationen wurden ursprünglich von den Taerkastn und Ghorkovs gemeinsam entwickelt. Im spätreren Kriegsverlauf, als diese beiden Parteien anfingen sich zu bekämpfen, wurden eigene Flakstationen entwickelt, diese jedoch weiter verwendet. Gegen diese Gitterturm-Flaks eignet sich ein Squadron aus 3-4 Jaguar.

Inzwischen müßte das Kraftwerk für die Resistance erobert sein. Natürlich muß die SDU7 wieder in dessen Nähe gebeamt werden. Für den weiteren Kampfverlauf sind Jaguars extrem wichtig, denn der Terkasten Orden besitzt ein Gegenstück zu diesem: den Eisenhans. Dieser mittlere Boden-Boden-Panzer ist nicht ganz so schnell wie der Jaguar, dafür ist er aber besser gepanzert. Fox und Wiesel nicht geeignet diesen Panzer zu bekämpfen.

Ein Angriffsbataillon aus 10-12 Jaguar wird zur Taerkasten-Kampfstation im Nordwesten geschickt. Dieses Angriffsbataillon wird unterstützt durch die restlichen Verbände der zuvor stattgefundenen Kämpfe. Auf dem Weg, im Tal, welches gen Norden Richtung Taerkasten Orden liegt, befindet sich ein zweites Upgrade. Sende Scouts aus! Dieses Upgrade ist es eine Schilderweiterung für den Fox. Waffen- und Schilderweiterungen bringen nicht eine sofortige Verbesserung eines Fahrzeuges. Jedoch: der Unterschied zwischen vielfach geupgradeten und einfachen Fahrzeugen ist erheblich.

Das Angriffsbataillon, welches auf dem Weg Richtung Taerkasten Orden ist, sollte gleichzeitig mit allen anderen Fahrzeugen bei der Taerkasten-Kampfstation eintreffen. So werden die schweren Flaks an der Kampfstation auf viele Ziele gelenkt. Setze Dich ein einen der vielen Jaguar und zerstöre die gegnerische Kampfstation. Damit ist der Weg ins nächste Kampfgebiet frei.

5.5 1.3.5. Checkerboard

Schnelligkeit ist auch in diesem Kampfgebiet extrem wichtig. Gleich zu Beginn der Schlacht starten die Ghorkovs einen Großangriff mit einigen Bataillonen Ghagoil 2 auf Deine Flaks. Um diesen Angriff zurückzuschlagen, ist es wichtig, sich in eine der Flaks zu setzen, um so in höherer Geschwindigkeit die Gegner abzuschießen. Es sollte eine Flak gewählt werden, die in Näher der SDU7 steht, damit die Gegner nicht hier durchbrechen.

Nachdem der Großangriff abgeweht wurde, sollten sofort die Einheiten in zwei bis drei verschiedene Gruppen aufgeteilt werden. Diese Gruppen sollten alle von Ghorkov besetzt gehaltenen Sektoren zurückerobert werden. Vorsicht: im Norden haben die Ghorkovs eine ähnlich befestigte Area aus Flaks

geschaffen.

In der Mitte der Stadt befindet sich ein Resistance-Kraftwerk, welches schnellstens zurückerobert werden muß. Ein weiteres Bataillon aus mehren Jaguars und Fox sollte generiert werden. Dieses Geschwader fährt Richtung Nord-Nordost und erobert dieses Kraftwerk. Nachdem es von den Verbänden der Resistance zurückerobert wurde, ist ein hinaufbeamen mit der Kampfstation unerläßlich. Nicht nur, daß Energie der Kampfstation zugeführt wird, die Kampfstation wird mit ihren Flaks das Kraftwerk weitestgehend verteidigen.

Vorsicht vor den anrückenden Ghagoil 2 - Geschwadern! Diese können Deiner SDU7 gefährlich werden. Günstig sind einige Wiesel, die Patrouille um das Kraftwerk fahren. Mit Shift und Klick auf die Übersichtskarte können Wegpunkte gesetzt werden. Füer eine Patrullie werden Anfangs- und Zielpunkt eines Geschwaders auf einen Punkt gesetzt.

Achtung: ist zu lange mit der Eroberung des Kraftwerkes gewartet worden, bewegt sich die Tarantul 1 der Ghorkov auf dieses Kraftwerk zu (oder ist schon dort), um die Energie des Kraftwerkes für die Ghorkov zu nutzen. Ein großes Angriffsgeschwader aus 6-8 Jaguars, 3-4 Fox kann jetzt das Ruder noch einmal herumreißen. Schaffst Du es nicht, die Station über dem Kraftwerk zu zerstören, ist diese Stadt für Dich verloren, da der Gegner Dich aushungern wird!

Bewegt sich die Station nicht auf des Kraftwerk zu, bleibt genug Zeit, um den Upgradesektor für die Resistance zu erobern. Dieser befindet sich im Nordwesten. Hier erhälst Du die Fähigkeit die Wasp zu bauen. Wasp sind preiswerte Hubschrauber, gut geeignet gegen leichte und mittlere Panzer. Leider wurden ungelenkte Waffen in diesem Hubschrauber eingebaut. Daher ist ein genaues Zielen unerläßlich.

Mit der Wasp ist es nicht einfach, die gegnerischen kleinen Flakstationen zu zerstören. Hier sind wieder die mittleren Panzer Jaguar zu empfehlen. Es müssen nicht die äußeren Flaks zerstört werden. Vielmehr ist es wichtig, die Flaks in der Nähe der Tarantul 1 zu zerstören, da sie die gegnerische Kampfstation zusätzlich schützen. Nachdem diese Flaks beseitigt sind, ist der Großangriff auch die Ghorkov-Kampfstation zu starten. Mit 5-7 Jaguar, 3-4 Fox oder Wiesel sowie 1-2 Wasp zur Ablenkung von den Jaguars ist die Tarantul 1 kein Problem mehr. Zusätzlich können Häuser zur Deckung benutzt werden.

5.6 1.3.6. Dingenskirchen / Fort Grenada

Diese Region wird von dem Taerkasten Orden kontrolliert. Alle Kraftwerke, die von der Resistance in der Vergangenheit errichtet wurden, sind zerstört. Ein sparsames Haushalten mit der Energie ist unerläßlich.

Zu Beginn sollte der Upgrade-Sektor auf dem südwestlichen Gebirge erobert werden. Hast Du die Fähigkeit zum Bau der Wasp schon erworben, sollte diese zum Erobern dieses Sektors verwendet werden. Eine andere Möglichkeit, in diesen Bereich zu gelangen, ist das Beamen der SDU7 auf diesen Platz. Jedoch ist dies sehr gefährlich: in der Nähe des Upgradesektors sind drei Leonids zum Bewachen dieser Region abgestellt. Aus diesem Grund sollte ein Kampf mit mittleren Panzern vermieden werden. Die Wasp hat hier bessere Chancen.

In dem Upgrade befindet sich die Fähigkeit zum Bauen der Hornet. Dieser mittlere Hubschrauber hat eine sehr gut geeignete Waffe zum Bekämpfen von Bodenzielen. Leider ist die hohe Durchschlagskraft der Waffe mit einer mäßigen Wendigkeit, geringen Geschwindigkeit und relativ kurzen Reichweite erkauft. Achtung: die Waffe der Hornet ist mit einer Aufschaltautomatik ausgestattet, so daß die Waffe ihr Ziel ständig verfolgt. Wird die Waffe ohne Aufschaltung abgefeuert, hat sie eine kürzere Reichweite. Die Entwickler wollten damit eine Sicherheit einbauen, daß dieses Fahrzeug nicht gegen eigene Einheiten verwendet werden kann.

Ist der Upgrade-Sektor erobert, sollte die Kampfstation aus diesen Gefahrenbereich herausgebeamt werden. Alle Energie sollte nun in die Bildung eines Kampfstation-Angriffsquadrons gesteckt werden: 3-5 Jaguar, 3-5 Wasp (die durch entsprechende Anzahl von Jaguar ausgeglichen werden, wenn Du noch keine Wasp bauen kannst) sowie 2-3 Hornet. Eine Hornet sollte zum Anführer des Squadrons gemacht werden. Setze Dich in diese Hornet und drücke die Taste [L] für Leader. alle Fahrzeuge dieses Squadrons werden Dir nun folgen.

Mit dieser Hornet wird der Weg für die Jaguar geebnet. Wichtig ist es, keine Eisenhans und Leonids bis zu den Jaguars durchkommen zu lassen. Gegen diese Bodentruppen ist Deine Hornet bestens geeignet. Achte jedoch darauf, daß Du nicht zu weit südlich gelangst. Dort befindet sich eine Eliteeinheit Serps! Diese Fahrzeuge sind für die langsamen und schwach gepanzerten Hubschrauber extrem gefährlich!

Im südosten befindet sich die Kampfstation des Taerkasten Ordens. Mit einer genügend großen Anzahl an Jaguars und Hornets dürfte dieser Angriff erfolgreich sein. Setze alles auf eine Karte! Hast du nicht genügend Fahrzeuge für einen Großangriff, warte lieber noch einen Augenblick, bis sich die Energie aus den Batterien ausgeglichen hat, um neue Fahrzeuge zu generieren.

Alternativ ist es auch möglich, aus diese Region zu beamen, ohne den Taerkasten Orden vernichtend zu schlagen. Hierzu muß nur das Beamgate erobert werden. Es wurden in dieser Region eine Schlüsselsektoren eingebaut. Das ist auch der Grund, warum es dem Taerkasten Orden so leicht fällt, diese Region zu halten. Wurde eine seiner Kampfstationen abgeschossen, schickt der Orden sofort eine Neue. Dies Zeigt, wie wichtig Kraftwerke und Schlüsselsektoren in diesem Krieg sind!

5.7 1.3.7. Labyrinth

Mit den erworbenen Technologien kann man es wagen, sich in das kleine Labyrinth zu beamen.Hier sind besonders Hubschrauber von Vorteil. Hast Du einige Wasp und Hornets aus der vorangegangenen Stadt hierher gebeamt, so sollte dieses Squadron mit Aggression 4 zum Kraftwerk erobern geschickt werden. Ist keine Hubschraubereinheit in diese Region mitgenommen worden, sollte eine zum Kraftwerk erobern generiert werden. 3-4 Wasp sind ausreichend. Das eine ungenutzte Kraftwerk der Ghorkov befindet sich Nordwestlich. Diese Region wird durch mehre Tekh-Traks geschützt. Hier sind die beschriebenen Hubschrauber sehr nützlich.

Der Tekh-Trak ist der schnellste aller bekannten schweren Bodenfahrzeuge. Zudem besitzt er eine sehr starke Waffe. Allein der Schildschutz ist bei diesem Ghorkovischem Fahrzeug zu kurz gekommen (wie alle Panzer der Ghorkovs schwach im Schild aber hoch in der Geschwindigkeit sind). Mit einem Jaguar ist es teilweise nicht möglich, den Tekh-Trak zu verfolgen. In der Bewaffnung ist er sowieso haushoch überlegen. Aus diesem Grund solltest du die Wege des Jaguar vorher abfahren und mittels der Wasp oder Hornet alle schweren Panzer der Ghorkov beseitigen.

Ist das Kraftwerk im Nordwesten erobert, sollte diese Region durch einige Wiesel und Fox geschützt werden. Es sind von der nicht weit entfernten Tarantul 1 schwere Angriffe mit Ghagoil 2 Helikoptern zu erwarten. Eine ungeschützte SDU ist diesen Helikoptern fast hilflos ausgeliefert. Zwischen dem Kraftwerk und der nördlichen ebene befindet sich ein Gebirgskamm. Auf diesen Sektoren lassen sich hervorragend 2-3 Squadrone Wiesel und Fox zu je 3-4 Einheiten plazieren. Diese werden die feindlichen Hubschrauber ablenken und zerstören, Deine SDU 7 kann dann den Rest erledigen. Vorzugsweise sollte die Kampfstation auf diesen Kamm gebeamt werden, um an Ort und Stelle die Einheiten zu generieren. Danach sofort mit der SDU 7 zum Kraftwerk zurückbeamen.

Neben dem Tal, in dem sich das gekaperte Ghorkov-Kraftwerk befindet, liegt ein zweites Tal mit einem gut bewachtem Upgradesektor. Eine kleine Flotte aus 2-3 Wasp müssten genügen. um zu diesem westlich gelegenen Sektor zu gelangen und die feindlichen Bodenstreitkräfte lahm zu legen. Dieses Upgrade ist für den Wiesel. Alle Upgrades für existierende Fahrzeuge wirken sich erst auf alle neu gebauten Fahrzeuge aus. Alte Fahrzeuge bleiben in ihren Eigenschaften gleich.

Nachdem Du den südlichen Bereich dieses Gebietes erobert hast, müsste Dir das Kraftwerk der Ghorkov genügend Energie für eigene Angriffe liefern. Achte auf die Satelliten, die von den Ghorkovs ausgeschickt werden. Diese sollten ein nicht zu großes Gebiet abdecken, sonst ist mit verschärften Angriffen zu rechnen.

Als nächster Schritt ist das zweite, benutzte Kraftwerk der Ghorkov zu erobern oder zu zerstören. Der Energienachschub muß abgeschnitten werden! Große Angriffsbataillone bestehend aus Jaguarn oder Wasp mit Hornets können diese Aufgabe erledigen. Jedoch ist zu bedenken, daß Jaguar einen großen Umweg

fahren müssen, bis sie in das Gebiet der Ghorkov-Kampfstation und des Kraftwerkes gelangen. In dieser Zeit kann sich die gegnerische Kampfstation erholen, Fahrzeuge aussenden und eigene Angriffe starten.

Ist das Kraftwerk erobert, wird es Dir leichter fallen, den nun geschwächten Gegner zu beseitigen. Übrigens: ein gut getimter angriff mit ein bis zwei Hornets und einigen Wasp auf eine gegnerische Kampfstation kann auch deren Tod bedeuten: Du solltest genau den Aufschaltungsbereich der Waffe der Hornet nutzten, um dessen Raketen ins Ziel zu führen. Ein gleichzeitiges Ansteigen verhindert das Getroffen werden durch gegnerische Flakstationen.

5.8 1.3.8. Taerkastik

Der Kampf wird härter, gerade hier, in der Stammregion des Taerkasten Ordens im nördlichen Afrika. Leider waren die Beamkoordinaten sehr ungenau, so daß wir Dich nicht in der Nähe eines Kraftwerkes absetzen konnten. Diese Taerkasten manipulieren das innere unserer Erde derart, daß unser auf Magnetismus aufbauendes Erdkoordinatensystem allmählich versagt.

In der Nähe des Beamtores befindet sich ein kleines Squadron Leonids, welches sofort mit Hornets bekämpft werden sollte. Eine weitere Einheit, vorzugsweise mit 3-4 Wasps, muß auf den direkten Weg zum nordostlichen Kraftwerk geschickt werden. Sofort danach sollten einige Fox und Wiesel generiert werden. Der Angriff des Taerkasten Ordens mit Hetzel wird nicht lange auf sich warten lassen.

Der Hetzel ist eines der hinterhältigsten Taerkastischen Fahrzeuge. Er ist relativ stark gepanzert, wenn man das Panzerung nennen kann. Dieses Fahrzeug besteht fast ausschließlich aus papierähnlichem Material, mit einigen hölzernen Querverstrebungen. Unsere Waffen treffen zwar, fliegen durch dieses Material einfach durch, ohne zu explodieren. Teilweise fliegen diese Kisten nur noch als Fetzen rum, und ballern unsere Einheiten von hinten ab. Eine ultimative Waffe dagegen ist noch nicht erfunden, aber wir werden noch etwas Passendes entwickeln. Vorerst musst Du Dich zur Bekämpfung mit Fox und Wiesel begnügen. Ein guter Hubschrauberpilot setzt auch gerne die Wasp und Hornet ein.

Wichtig ist es, frühzeitig genügend Land zu erobern. Hervorragend, wenn dabei dem Terkasten Land weggenommen wird. Dessen Kampfstation sitzt auf einem eigenen Kraftwerk wir im Südwesten. Ein direkter, frühzeitiger Angriff auf seine Station wird zum Scheitern verurteilt sein. Vielmehr muß man den Taerkasten Orden aushungern.

Zunächst sollte man sich aus dem Gefahrengebiet in der Mitte der Stadt herausbeamen und aufs Kraftwerk wechseln. Im Nordwesten befindet sich ein Upgrade-Sektor, den Du neben dem Land erobern einnehmen solltest. Dieser Sektor ist durch eine Staffel Hetzel gesichert. Schicke Wiesel und Fox in ausreichendem Maße hin.

Mehrere Angriffe über die Flanken auf das feindliche Kraftwerk mit zusätzlicher Eroberung von Taerkasten-Land wird hier die erfolgversprechende Strategie sein. Für diese Flankenangriffe sollten Jaguar-Waspverbände benutzt werden. Zwischendurch muß die direkte Linie zwischen Dir und der feindlichen Station ständig überwacht und gegebenenfalls von feindlichen Verbänden bereinigt werden. Vorzugsweise wird der Taerkasten mit Leonids und Eisenhans, vereinzelt Hetzel angreifen. Regelmäßige Bauten von Hornets und Wasp, geschützt von Fox und Wiesel schützen Dich vor Überraschungen.

Ist das feindliche Kraftwerk heruntergeschossen oder zerstört, wird der Frontalangriff erfolgreich sein. Bekannte Strategien aus Kämpfen zuvor helfen auch hier.

5.9 1.3.9. Dark Valley

Die Ghorkovs haben der letzten SDU in diesem Gebiet eine Stoudson-Bombe abgenommen. Erste Aufklärungsmaßnahmen ergaben, daß diese Bombe Aktiviert wurde, um alle Resistance-Kraftwerke zu zerstören. Primäres Ziel ist das Stoppen der Stoudson-Bombe. Du hast ca. 2 Minuten Zeit, um das Gebäude der Stoudson-Bombe zu finden und zu erobern.

Für diese Aktion nutze oder baue ein Geschwader von Fox, die direkt nach Norden geschickt werden. zusätzlich kannst Du sie auf Aggression 4 setzen, damit sie alle Sektoren unterwegs erobern. Zwischen Startposition und Stoudson-Bombe findest Du auch zwei Viererkraftwerke, die Deiner SDU7 zugute kommen.

Westlich vom Startpunkt befindet sich ein Ghorkov-Scout. Dieser muß beseitigt werden. Leider ist er mit mehreren Tekh-Traks geschützt, wodurch sich ein Angriff mit Helikoptern empfiehlt.

In diesem Land sind schon viele SDU‘s gescheitert. Alle verwandten sie verschiedene Strategien. Manche bauten viele Kraftwerke, andere probierten schnelle Frontalangriffe, der letzte baute eine Stoudson-Bombe, die nun gegen Dich tickt... Anscheinend sind dies nicht die richtigen Wege.

Der Weg zum Ziel führt in dieser Stadt über viele Einheiten, die eine Frontlinie aufbauen. Schiebe diese Frontlinie langsam vorwärts. Jede Höhenstufe richtung Norden sollte mit einem Squadron besetzt sein. Diese Squadrone haben folgenden Aufbau: 3-4 Fox oder Wiesel und 1-2 Jagar. Zusätzlich baue Dir eine (oder zwei) „schnelle Eingreiftruppe“ aus Wasp und Laurins, die zu den jeweiligen Schlachten geschickt werden.

Im Norden der Stadt findest Du drei Upgradesektoren. Die ersten Beiden sind für den Jaguar und den Scout, der letzte Upgrade-Sektor verstärkt die Schußkraft der Flaks an Deiner SDU7! Nicht alle Kraftwerke in dieser Stadt werden wirklich von Die benötigt. Achte auf die Energieausbeute, sie sollte nicht unter 80% sinken. Die Energieausbeute lässt sich nicht nur durch Landeroberung steigern, sondern auch durch Beschuß und Zerstörung Deiner eroberten Kraftwerke. Die Kraftwerke, die in Nähe der Frontlinie sind, nutze als kostenlose Beamstationen. So kannst Du schnell Fahrzeuge in Feindesnähe generieren.

Kurz vor der feindlichen Kampfstation findest Du den Schlüsselsektor, der die Stoudson-Bombe für Dich aufschaltet. Hier musst du entscheiden, über welchen Weg die feindliche Kampfstation beseitigt werden soll: althergebracht über ein Angriffsgeschwader oder über die Stoudson-Bombe. Bedenke: jede Kampfstation, die Du abschiesst, erhöht die Energie zum Transportieren von Fahrzeugen durch Beamgates.

5.10 1.3.10. Drak

Die erste Prüfung: Drak. Eine SDU zuvor hatte schon den richtigen Weg eingeschlagen. Allerdings hatte sie einen deutlichen technologischen Vorsprung. Durch die Flakstationen, die diese SDU im Norden des Startgebietes baute, wird Dir der Einstieg in diese Region leichter fallen. Drak ist der Schlüssel für alle weiteren Städte!

Zuerst müssen alle ankommenden feindlichen Geschwader der Ghorkov und des Taerkasten Ordens abgewehrt werden. Alle Flaks müssen Überleben! Ist eine Flak zerstört, ist die Region in der Mitte der Stadt extrem schwer zu halten. Zur Unterstützung der Flak-Stationen können einige Wiesel-Geschwader auf Patrouille dienen.

Im Westen befindet sich ein extrem wichtiges Technologie-Upgrade. Hier ist die Fähigkeit versteckt, Kraftwerke zu errichten. Es sollte sofort ein Geschwader Wasp in dieses Gebiet geschickt werden. sobald das Upgrade erobert ist, müssen weitere Kraftwerke errichtet werden. Minimum sind drei Stück, angrenzend an das bestehende Kraftwerk! Erst jetzt bist Du für den weiteren Kampf gewappnet. Achte auf die Energieausbeute der Kraftwerke. Erobere ständig Land im Süden. Dort wirst Du auf keine Gegenwehr treffen.

Die Gebiete der Ghorkov und des Taerkasten Orden sind nur durch schmale Schluchten zu erreichen. Der Taerkasten Orden hat seine Basis im Nordwesten, die Ghorkov im Nordosten errichtet. Allein die Ghorkov können über einen zweiten, ungesicherten Zugang weit im Süden für Dich zu erreichen sein. Dein Hauptaugenmerk sollte jedoch zunächst auf den Taerkasten liegen. Dieser ist schwächer geschützt.

Der Zugang zum Taerkasten Orden befindet sich direkt nördlich des Technologieupgrade-sektors. Achtung: es werden vermehrt Angriffe mit Eisenhans und Leonids gemeldet! Unterstütze Deine Bodentruppen mit einigen Hubschraubern. Direkt hinter dem schmalen Tal, welches eine 90° Kurve beschreibt, befindet sich eine weite Ebene mit dem Taerkasten -Kraftwerk. Dieses wird stark von Bodentruppen bewacht.

Kontinuierliche Angriffe mit Jaguar und Wasp werden den Taerkasten soweit schwächen, daß ein finaler Schlag schnell möglich wird.

Achte auf Deine Flakstationen! während den Angriffen, die Du ausführst, werden die Ghorkovs nicht untätig sein. Gerade die nordöstliche Flak ist einem ständigen Beschuß ausgesetzt. Baue ausreichend Wiesel und Fox um diese Flak zu entlasten.

Ist der Taerkasten Orden besiegt, wirst Du einen Stoudson-Bomben-Schlüsselsektor in diesem Gebiet finden. Er befindet sich im östlichsten Bereich des Taerkasten-Gebietes. Dieser Schlüsselsektor muß unbedingt gehalten werden!

Wo ein Bomben-Schlüsselsektor ist, wird die Bombe nicht fehlen! Hat der Ghorkov die Bombe noch nicht ausgelöst, hast Du Glück gehabt. Diese fiesen Ratten nutzen unsere Technologie, nutzen die Bombe, die ursprünglich von uns gebaut wurde! Die nächste Aufgabe ist nun: Rückeroberung der Stoudson-Bombe.

Da diese Bombe von der Resistance in dieses Gebiet installiert wurde, können genaue Positionsdaten durchgegeben werden. Es existieren drei Schlüsselsektoren, von dem Du einen schon erobert haben solltest (der im Taerkasten-Gebiet). Dies hindert die Ghorkovs daran, die Bombe auszulösen bzw. explodieren zu lassen. Der zweite Schlüsselsektor befindet sich nord-nordöstlich des Startpunktes auf dem Plateau, von dem die Ghorkov-Angriffe kommen. Leider war diese Position von den Bombenerbauern unglücklich gewählt, da der Zugang für die Ghorkovs deutlich leichter ist, als für Dich.

Der dritte Schlüsselsektor befindet sich in der näheren Umgebung der Bombe. Östlich Deiner Startposition findest Du die Bombe zusammen mit dem Schlüsselsektor. Die Ghorkovs haben hier ein Kraftwerk errichtet. Wahrscheinlich wollen sie es als Transferpunkt benutzen. Dieses Kraftwerk kann Dir aber auch als kostenlose Beam-Plattform dienen. erobere das Kraftwerk und die Stoudson-Bombe!

Leider wurde der direkte Zugang in das Gebiet der Bombe von den Ghorkovs durch eine schwere Flak gesichert. Es ist möglich, diese Flak mit etlichen Jaguars und Hornets zu beseitigen, dieser Kampf wird aber verlustreich sein. Ein großer Umweg über die südlichen Täler führt später östlich in eine Ebene, in der Du ein weiters Upgrade finden wirst. Diese Ebene hat weit im Osten einen Zugang zu der Stoudson-Bomben-Region. Erobere die Bombe und halte sie solange der Countdown läuft!

5.11 1.3.11. New Stonehenge

Keine Energieprobleme in diesem Level. Oder doch? Zwingendste Aufgabe zu Beginn ist die Eroberung von Land um die Effizienz des Stonehenge-Kreises (Kraftwerks) zu steigern. Anscheinend bist Du hier in einem Heiligtum der Taerkasten gelandet. Erstaunlich, daß es so lange als Resistancegebiet bestehen konnte. Anscheinend ist der hier ansässige Taerkasten Orden ein wenig nachlässig. Dieses mußt Du ausnutzen.

Westlich und östlich des Steinkreises befinden sich Gebiete ohne nennenswerter Bewachung. Diese gilt es nun zu erobern. In östlicher Richtung befindet sich zusätzlich ein Upgrade-Sektor für den Scout, der eingenommen werden muß. Dieser Sektor ist geschützt durch drei Leonids. Ein Angriff in diesen Bereich sollte also mit einigen Wasp oder Hornets durchgeführt werden.

Weit im Nordosten befindet sich ein Upgradesektor der extrem wichtig ist. Hier befindet sich eine Aufrüstung für Deine Kampfstation-Flak. In der Nähe der Taerkasten Orden Kampfstation befindet sich ein weiterer Upgrade-Sektor für den Fox. Alle diese Upgrades sollten erobert werden.

Viele kleine Scharmützel in Entfernung der gegnerischen Kampfstation sind die falsche Taktik in dieser Region. Der Gegner wird auf Dauer immer stärker! Regelmäßige Angriffe mit mittleren oder schweren (falls vorhanden) Panzern auf sein Kraftwerk werden ihn auf Dauer schwächen. Ist sein Kraftwerk erobert, kannst du dieses als kostenlose Beamstation benutzen, und vor seiner Nase Einheiten ausspucken. Vorsicht: diese Kampfstaton ist extrem stark bewaffnet!

Die Angriffe sollten mit gemischten Geschwadern geführt werden. Viele mittlere oder schwere Panzer werden durch einige Hubschrauber geschützt. Weiter Geschwader bestehend aus leichten und mittleren Hubschraubern, unterstützt von vielen Anti-Luft-Panzern sollten die nötige Deckung vor der Taerkastischen Verteidigung garantieren. Auf Dauer ist der Taerkasten Orden Deiner Übermacht nicht gewachsen.

5.12 1.3.12. Hard Thing

Die erste Begegnung mit den Mykoniern führt Dich in einen harten Kampf. Hier sind die Ghokovs und der Mykonier in einem schweren Kampf verwickelt. Stelle Dich auf eine unfreundliche Begrüßung ein. Die beiden gegnerischen Parteien beanspruchen dieses Land für sich und werden sich weiterhin bekriegen. Vielleicht kannst Du diesen Umstand für dich ausnutzen. „Wenn zwei sich streiten freut sich der Dritte...“ besagt ein altes Sprichwort.

Es ist nicht unbedingt nötig, gleich ein Kraftwerk zu bauen, da unsere Aufklärung von einem unbenutzten Ghorkovischen Kraftwerk nahe dem Startpunkt berichtet. Dieses soll etwas im Nordosten liegen. Leider ist hier auch einer der Schnittpunkte beider gegnerischer Parteien. Du musst Dich also entscheiden, ob Du dieses fremde Kraftwerk erobern möchtest, oder viel Energie für ein Eignes ausgibts, dafür aber eine sichere Stelle wählst.

Eine der letzten hochaufgerüsteten SDU‘s hat in dieser Region ein Upgrade hinterlassen, das Dich befähigen wird, den Tiger zu bauen. Dieser schwere Panzer besitzt einen extrem hohen Schildschutz, ist jedoch sehr langsam. Seine sehr starke Granate ist optimiert gegen andere Panzer und gegnerische Kampfstationen. Schütze diesen Panzer jedoch vor Luftangriffen. Seine nach vorn gerichtete Waffe ist fast unbrauchbar gegen Luftfahrzeuge aller Art.

Weit im Nordwesten, kurz von den Mykonischen Flakstellungen befindet sich ein weiters Upgrade. Dieses sollte mit schnellen, billigen Fahrzeugen erobert werden. Die Mykonischen Flakstellungen werden diese Fahrzeuge unter Garantie beschiessen.

Um genügend Energie zu erhalten, sollte der absolute Energiewert, der Dir zufließt, über 250 Einheiten betragen. Baue also weitere Kraftwerke und erobere genügend Land. Leider ist Deine Landausbreitung durch die Mykonischen Flakstellungen im Norden begrenzt. Erobere zuerst die von den Ghorkov besetzen Sektoren. Deine Landausbreitung sollte sich gen Osten bewegen. Hier wirst du auch das Tigerupgrade finden. Leider hat der Ghorkov diese Gegend durch Flaks gesichert.

Für den Angriff auf die Ghorkov-Kampfstation baue 3-4 Tiger. Diese kosten soviel wie 10-12 Jaguar, sind aber bedeutend effektiver. Achte aber auf diese geringe Beweglichkeit der Tiger. Sie erfordert eine genaue Planung und ein richtiges Timing Deiner Aktionen. du wirst jedoch erstaunt sein, wie weit die Waffe des Tigers reicht und welche Durchschlagskraft sie besitzt!

Nachdem der Ghorkov beseitigt ist, führt der weitere Kampf gegen die Mykonier. Im Norden des Startpunktes, hinter den vielen Flaks befindet sich eines der Mykonischen Kraftwerke. Das Zweite ist im Norden der ehemaligen Ghorkov-Kampfstation. Dieses Kraftwerk solltest Du zuerst erobern. Es ist nicht durch Flaks geschützt, vielleicht hat es auch der Mykonier schon aufgegeben. Der Weg von diesem Kraftwerk zum anderen Mykonischen Kraftwerk ist zudem nicht so stark durch dessen Flaks gesichert. Eine große Streitmacht aus 4-5 Tigern, die die Flaks beseitigen sowie 10 weiteren Fahrzeugen und Hubschraubern müßte ihm den Rest geben.

Die Mykonier besitzen eine absolute Lufthoheit. Deine Hubschrauber werden auf die Dauer gegen diese Übermacht nicht ankommen. Mit genügend Schutz vom Boden werden jedoch Deine Hubschrauber länger überleben. Das was die Mykonier in der Luft ausmacht, fehlt ihnen am Boden. Ihre 5PO‘s sind einfach lächerlich gegen einen Schwarm Wiesel oder Fox.

Ab diesem jetzt mußt Du dich entscheiden, ob Du lieber viele kleine Fahrzeuge, die wenig Energie kosten, ins Beamtor schickst oder ob Du wenige schwere Fahrzeuge, die für einen Endkampf geeignet sind mitnimmst. Bedenke: kleine, billige Fahrzeuge sind solche, die sich gerade zu Beginn des Kampfes zum

Landerobern eignen. Meistens mußt Du aber auch ein Kraftwerk errichten, so daß dann genügend Energie für eine rasche Landeroberung fehlt.

5.13 1.3.13. Zwei Hügle

Eine große Aufgabe für eine solch kleine Stadt stellt diese bergige Gegend dar. Seltsamerweise installierte die Stoudson Cooperation zwei Beamtore. Ich kann nur raten, nicht das Beamtor zu benutzen, welches am Startpunkt steht.

Zuerst solltest du Deine Energieversorgung durch ein selbstgebautes Kraftwerk sichern. der beste Platz ist angrenzend an zwei Flaks, damit Dich diese weiter schützen können. dadurch, daß das Kraftwerk neben den Flaks gebaut ist, werden beschädigte Flaks von dem Kraftwerk aufgeladen und repariert.

Der Mykonier befindet sich im Osten auf dem anderen Hügel. Weit im Norden befinden sich Regionen, die noch nicht eingenommen sind. Erobere sie und gleichzeitig das Upgrade für den Scout – sein Schildschutz wird dadurch erhöht. Scouts können auch als billige Ablenkung für den Gegner gebaut werden. Ist der dann noch mit einem hohen Schildschutz ausgerüstet, werden die gegnerischen Fahrzeuge länger auf ihn schiessen müssen. Während dieser Zeit kann ein Angriff auf eine gegnerische Flak, Kraftwerk oder Kampfstation gefahren werden. Natürlich muß der Scout zuerst im Gefahrengebiet sein, um die Aktionen des Gegners auf sich zu lenken. Setzt man mehrere Scouts ein, ist die Ablenkung größer.

Leider ist der Mykonische Hügel durch Flaks stark geschützt. Der neu erworbene Tiger wird dieses Problem jedoch aus genügendem Abstand lösen können. Um zu sehen, ob eine Granate des Tigers trifft, setze Dich in Diese mit [Tab] hinein. Drei bis vier Schuß auf eine Flak müßten genügen. Ein Angriffsbataillon aus mehreren Tigern und einigen Fox und Wiesel zur Luftabwehr werden dem Mykonischen Mutterschiff das Licht ausblasen.

5.14 1.3.14. Nomansland

Schnelles Handeln ist der richtige Weg in dieser Stadt. Wir wissen von einem Mykonischen Mutterschiff in dieser Region welches sich quer über die Stadt bewegt. Dieses Mutterschiff muß abgefangen werden!

Nördlich Deines Startpunktes befindet sich ein einzelnes, verlassenes Resistance-Kraftwerk. Mit einer kleinen Gruppe aus Wasp oder Jaguar kann es schnell erobert werden. Weit im Süden, kurz vor den Mykonischen Energieumwandlern befindet sich eine Kraftwerksgruppe von mittleren Resistance-Kraftwerken. Diese wurden von der letzten SDU errichtet, konnten aber nicht gehalten werden. Erobere diese Kraftwerke, beame Dich dort hin und generiere ein Angriffsbataillon aus Tigern und Fox oder Wiesel. Dieses Angriffsbataillon wird weiter Richtung Süden geschickt und wird bald auf die Mykonische Stellung treffen. Das Mykonische Mutterschiff ist von der langen Bewegung über die Stadt geschwächt. Diese Schwäche muß ausgenutzt werden. Mit 3-4 Tiger, die direktes Ziel auf das Mutterschiff nehmen, ist der Mykonier besiegt! Setze Dich in einen der Tiger und führe den Angriff auf den Mykonier an.

Ist dieser erste, schnelle Angriff mißglückt, mußt Du Dich auf eine längere Schlacht einstellen. Regelmäßige Angriffe auf den Mykonier müßten ihn aber auch in die Knie zwingen.

Zum Schutz Deiner Kampfstation solltest Du schnellstmöglich den Upgradesektor erobern, welcher die Flakstation beinhaltet. Dieses Upgrade befindet sich zwischen den Mykonischen- und den Ghorkov-Sektoren weit im Osten der Stadt. Komme bei der Suche nicht den Ghorkovischen Flakstationen zu nahe.

Mit dem Erwerb der Flugabwehrstellung (Flak) ist es nun möglich, Deine ungeschützten Kraftwerke dauerhaft zu sichern. Baue an alle einzelnstehenden Kraftwerke, die Du besitzt eine Flakstellung Richtung Ghorkovs. Die Flakstellung wird die ankommenden Ghorkov-Hubschrauber abwehren. Beachte: je näher die Flakstellung an einem Kraftwerk steht, desto schneller wird sie von dem Kraftwerk aufgeladen und repariert. Diese kleine Flakstellung ist optimiert gegen Fluggeräte aller Art (Hubschrauber, Flugzeuge etc.) wirkt jedoch nur bedingt auf Bodenfahrzeuge.

Der Mykonier sollte Deinem Angiff nicht gewachsen gewesen sein. In der Zwischenzeit hat jedoch die Ghorkovische Seite begonnen, verstärkt Land zu erobern. Um die Effizienz der Ghorkovischen Kraftwerke zu schwächen muß jetzt verstärkt Land zurückerobert werden. Vorsicht vor den Ghorkovischen Heckenschützen in den Türmen! Fahre nicht zu Tief in dieses Gebiet hinein. Zwischenzeitlich wirst Du auch das zwiete Upgrade in dieser Region gefunden haben. Hier wird ein weiteres Mal die Wiesel-Waffe geUpgradet.

Als gute Angriffsbasis können die Mykonischen Kraftwerke in der südöstlichen Ecke genutzt werden. Stetige große Batallione auf Tigern oder Jaguarn, geschützt durch Fox oder Wiesel werden die Ghorkovischen Flaks beseitigen. In der Mitte des Ghorkov-Gebietes befinden sich dessen Kraftwerke. Zentralangriffe auf die Kraftwerke werden diese schwächen. Achte darauf, daß die Ghorkov-Kampfstation eines der beiden Kraftwerke behält. Verliert er beide, wird sich die Ghorkov-Kampfstation Tarantul 1 in die Nähe seiner großen Flaks bewegen. Dort wird ein Abschuß noch schwieriger werden. Sind beide Kraftwerke auf 1-2 Punkte heruntergeschossen, kannst Du es wagen zum finalen Schlag auszuholen. Erobere eines der beiden Kraftwerke, beame Dich darauf und spucke vor der Ghorkovischen Kampfstation Tiger aus. Beame Dich erst zurück, wenn Deine Systembatterie unter 500 Einheiten zu sinken droht. Damit werden die Flaks an der SDU7 auch den Gegner bekämpfen. Achte darauf, daß zu Beginn dieser Aktion alle Deine Batterien voll aufgeladen sind.

5.15 1.3.15. Pedestal Mountain

Dieses Land ist stark bewacht durch den Taerkasten Orden. Die Ghorkovs versuchen zeitgleich mit der Resistance die Herrschaft über dieses Gebiet zu erlangen. Deine Ausgangsbasis ist jedoch durch die vielen vorangegangenen Upgrades gestärkt. Dein Eintrittspunkt in dieses Land wurde jedoch unglücklich gewählt, da Ghorkov und Taerkasten Orden diesen sofort orten können. Kümmere Dich also zunächst um eine ausreichende Verteidigung und errichte ein bis zwei Flaksstationen um das Resistance Kraftwerk.

Das zweite Kraftwerk, welches sich etwas nordöstlich befindet, sollte noch nicht erobert werden, da der Taerkasten Orden dieses ständig zurückerobern wird. Als Ausweichkraftwerk ist es heruntergeschossen nicht zu gebrauchen. Zerstöre alle Ghorkovischen Scouts, um den Sichtbereich Deines Gegners einzuengen.

Um die Taerkasten kümmere Dich später, die errichteten Flaks an Deinem Kraftwerk werden Deine Station ausreichend schützen. Weit im Nordwesten befindet sich die Ghorkov-Kampfstation Tarantul 1. Noch zu Beginn der Auseinandersetzung geschwächt wird sie schnell an Stärke und Macht gewinnen. Ein schneller, vernichtender Angriff aus Jaguar und Tigern, unterstützt von einiger Luftabwehr dürfte zumindest das Ghorkovische Kraftwerk entscheidend schwächen. Zerstören danach die Tarantul 1.

Mit dem Gebietsgewinn wird die Effizienz Deines Kraftwerkes steigen. Im Südosten des dieser Region befinden sich weite, unbewachte Landstriche, die für eine schnelle Eroberung geeignet sind. Ein Upgrade in dieser Region wird Deinen Wiesel weiter aufrüsten.

Benutze das Ghorkov-Kraftwerk als kostenlose Beamstation um vom Nordwesten her den Taerkasten Orden einzukreisen. Ist das Kraftwerk zerschossen, beame Dich in vielen kleinen Schritten in diese Region und errichte dort ein neues Kraftwerk. Schnelle Ausbreitung im Norden ist für den weiteren Kampfverlauf überlebenswichtig! Ein Upgradesektor für die Wasp im Osten des Ghorkov-Kraftwerkes wertet dieses Fahrzeug extrem auf.

Sicherlich hast Du schon die Schlüsselsektoren für die Stoudson-Bombe entdeckt. Natürlich darf der Taerkasten sie nicht auslösen. Halte möglichst viele Schlüsselsektoren dauerhaft besetzt. Es ist jedoch nicht nötig, die Bombe selbst auszulösen. Für einen geschickten Führer einer SDU werden die folgenden Anweisungen genügen, um auch ohne Bombe zu siegen. Natürlich bleibt es Dir überlassen, welchen weg Du wählen möchtest. Bedenke aber: für jede abgeschossene Kampfstation erhöht sich Deine maximale Beamenergie in den Beamtoren.

Weit im Nordwesten befindet sich eine Ansammlung von Taerkasten-Kraftwerke. Sie müssen schnellstmöglich erobert werden, damit dem Taerkasten Orden ein Fluchtpunkt genommen wird. Zudem

eignen sich diesen Kraftwerk als Beamstation und Ausgangspunkt aller Angriffe auf die eine östlich gelegene Krampfstation. Hubschrauberangriffe mit der aufgerüsteten Wasp werden die Taerkastischen Angriffe stoppen und Deine Position in diesem Machtkampf verbessern. Finale Kampfstationenangriffsgeschwader aus Tigern und Jaguars werden der östlichen Taerkasten-Kampfstation den Rest geben.

Während dieser Zeit werden keine direkten Angriffe auf den Pedestal Mountain gefahren. Diese Angriffe würden nur Deine Energie verschwenden. Der Taerkasten Orden hat bei der Befestigung diese Gebietes einen entscheidenden Fehler gemacht: die Kampfstation auf dem Berg hat kein Kraftwerk erhalten. Deshalb werden die Angriffe aus diesem Gebiet nachlassen. Verschwendest Du jedoch Energie auf diese Kampfstation, sind Deine Angriffe auf die östliche Taerkasten-Station geschwächt.

Nach der Beseitigung der östlichen Kampfstation ist die auf dem Berg kein großes Problem mehr. Fliege mit einer Gruppe Wasp von Südwesten auf den Berg. Zuerst wirst Du die Auffahrt finden, danach folgt auf der Anhöhe eine Radarstation des Taerkasten Orden. Dies ist der Grund für die andauernden Angriffe des Taerkasten Orden! Fliege dann weiter östlich über das Gebäude der Stoudson-Bombe. Dahinter wird die Taerkasten-Kampfstation auftauchen. Ein Großangriff mit Deinen Wasp müßte genügen.

5.16 1.3.16. Commandiere und Taerkastriere

Der Bronsteijn: eine der gefährlichsten Waffen, die die Menschheit jemals entwickelt hat. Dieser ehemalige Überwachungssatellit wurde durch eine Photonenkanone ergänzt. Die Durchschlagskraft ist unglaublich! Keine der Parteien ist vor einem Gegner sicher, der diese Waffe geschickt einzusetzen weiß. Leider wurde beim Bronsteijn sämtliche Arbeit in die Entwicklung seiner Waffe gesteckt. Daher wurde als Fahrzeug nur eine weiterentwickelte Version des Otschko verwendet, ja sogar die Radarfähigkeit das ursprünglichen Fahrzeugs mußte aus Gewichtsgründen entfernt werden.

Dieses Testgelände des Taerkasten Orden soll den Bronsteijn erforschen. Spionageberichten zufolge sollen die originalen Baupläne hier irgendwo versteckt sein. Ein magisches Gebäude der frühen Taerkasten aus der Geschichte der Menschheit soll dieses Geheimnis beherbergen. Finde die Baupläne! Sie sind der Schlüssel zum Sieg in dieser Region.

Nahe Deinem Startpunkt befindet sich noch das letzte Kraftwerk einer SDU. Besetze es und sichere die Umgebung durch eine ausreichende Anzahl Flaks (2-3 in südlicher Richtung). Baue ausreichend Kraftwerke um dieses alte Kraftwerk herum, um Deine Energie auf mindestens 300 Punkte zu erweitern.

Mit den hergebeamten Fahrzeugen bekämpfe die Taerkastischen Zeppeline. Diese Fahrzeuge sind nicht nur mit schweren Bomben ausgestattet, die Taerkasten nutzten die hohe Traglast dieser Luftschiffe um ein großes Radarsystem zu installieren. Seltsamer weise sind diese Fahrzeuge weitestgehend resistent gegen unsere Waffen. Vermutlich wurde ein neues Gas in die inneren Ballone des Zeppelins gefüllt, welches einen so hohen Auftrieb erbringt, so daß eine schwere Panzerung an diese Fahrzeuge angebracht werden konnte. Mit einer großen Anzahl Wasp und Hornets können diese Giganten der Lüfte aber auch zerstört werden. Entferne Bodenfahrzeuge aus dem Wirkungsbereich des Zeppelins! Seine schwere Bombe zerstört Dutzende Bodenfahrzeuge auf einmal.

Beobachte die Truppenbewegungen in dieser Region. Die Taerkasten werden alles unternehmen, um ihr Testgebiet zu verteidigen. Große Angriffsgeschwader mit den schweren Leonids und vielen Eisenhans sind zu erwarten. Produziere immer genügend Hubschrauber zur Verteidigung der von Dir besetzten Regionen.

Die Taerkasten führten hier Experimente an gekaperten Fahrzeugen durch, um den Bronsteijn noch effektiver zu gestalten. Diese Experimente können wir für uns nutzen. Viele Upgrades werden Deine Fahrzeuge erfolgreicher und stärker machen. Auf jede der Anhöhen befindet sich ein Weiterentwicklung der Taerkasten für eines unserer Fahrzeuge.

Leider ist eine ungehinderte Landeroberung in dieser Region nicht möglich. alleinig im Osten, beginnend an Deinem Startpunkt bis in den Süden werden einige Gebiete weniger verteidigt. Ebenfalls ist es möglich, daß Du Dir einen Weg über den Norden gen Westen freischießt. Ich schlage jedoch den östlichen Weg vor: in

deren südlicher Region befindet sich ein ungenutztes Kraftwerk der Taerkasten. Dieses Kraftwerk gilt es zu erobern. Damit ist ein schnelles, kostenloses Beamen in den Süden möglich.

Die Region um das eroberte Taerkastenkraftwerk sollte schnellstmöglich durch eine bis zwei Flakstationen geschützt werden. Vermutlich sid aber danach keinere größeren Landgewinne dauerhaft zu verteidigen. Finde und erobere jetzt das Bronsteijn-Upgrade. Mit ein bis zwei dieser Kampfsateliten, die von einigen wasps geschützt sind, wird ein wirkungsvoller Angriff auf die Taerkastenkraftwerke in Südwesten möglich sein. Ist eines der Kraftwerke erobert, beame Dich dorthin und baue vor der Kampfstation des Taerksten Orden schwere Panzer. Diese werden den Rest erledigen. Achte vor der Beamaktion auf volle Batterien!

5.17 1.3.17. Assies Way

Mykoniergebiet: ein Leben in diesen Städten ist unmöglich geworden. Mykonische Transferleitungen, Schläuche oder was immer es auch sind durchziehen den Boden, die Häuser ja selbst härtester Stahl der jemals von Menschenhand erschaffen wurde. Die anderen Menschlichen Pateien haben sich zurückgezogen. Der Taerkasten Orden agiert generell nicht in skandinavischer Kälte, selbst die Ghorkovs, unangenehme Klimate gewohnt, überlassen dieses Gebiet kampflos den Mykoniern. Doch so leicht sollen sie es nicht haben!

Dieses schmale Gebiet muß unbedingt zurückerobert werden. Auch wenn wir es danach nicht mehr nutzen können, schränken wir doch den Mykonischen Handlungsraum entscheidend ein. Viele SDU‘s haben hier ihre letzte Energie verschossen. Um Dich zu unterstützen wurde ein Spezialkommando in diese Gegend geschickt. Leider kamen nicht viele Informationen zur Datenbank durch. Inzwischen ist der Kontakt ganz abgebrochen.

Die letzte SDU in diesem Gebiet hinterließ ein Kraftwerk mit einigen Flaks.

Wir wissen von einem extrem wichtigen Upgrade-Sektor nahe dem Eintrittspunkt. Dieses Upgrade ermöglicht dem Fox eine doppelte Bewaffnung. Da in diesem Gebiet nur Mykonier zu erwarten sind, erzeuge vorwiegend Fox und Wiesel. Große Bataillone zur Landeroberung, dir Du vorsichtig Sektor für Sektor voran schickst, werden Deinen Erfolg bedeuten.

Das Spezialkommando informierte uns über eine neue Waffe der Mykonier. Sie ist Ortsgebunden und verstärkt auf Bodenziele ausgerichtet. Genaue Wirkungsweise ist unbekannt. Angeblich sollen Hubschrauber das einzige Mittel gegen diese Waffe sein.

Besitzt Du noch Bronsteijns aus Commandiere und Taerkastriere, nutze diese gegen die Mykonischen Mutterschiffe. Auch zur Eroberung von Kraftwerke lässt sich diese Geheimwaffe des Taerkasten Orden einsetzen.

5.18 1.3.18. Grosse Verwirrung

Eine große Verwirrung herrschte bei allen voherigen SDU‘s nachdem sie einige Zeit in diesem Gebiet gekämpft hatten. Nicht nur die tiefen Canyons, die fast wie von Menschenhand (oder Mykonier?) gestaltet aussehen, entsprechen dem Namen dieses Gebietes. Die beiden Gegner, die Ghorkovs und der Taerkasten Orden, besetzten auch vollkommen zusammen-hangslos, teilweise ohne jede erkennbare strategische Bedeutung einzelne Landstriche. Ein systematisches Vorgehen und die Konzentration aus einen Gegner ist daher fast unmöglich.

Halte und sichere den Eintreittspunkt: baue genügend Kraftwerke (1-2) und sichere diese mit einigen Flaks (2-3). Jetzt kümmere Dich um Landeroberung.Achte auf die Gebiete, die Du eroberst. Lenke nicht zuviel Aufmerksamkeit beider Gegner auf Dich. Es kann sein, daß sich noch während Deiner Landeroberung der Taerkasten Orden mit den Ghorkovs eine Entscheidungsschlacht liefert. Um die Beampunkte zu bekommen mußt Du dann jedoch in der Nähe der angegriffenen feindlichen Kampfstation sein.

Drei Upgrades werden Deine Bodenfahrzeuge weiter aufrüsten. Ein Upgrade befindet sich nahe Deines Startpunktes in einem südlichen Canyon der von Ghorkov-Einheiten schwer bewaffnet ist. Entscheident für diese Schlacht wird wahrscheinlich keines der Upgrades sein. Jedoch für das Gesamtziel ist jedes Einzelne von Bedeutung!

Der nördliche Weg führt über viele Umwege und Richtungswechsel Richtung Osten erst in ein Tal, in dem eine vorherige SDU ihr Kraftwerk errichtet hat. Aus strategischer Betrachtung ist dieses Gebiet besser als Startpunkt Deiner Angriffe geeignet. Errichte hier genügend Kraftwerke und sichere diese mit Flaks. Deine Energiepunkte sollten bei 300 liegen. Drei bis vier Flaks Richtung Osten, von dort sind die meisten Angriffe zu erwarten, werden Deine Kraftwerke ausreichend schützen.

Dein weiterer Weg führt Dich auf die nordöstliche Niederung. Der Taerkasten Orden hat hier ein Kraftwerk errichtet. Wichtig ist es, dieses Kraftwerk nicht zu erobern, sondern nur herunterzuschießen. Besitzt Du dieses Kraftwerk dauerhaft, wird der Taerkasten sich in ein anderes Gebiet zurückziehen. Auch sollte das Kraftwerk nicht zerschossen werden. Zerstöre die Taerkastische Kampfstation!

Existieren die Ghorkovs noch, werden sie extrem geschwächt sein. Das ist aber keine Aufforderung zur Nachlässigkeit! Im Südwestlichen befindet sich wahrscheinlich ein ungenutztes Ghorkov-Kraftwerk. Erobere dieses bevor Du die Ghorkovische Kampfstaton angreifst. Diese wird sich vermutlich auf dem südöstlichen Hochplateau zurückgezogen haben. Ein Kraftwerk wird die Kampfstation mit Energie versorgen. Dieses Kraftwerk muß zuerst beseitigt werden. Danach ist die Ghorkovische Kampfstation dran!

5.19 1.3.19. Hurz

Die Giganten - die gefährlichste Waffe der Ghorkovs. Wann und wo sie entwickelt worden sind ist uns unbekannt. Auch die verwendete Technik ist absolut untypisch für uns Menschen. Schon dieses kleine eklige UFO Ying und der Speedy verwenden diese seltsame Waffe. Mit dem Giganten haben sie ein Fahrzeug geschaffen, das anscheinend die weiterentwickelte Version der Ying-Waffe verwendet. Anscheinend haben sie es geschafft, ihre Kampfstation Tarantul 1 umzubauen und den Schwebeeigenschaften auch noch Flugeigenschaften hinzuzufügen. Zudem ist dieses Fahrzeug extrem gepanzert. Dadurch ist es gut geschützt für Angriffe auf unsere SDU‘s und Flak-Stationen. Eigentlich gleicht dieses Fahrzeug in Technik und Flugeigenschaften mehr den Aliens als uns Menschen. Unser Geheindienst vermutet schon seit längerem eine Zusammenarbeit der Ghorkovs mit den Mykoniern. Diese Vermutung scheint sich nun zu bestätigen!

Dieses Stück Land, schon zu klein für Dich und einen der Ghorkovs wird gleich von zwei Ghorkov-Kampfstationen beschützt. Der Kampf wird also sehr hart! Von unserem Geheimdienst gab es zusätzlich Warnungen über Giganten-Bewegungen in diesem Gebiet. Beobachte also alle Flugbewegungen! Siehst Du Giganten in die Richtunge Deiner SDU7 fliegen, errichte schnellstmöglich Flakstationen oder beame Dich auf Kraftwerke an anderen Plätzen.

Deine Vorgänger haben wir an andere Startpunkte gebeamt. Hier haben sie Kraftwerke errichtet. Leider waren zuvor alle Startpunkte unglücklich gewählt. Der Gegner konnte mit seinen Fahrzeugen zu schnelle Angriffe starten. Dein Startpunkt wurde in ein Tal gelegt. Benutze dieses Tal als Ausgangspunkt Deiner Aktionen. Errichte einige Kraftwerke und ein bis zwei Flakstationen. Sichere dann die Umgebung der Kraftwerke, die von Deinen Vorgängern errichtet wurden. Diese können als Startpunkt Deiner Angriffe auf die feindlichen Kampfstationen dienen.

Beim nordöstliche Kraftwerk befindet sich ein Upgrade-sektor für den Wiesel. Das zweite Upgrade ist leider startk bewacht durch eine der Kampfstationen und eine große Ghorkov-Flak. Hier findest Du den Fire-Fly, ein kleines Fluggerät, das in Massen eingesetzt gruße Verwirrung beim Gegner anrichten kann. Nutze dieses Fahrzeug als Deckung für Deine schweren Einheiten.

Dein erster Angriff auf eine der feindlichen Kampfsationen sollte auf die südwestliche Tarantul 1 zielen. Diese ist nicht allzu stark bewacht und lässt sich mit einigen Tigern die durch Anti-Luft-Fahrzeugen gedeckt sind

beseitigen. Zuvor beseitige noch die lästige Ghorkov-Flak auf dem östlichen Hügel nach dem Startpunkt. Baue immer ausreichend Anti-Luft-Einheiten. Die Ghorkovs werden verschärft mit Luftfahrzeugen angreifen.

Für die Angriffe auf die zweite Kampfstation nutze das eroberte Kraftwerk, an dem die erste, abgeschossene Tarantul 1 stand. Beseitige zuerst die Ghorkovische Flak nahe dem Upgrade-Sektor. Danach ist der weg frei zur Tarantul 1. Achte jedoch auf die gegnerischen Bomberangriffe, sie sind tödlich für Deine Bodentruppen.

5.20 1.3.20. Sulogs dünnes Garn

Oberste Priorität: schnell Handeln und nicht in Einzelgefechte verstricken lassen! Die Sulgoraren besitzen zwar keine eigenen Kraftwerke oder sonstigen Gebäude aber sie können unsere Gebäude nutzen. Wir vermuten, daß durch Mutationen diese Fähigkeit erricht wurde. Nach ersten Informationen unseres Geheimdienstes wurde diese Art als hochentwickelte Pfanzenform bezeichnet. Dies ist anscheinend jedoch unzuteffend. Viele Eigenschaften dieser „Pflanzen“ deuten er auf hochentwickeltes intellegentes Leben hin und nicht auf Pflanzen. Wie unserer Gehimdienst auf diese Äußerung kommen konnte! Dadurch wurde lange Zeit diese Art vollkommen unterschätzt. Es ist mal wieder Zeit für eine Säuberung!

Achte besonders auf diese pollenartigen Dinger! Sie befallen den Wirt, die Fahrzeuge werden unsteuerbar und explodieren. Das schlimme daran ist das massenhafte Auftreten dieser Teile. Auch sonst sind die Sulgogaren nicht zu unterschätzen. Ihre wabernden Flugteile sind extrem Kampfstark und dieser fliegende „Pilz“ ist tötlich für Deine Kampfstation.

Bekämpfe die Sulgogaren vorwiegend mit Deinen aufgerüsteten Anti-Luft-Bodenfahrzeugen. Besonders der doppelschüssige Fox wird Dir gute Dienste leisten. Ein stetes vorantreiben Deiner Fahrzeuge wird den Gegner ausrechend unter Druck setzen, um gegnerische Angriffe erst garnicht zulassen zu können. Der Gegner darf nicht in die Offensive gelangen!

Errichten zu Beginn keine Kraftwerke und Flaks! Spare diese Energie und baue statt dessen ausreichend Bodenfahrzeuge. Ein unbenutztes Kraftwerk findest Du gleich zu Beginn Deines Weges gen Osten. Kurz darauf folgt ein extrem wichtiger Upgrade-Sektor. Dieser muß eingenommen werden! Mit dem Rhino aus dem Upgrade-Sektor lassen sich gute Angriffe auf gegnerische Kampfstationen aus sicherer Entfernung fahren. Setze Dich in die Rakete des Rhino, um zu sehen, ob der Schuß sein Ziel trifft.

Durch das Vorantreiben Deiner Truppen werden die gegnerischen Fahrzeuge von Deinem Rhino abgelenkt. Positioniere den Rhino weit hinter der Frontlinie denn sein Schildschutz ist nicht besonders hoch. Ziele in Richtung der gegnerischen Kampfstationen und setze Dich in die Rakete mit [Tab]. Ein oder zwei Schüsse auf die Mutterschiffe der Sulogogaren müßten genügen, um sie zu zerstören. Hast Du das erste Mutterschiff beseitigt, wird der weitere Kampf einfacher.

5.21 1.3.21. Peacemaker

Eine schwierige Entscheidung gleich zu beginn Deines Kampfes: entweder kannst Du Dich auf dem Areal Deines Startpunktes aufbauen oder Du beamst Dich auf das Resistance-Kraftwerk im Südwesten.

Variante eins hat seinen Nachteil in der langen Entwicklungszeit die Du brauchen wirst, um genügend Kraftwerke und Flak-Stationen aufzubauen, die Dir einen sicheren Angriff auf die feindlichen Stationen ermöglichen. In dieser Zeit werden auch die Feinde immer stärker.

Variante zwei ist ein halbes Himmelfahrtskommando. Viele SDU‘s vor dir hatten das Resistance-Kraftwerk im südwesten gewählt. darauf haben sich Deine Gegner eingestellt. Die Ghorkovs haben den nördlichen Breich mit ihren Flaks gesichert, gleich südlich des Kraftwerks wissen wir von Taerkasten-Flaks. Hier kannst du nur hoffen, daß Deine Flaks an der Kampfstation zusammen mit ausreichend Tigern und Jaguarn die Flaks schneller beseitigen, als Deine Kampfstation abgeschossen wird.

Variante eins ist nicht zwangsläufig die bessere Alternative. Dauernde Angriffe der Ghorkovs und des Taerkasten Ordens werden Deine errichteten Kraftwerke schwächen, die Flak-Stationen zerstören und ein

deffensives Aggieren mit Deinen Streitkräften verlangen. Während du noch bei Variante eins mit dem aufbau Deiner Verteidigung beschäftigt sein wirst, ist es mit der Variante zwei zu diesem Zeitpunkt schon möglich Angriffe auf die Ghorkov-Kampfstation zu fahren.

Die nördlichen Flakstationen werden am Besten mit starken Verbänden aus Tigern beseitigt. Zur Unterstützung und Sicherung dieser Verbände immer ausreichend Anti-Luft-Fahrzeuge mitschicken. Die Ghorkov-Kampfstation wir entscheident durch ein herunterschiessen ihres Kraftwekes geschwächt. Jedoch sollte es nicht ganz zerstärt werden, da es noch als kostenlose Beamstation für Deine SDU dienen kann. als zentraler Punkt im Norden dient es hervorragend für Angriffe gegen den Taerkasten Orden.

Der Taerkasten befindet sich weit im Norden in einer Senke. Diese Senke ist nicht mit Bodenfahrzeugen zu erreichen, es sei denn Du setzt Dich in Deine Panzer und fährst sie über die Kante. Bevor die Kampfstation des Taerkasten Orden angegriffen wird, muß das noch ungenutzte Kraftwerk des Taerkasten erobert werden. Die ganze Region des Taerkasten ist extrem durch starke Panzerverbände, vorwiegend Leonids, gesichert.

Der eroberte Marauder aus dem nördlichen Upgrade nahe der Ghorkov-Station wird gegen die Leonids gute Dienste leisten. Dieser Bomber hat einen ausreichenden Rüstungsschutz und wurde gerade für stark gepanzerte Bodenfahrzeuge entwickelt. Fliege zusätzlich mit einigen Wasp und Hornets zur Unterstützung des Marauder ins Feindgebiet und zerstöre die Leonids.

Grundsätzlich kann die Kampfstaion des Taerkasten Orden aus zwei Richtungen angegriffen werden. Das nordwestliche Kraftwerk der Taerkasten kann als Startpunkt Deiner Bodenverbände genutzt werden. Angriffe aus dem weiten Nordosten mit Hobschraubern und Bombern werden von Deiner Panzerarmada ablenken.

Achte auf die Eliteeinheiten des Taerkasten-Orden, die Serps. Diese extrem schnellen, wendigen und raketenbetriebenen Fluggeräte werden von den Fähigsten der Taerkasten-Piloten gesteuert. Sie fassen nur ein Ziel auf und stürzen dann die mit Sprengstoff gefüllte Kanzel auf dieses Ziel. Flugzeuge und besonders Hubschrauber sind fast machtlos gegen diese Truppen. Alleinig Bodenfahrzeuge werden von den Piloten der Serps nicht als Ziel aufgefasst. Wie soll es auch geschehen? Mit der Geschwindigkeit, die sie haben, wenn sie über gegnerische Panzer fliegen!

5.22 1.3.22. Wide Field

Konzentriere Deine Angriffe auf den Taerkasten. Dieser besitzt die Stoudson-Bombe und muß nur noch wenige Schlüsselsektoren erobern. Angriffe auf den Ghorkov, der sich weit im Norden befindet, sind sogut wie sinnlos. Zwischenzeitlich wird er Taerkasten Orden die Bombe aktivieren!

Suche Dir zuerst einen Bereich weit südlich Deines Startpunktes. Dort errichte genügend Kraftwerke und einige Flak-Stationen. Starte jetzt Großangriffe: erobere zuerst einen der Stoudsen-Bomben-Schlüsselsektoren, dann zerstöre die Taerkastischern Flakstationen, danach führe Deine Fahrzeuge zu den Taerkastekraftwerken. Achtung: der Taerkasten Orden besitzt mehere Kraftwerke. Eroberst Du die beiden Südlichsten, wird sich die Taerkasten-Kampfstation gen Norden zum anderen Kraftwerk bewegen. Aus diesem Grund ist es günstig, erst das obere Kraftwerk der Taerkasten zu erobern. Danach eines der zwei südlichen Kraftwerke erobern und mit Deiner SDU7 darauf beamen. Baue jetzt ausreichend schwere Panzer und bekämpfe die Taerkasten-Kampfstation.

Es ist nicht wichtige alle Schlüsselsektoren der Stoudson-Bombe zu erobern. Du wirst nicht genügend Fahrzeuge bzw. Energie besitzen, um dann die Schlüsselsektoren lange genug zu halten. Auch ist Deine Laage zu den Schlüsselsektoren längest nicht so gut wie die des Taerkasten Orden. Die Anfahrtswege sind eifach zu lang. Lege alle Kraft in die Bekämpfung des Taerkasten-Mutterschiffes. Mit der Zerstörung bekommst Du automatisch alle Schlüsselsektoren und die Bombe beginnt zu ticken.

In der Nähe der Stoudson-Bombe befindet sich ein extrtem wichtiger Ugrade-Sektor. Dort bekommst Du das mittlere Kraftwerk, welches einen schnelleren Aufbau Deiner Energie ermöglicht. Errichte zu Beginn Deines Kampfes nicht zu viele Kraftwerke, vier müßten ausreichen. Erobere bei der Bekämpfung des Taerkasten

nebenbei dieses Upgrade und baue dann noch ein oder zwei mittlere Kraftwerke. Jetzt wirst Du immer ausreichend Energie besitzen.

Um Deine Energieausbeute der Kraftwerke zu erhöhen erobere im südöstlichen Teil große Landflächen der Ghorkovs. Dort wirst Du auf wenig gegenwehr treffen und gleichzeitig ein Upgrade für den Scout finden. Dieses Upgrade erhöht die Radarreichweite für den Scout um einen Sektor auf jeder Seite. Ein weiteres Upgrades befinden sich nördlich des Taerksten Gebietes (Upgrade für den Fox), welches bei der Bekämpfung des Taerkasten erobert werden kann.

Die zwei Upgrades befinden sich nahe der Ghorkov-Kampfstation. Diese wirst du wahrscheinlich nicht leicht erobern können. Mit der Auslösung der Stoudson-Bombe wird Dir die Arbeit abgenommen diesen Gegner zu bekämpfen und die Upgrades zu erobern. Hier findest Du den Falcon und ein Upgrade für den Jaguar.

Der Falcon ermöglicht es Dir nun auch gegen schnelle Flugzeuge anzutreten. Er ist besonders in Massen sehr effektiv. Leider ist seine Waffe nicht allzu gelenkt, sodaß ein genaues Zielen schon nötig ist. Setze ihn gegen feindliche Flugzeuge und Hubschrauber ein, schütze ihn jedoch vor Anti-Luft-Bodenfahrzeugen und Flakstationen. Angriffe auf feindliche Kampfstationen sind aufgrund des geringen Schildschutzes ebenfalls nicht ratsam.

5.23 1.3.23. Moonlight City

Der Krieg tobt! Zwischen den Ghorkovs und den Mykoniern ist ein heftiger Kampf entbrannt. Schnell der Kampf für eine der beiden Seiten entscheiden. Die Stoudson-Bombe dieser Region darf nicht für den Gegner gezündet werden.

Dein Eintrittspunkt ist in einer von starken Ghorkovische Verbänden gesicherten Region. Mit genügend Falcons wirst Du Dich der Tien-Ying 7 erwehren können. Auch die extrem großen Verbände aus Ghagoil-Hubschraubern aller Klassen werden mit der Falcon gut zu bekämpfen sein.

Nach Beseitigung der ersten Verbände errichte eine Basis aus ein bis zwei mittleren Kraftwerken und einer oder zwei Flaks im obersten Nordwesten. Wahrschienlich hat einer Deiner Gegner schon die Bombe ausgelöst. Suche und erobere möglichst viele der schlüsselsektoren der Stoudson-Bombe. Weit im Süden wirst Du einige finden. Der Falcon ist dabei als schnelles Fahrzeug geeignet.

Bekämpfe nach dem Stoppen des Countdown die Ghorkovs. Die zentrale Laage zwischen dir und den Mykoniern wird sie unter ständigen Beschuß halten und deren Verteidugung geschwächt haben. Achte auf die Mykonischen Angriffe mit den X01 Quaddern. Komme ihnen zuvor und erobere das Ghorkovische Kraftwerk. Es wird Die als Ausgangspunkt gegen den Mykonier nutzen.

Die Upgradesektoren in dieser Region werden für den weiteren Kampfverlauf entscheident sein. In einem ist der Lawnmover enthalten, der als schwerster aller Hubschrauber selbst für Angriffe gegen Flaks und Kampfstationen geeignet ist. Des weiteren werden durch die Upgrades Deine Flaks an der SDU 7 eine Aufwertung erfahren und die Panzerung des Jaguar erhöht sich.

Zerstöre mit dem Lawnmover die Mykonischen Flaks weit im Osten der Stadt. Dadurch wird die Verteidigung der Mykonier entscheident geschwächt. Nach deren besietigung kannst Du den zentralen Angriff auf die Kraftwerke, dann das Mutterschiff selbst starten.

5.24 1.3.24. Sulen in the Night

Dieses Gebiet wit besetzt von den Sulgogaren und dem Taerkasten Orden. Dein Startpunkt befindet sich in einem Tal nördlich der beiden Kontrahenten. Dieses Tal teilt sich im Norden in zwei Richtungen: westlich befindet sich eine von Taerkastischen Verbänden stark bewachte Ebene mit einem Upgrade-Sektor. Im Osten ist eine Ebene mit einem verlassenen Kraftwerk der Resistance. Dieses Tal ist gänzlich unbewacht und ein einfaches Ziel sowie günstiger Ausgangspunkt Deiner Aktionen. Sichere dieses Kraftwerk mit einigen Flak-Stationen.

Erobere dann genügend Sektoren, damit sich die Energieausbeute des Kraftwerks erhöht. Später kann ein zweites Kraftwerk errichtet werden. Besonders im südlichen Teil unter dem Kraftwerk befinden sich ungenutzte Gegenen, die leicht zu erobern sind. Hier findet sich auch ein Upgrade-Sektor, der die Flakstationen Deiner SDU 7 verstärkt.

Jetzt kümmere Dich um den nordwestlichen Upgrade-Sektor des Warhammer. Dieser schnelle Jäger wird Deine Luftstreitkräfte entscheident verstärken. Seine extrem schnelle und gelenkte Waffe findet ihr Ziel in 98 von 100 Fällen. Allein gegen Bodenfahrzeuge ist dieses Flugzeug nicht einzusetzen. Hier trifft die Waffe ehr den Boden, als das Fahrzeug selbst.

Mit dem Warhammer kannst Du Dich in den Luftkampf mit den Sulgogaren stürzen. Es ist möglich, daß zwischenzeitlich die Sulgogaren den Taerkasten Orden angreifen. Achte also auf die Sulgogarischen Fluigbewegungen! Nutze eine geschwächte Taerkasten Kampfstation für Deinen Angriff auf den Taerkasten Orden um dieses Land zu erobern. Haben die Sulgogaren den Taerkasten Orden abgeschossen, wird es ungelci schwieriger für Dich.

Für den angriff auf die sulgogaren erobere im Süden Deines Kraftwerkes das Kraftwerk des Taerkasten Orden. Sichere die Umgebung mit einigen Flaks. Hier ist die ideale Position, um das Sulgogarische Muttterschiff mit einigen Raketen des Rhino abzuschiessen. Mit schweren Panzerverbänden ist ein Kampf gegen die Sulogogaren sinnlos, da sie sich auf einem Hochplateau zurückgezogen haben, welches von einem tiefen Graben umzogen ist.

Mit der Zerstörung der Sulgogaren-Kampfstation erhälst Du ein weiteres Upgrade weit im Süden, nahe dem Beamtor, welches die Waffe Deines Jaguars weiter aufrüstet.

5.25 1.3.25. Hamburger Hill

Die Bombe tickt. Dein Vorgänger hatte es leider nicht geschafft zu überleben. Nun fällt die Aufgabe an Dich. Alle Schlüsselsektoren und die Bombe selbst besitzt Du schon. Verliere sie nicht.

Eine Großmacht an Ghorkovs und der Taerkasten Orden haben Stellung bezogen. Ihre einziger Wille besteht in der Zerstörung Deiner Kampfstation. Ihr Haß ist so groß, daß sie die Bombe vollkommen ausser Acht lassen. Lenke also die Ghorkovs und Taerkasten nicht auf die Bombe. Stationieren keine Fahrzeuge auf den Schlüsselsektoren. Zu schnell ist ein Kampf für die Gegner entschieden und ein Schlüsselsektor verloren.

Zu Beginn errichte ein zweites (möglichst mittleres) Kraftwerk. Als Ausweichpunkt und zusätzlicher Energielieferant wird es vielleicht entscheident sein. Die nähere Umgebung der Kraftwerke muß mit ausreichend Flak-Stationen gesichert werden. Besonders in südwestlicher Richtung, gleich neben den zwei schwerden Flak-Stationen sollten auf dem Plateu weitere kleine Flaks errichtet werden. Aus südwesten werden vermehrt Flugzeugangriffe der Taerkasten mit Hetzel und Mnosjetz auf Dich treffen.

Die südöstliche Auffahrt zum Plateau sollte immer mit ausrechend Hubschraubern (vorwiegend Wasp, einige Laurins zum hineinsetzen) gesichert werden. Die wenigen Tiger zu Beginn fasse zu je einen Squadron zusammen. Damit werden sich die beiden Gruppen auf jeweils einen Gegner stürzen und nicht ihre Kampfkraft auf viele Gegner verschwenden.

Von der nördlichen Auffahrt kommen die Angriffe der Ghorkovs. Besonders die schnellen Yuri-Traks werden Dir gefährlich werden, da sie schnell an ihren Zielort sind und Deine Tiger und Flaks sie kaum treffen. Beobachte also immer den Norden, schicke Scouts aus um möglichst viel Land und die Aktionen der Gegner beobachten zu können.

Jeweils östlich und westlich befinden sich große Gebiete die von keinem Deiner Gegner besetzt gehalten werden. Diese sektoren eignen sich besonders gut zur Eroberung um Deine Effizienz der beiden Kraftwerke zu steigern. Billige Fahrzeuge wie die Firefly werden diese Aufgabe übernehmen können, ohne dafür zuviel Energie verbraucht zu haben.

In einem der drei Upgrade-Sektoren befindet sich die kleine Radar-Station. Suche diesen Upgrade-Sektor und rerichte eine Radar-Station möglichst an einem Platz, der von Deinen Flaks ausreichend gesischert ist. Dein Sichtradius wird sich enorm vergrößern. Auch ist die Radar-Station nicht so sehr den Angriffen feindlicher Fahrzeuge ausgesetzt, wie ein Scout, wenn er sich im feindlichen Gebiet befindet. Die anderen Upgrade-Sektoren werden Deine Fahrzeuge weiter aufrüsten. Für den Tiger gibt's eine stärkere Waffe und der Laurin erhält einen besseren Panzer.

Gerade gegen Ablauf den Countdowns werden verstärkte Angriffe des Taerkasten Orden und der Ghorkovs vermutet. Sie werden alle Ihre Krafte konzentrieren und versuchen das Ruder noch einmal herumzureißen. Von süden sind starke Panzerverbände zu erwarten. Im Norden wirden die Ghorkovs mit starken Hubschrauber-Staffeln angreifen. Auch Yuri-Traks sind zu erwarten. Sei auf diesen finalen Angriff vorbereitet! Baue immer genügend leichte und mittlere Hubschrauber und achte auf den Zustand Deiner Flakstationen! Gegen die Angriffe aus Norden sind auch leichte Bodenfahrzeuge eine gute Wahl.

Schalte Deine System- und die Beambatterien ab, damit alle Energie der Baubatterie zufliesst. Mit den zwei Kraftwerken wirst Du jede Minute ausreichend billige Fahrzeuge produzieren können, die fähig sind, die Gegner autonom stark zu schwächen. Baue zusätzlich einige schwere Hubschrauber (oder andere Fahrzeuge – je nach Situation) und setzte Dich in diese Fahrzeuge hinein, um Deine Autonomen Einheiten zu unterstützen. Fahre keine großen Ausbrüche und halte alle Einheiten dicht beisammen, möglichst in den Auffahrten. Sobald Flakstationen zerstört sind, ersetze diese. Hast du in dem Moment keine ausreichende Energie, wirst aber mit Flugzeugen der Taerkasten oder Hubschrauber der Ghorkov angegriffen, baue einige Falcons. Sie sind sehr schnell, effektiv und auch gut zu fliegen. Achte aber immer darauf keine Energie zu verschwenden, baue immer Fahrzeuge, wenn die Bauenbatterie voll aufgeladen ist. Dann kannst du es schaffen!

5.26 1.3.26. Bettenburgen / Blue Casbah

Die Schwarze Sekte ist nicht der stärkste Gegner in dieser Stadt, aber der Gefährlichste. Erst wenn sie beseitigt ist, solltest Du Dich um den Taerkasten Orden kümmern. Die Schwarze sekte befindet sich nördlich Deines Startpunktes nahe dem Kraftwerk. Nutze Dieses nördliche kraftwerk für Deine angriffe gegen sie. Im süden gefinden sich zwei weitere Kraftwerke, die während Deiner Angriffe vor dem Taerkasten Orden geschützt werden müssen.

Westlich der südlichen Kraftwerke befindet sich ein wichtiger Upgrade-Sektor für die schwere Flak. Diese Flak ist gut geeignet gegen Bodenfahrzeuge. Für Verteidigungs-maßnahmen gegen Helicopter und Flugzeuge nutze weiterhin die kleine Flak. Nahe Deines Startpunktes befindet sich im Westen ein weiter Upgrade-Sektor. Er beinhaltet das große Kraftwerk, mit dem nunmehr keine Energieprobleme bestehen dürften.

Beachte bei Deinem Kampf gegen die Schwarze Sekte: ihre Fahrzeuge sind, wie das Mutterschiff, für Dein Radar unsichtbar. Baue also frühzeitig Vertiedigungsstellungen, zumindest um Deine Kraftwerke. Große Angriffe mit schweren Panzern sind zu erwarten! Nutze als Basis bei den Angriffen gegen die Schwarze Sekte das nördliche Kraftwerk und beame Dich zum Bauen von Bodenfahrzeugen über das westliche Tal. Abelnkungsmanöver mit kleinen Hubschraubern (wie Wasp und Firefly) werden die Schwarze Sekte irritieren. Während dieser Zeit kannst Du mit gezielten Schüssen des Rhino das Mutterschiff vernichten.

Plaziere den Rhino einen Sektor nach dem Tal auf der Ebene, die von der Schwarzen Sekte gehalten wird. Decke dieses wichtige Fahrzeug mit einigen Flaks und leichten Bodenfahrzeugen.

Nach der Zerstörung des Mutterschiffes der Schwarzen Sekte konzerntriere Deine Tätigkeiten zuerst auf Landeroberung und Bekämpfung der Flak-Stationen des Taerkastens. In der Mitte befindet sich eine Radar-Station des Taerkasten, die ebenfalls bekämpft werden sollte. Wenn du glück hast, bewegt sich die Taerkasten-Kampfstation quer über die Stadt um eine neue Radar-Station zu errichten. Während dieser Zeit ist sie absolut verwundbar! Schicke einige schwere Fahrzeuge (wie Lawnmover oder ausreichend Laurins) in ihren Weg. Ein schneller Sieg dürfte dir dann sicher sein.

Verbarrikadiert sich der Taerkasten Orden in seiner südöstlichen Festung können nur dauerhafte Angriffe mit schweren Panzern (Tiger) und Beschüsse mit dem Rhino die den Weg zum Sieg ebenen. Versuche dann, vom Taerkasten Orden möglichst viel Sektoren zu erobern, damit seine Energieausbeute sinkt. Durch diese Aushungerungs-Taktik werden Deine Angriffe effektiver da die Verteidigung des Taerkasten geschwächt ist.

5.27 1.3.27. Taer on Black Wadi

Achtung, nach euesten Geheimdienstinformationen sind die gegnerischen Kampfstationen auf die bisherige Kampftechniken vorbereitet. Die bisherige „zerstöre das Kraftwerk und lasse dann den Gegner ausbluten“ – Taktik wird nicht mehr in dem Maße greifen. Nach diesen Berichten sind beide Gegner der Region um das Schwarze Tal fähig, Kraftwerke und Flak-Stationen zu bauen. Von dieser Fähigkeit werden sie ausgiebig Gebrauch machen.

Wenn Du also ein Kraftwerk des Gegners erobert hasst, rechne damit, daß er sofort ein neues Kraftwerk errichtet. Deine Angriffe müssen jetzt also neu getimet werden. Zu der Eroberung der Kraftwerke durch ein bis zwei Geschwader muß ein weiteres Geschwader den Auftrag bekommen, die gegnerische Kampfstation anzugreifen. Erst wenn der Energievorrat des Gegners nicht für ein erneutes Kraftwerk reicht, hast Du den Kampf gewonnen.

Dieses Land ist zweigeteilt zwischen den Taerkasten Orden und der Schwarzen Sekte. Der Taerkasten Orden besitzt die beiden Anhöhen südostlich und südwestlich des Schwarzen Tales, während die Schwarzen Sekte in der Ebene im Osten ihre Kraftwerke errichtet hat. Beide Gegner sind äußerst stark bewaffnet und die Kraftwerke werden gut geschützt.

Durch die räumliche Nähe ist eine Bekämpfung der Schwarzen Sekte zu Beginn vorteilhaft, zumal die Taerkastenpanzer einen langen Weg bis zu Deinem Startpunkt haben. Eine schnelle Abwehr der Taerkastenangriffe ist mit einem großen Radarbereich gut möglich.

Errichte zu Beginn keine Kraftwerke, da die beiden Vorhanden schon nicht voll ausgelastet sind. Euch eine großflächige Eroberung von Land ist aufgrund dieser kleinen Stadt nicht von Dauer. Sichere die Kraftwerke (besonders das Südwestliche) mit ausreichend Flakstationen. Für die Angriffe gegen die Schwarze Sekte nutze das nordöstliche Kraftwerk und beame die SDU 7 zum Bauen einen Sektor nach Osten. Über einen nördlichen Flankenangriff wirst Du die meisten Bodenfahrzeuge der Schwarzen Sekte umgehen können. Verwickle dich nicht in Kämpfe mit ihnen. Duch die Unsichtbarkeit für Dein Radar sind diese Fahrzeuge in großen Vorteil! Konzentriere Deine Energie für Angriffe auf die errichteten Flak-Stationen und Kraftwerke der Schwarzen Sekte.

Mit gemischten Angriffssquadronnen hast du größere Chancen. Achte darauf, daß immer ausreichend Fahrzeuge gegen Hubschrauber und Flugzeuge in Deinen Angriffssquadronen mitfahren. Die Schwarze Sekte aggiert besonders oft mit Taerkastischen Bronsteijns und Resistischen Falcons sowie Tigern.

Nach Beseitigung der Schwarzen Sekte nun zum Taerkasten Orden. Erobere zuerst das Plateau, welches nicht von der Taerkasten-Kampfstation besetzt ist. Besonders das ungenutzte Kraftwerk muß besetzt werden, damit für den Taerkasten Orden kein Fluchtpunkt besteht. Rechne damit, daß der Taerkasten Orden diese Plateaus zurückerobert. Die Taerkastischen Flakstationen lassen sich gut mit dem Lawnmover zustören. Sein hohen Panzer verschafft ihm die nötige Resistance. Angriffe mit Bodenfahrzeugen wie Tiger sind nicht günstig, da die schweren taerkastischen Flaks gerade auf diese Fahrzeuge besonders gut wirken.

Auf den beiden Hochplateaus sind jeweils ein Upgrade-Sektor geortet worden. Besonders die verstärkre Panzerung des Rhino im südwestlichen Upgrade-Sektor ist von extremer Wichtigkeit. Auf dem gegenüberliegenden Plateau befindet sich ein ebenfalls ein Schild-Upgrade, hier für den Firefly.

5.28 1.3.28. Darkzone

Dunkles Land. Keine Ruhe. Finster Gegend. Große Angst. Dies waren die bruchstückhaften Beschreibungen der SDU‘s vor Dir, die dieses Land zurückerobern sollten. Nur von den Ghorkovs besetzt, auch nur von einer

Kampfstation bewacht, ist es doch keiner SDU bisher gelungen, dieses Land dauerhaft zu erobern.

Drei Kraftwerke stammen noch von Deinen Vorgängern. Jedoch war der Ghorkov nicht untätig und hat die meisten der Sektoren, die von uns besetzt waren, zurückerobert. Alle drei Kraftwerke kannst Du halten. Du wirst aber nicht genug Sektoren erobern können, um die volle Energie nutzen zu können. Entscheide Dich daher für eines, maximal zwei Kraftwerke und zurstöre den Rest. Besonders das große Kraftwerk im Südosten des Landes wird Dir einen guten Angriffspunkt auf die Ghorkovische Krampfstation liefern.

Unser Geheimdiest meldet einen großen Erfolg: eine Ghorkov Krampfstation hat die Kontrolle über mehere Giganten verloren. Unser Geheimdienst hatte die Modulation der Energiewellen herausgefunden und verändert, sodaß einige dieser Giganten nun Dir zur verfügung stehen. Giganten sind umgebaute Ghorkov-Kampfstationen, deren Schildschutz und Bewaffnung zugunsten der Fortbewegung zurückgeschraubt wurde. Geeignet als Killer feindlicher Kampfstationen ist ihr sonstiges Einsatzgebiet stark begrenzt. Selbst gegen Flugzeuge haben sie aufgrund ihrer Trägheit kaum eine Chance. Stelle sei an einen sicheren Platz möglichst im Südwesten ab. Dort werden sie später gebraucht.

Deine ersten Aktionen sollten sich auf Bekämpfung der ankommenden feindlichen Geschwader und auf Landeroberung beschränken. Die ganze westliche Hälfte des Landes ist schwach bewacht und leicht zu erobern. Achte auf ankommende Giganten-Geschwader. Sie können Deiner SDU gefährlich werden. In der Mitte des Landes befindet sich auf einem Berg ein Upgrade-Sektor für den Fox-Panzer, deren Schild weiter aufgewertet wird.

Die großen Höhenunterschiede machen Angriffe mit Bodenfahrzeugen fast sinnlos. Gerade das Gebiet, welches von der Ghorkov-Kampfstation gehalten wird, ist für Bodenfahrzeuge unerreichbar. Einzig über das südwestliche Kraftwerk können Bodenfahrzeuge in die Nähe der feindliche Kampfstation gebracht werden. Auch ist hier die Errichtung einer Radarstation zweckhaft, da mit ihr die feindlichen Aktionen überwacht werden können.

Deine Angriffe sollten zuerst auf die Ghorkovische Verteidigung zielen. Baue ein oder zwei Lawnmover, geschützt von billigen Hubschraubern. Fliegen einen Lawnmover selbst und zerstöre mit ihm die feindliche Flak. Mit Unterstützung der Bordkannone ist es ein leichtes Unterfangen. Zerstöre auch die Flaks, die von der Ghorkov-Kampfstation neu errichtet werden.

Anschließend sind die Angriffe auf das südliche Kraftwerk zu Konzentrieren. Erobere es und nutze dieses Kraftwerk als kostenlosen Beampunkt. Baue jetzt Tiger direkt vor der feindlichen Kampfstation und beame Deine SDU 7 wieder an einen sicheren Platz. Nun setze Dich in den Anführer der Giganten-Staffel. Die von Deinen Tigern stark geschwächte Ghorkov-Kampfstation ist bereit für den finalen Giganten-Angriff!

5.29 1.3.29. Death Valley

Hier lebt nichts mehr. Jedes Haus, aller Boden, jeder Sektor ist durch die Mykonischen Röhren verseucht. Kein luftahtmendes Lebewesen wird hier in Zukunft dauerhaft existieren können. Und doch muß dieses Stück verseuchte Erde den Mykoniern abgenommen werden. Jedes Stück Land, das die Mykonier nicht besetzt halten können, ist für uns ein Schritt zum Sieg.

Nur ein schmaler Durchgang trennt Dich mit Deinem Startpunkt von der großen Stadt in der südlichen Ebene. Ehemals ein blühendes Zentrum menschlicher Schaffenskraft ist es nun ein graues und entsetzlich Mahnmal einer möglichen verseuchten Mykoischen Zukunft. Der nördliche Startpunkt ist für Dich die sicherste Gegend. Errichte mehere Kraftwerke, die größten, die Du zur Verfügung hast, und schütze sie mit mindestens drei kleinen Flakstationen.

Du mußt mit häufigen schweren Angriffen der Mykonier mit ihren X01 rechnen. Aus südlicher Richtung kommend werden sie jedoch den Weg über das Hochplateau nehmen. Eine Verteidigung erst kurz vor Deinem Kraftwerk ist jedoch sehr ungünstig. Errichte also zusätzlich auf dem Hochplateau einige zusätzliche kleine Flakstationen. Eine Radarstation wird Dich vor Angriffen der Mykonier warnen.

Als Nächstes zerstören die beiden Mykonische Flaks am Ausgang des schmalen Durchgangs mit einigen Tigern. Ab jetzt darf der ununterbrochene Ansturm Deiner Bodenfahrzeuge in die zentrale Stadt nicht nachlassen. Baue ununterbrochen Anti-Luft-Pnazer und schwere Bodeneinheiten, die sich langsam in die Stadt voranschieben. Zusätzlich kannst du das Mykonische Kraftwerk, welches ungenutzt im Nordwesten steht, erobern. Hier befindet sich auch ein Upgrade-Sektor für den Tiger, dessen Schild erhöht wird.

Kümmere Dich nicht um den Nordosten. Dort befindet sich zwar ein Upgrade-Sektor für die Wasp, deren Schild erhöht wird. Jedoch ist diese Gegend zu stark geschützt durch die für Deine Bodeneinheiten extrem gefährlichen Statics und einige Mykonische Flak-Stationen. Dein Hauptangriff muß den beiden Mykonischen Mutterschiffen im Südosten gelten.

Die Static‘s sind extrem gefährlich für Deine Bodentruppen. Sie können jedoch leicht eliminiert werden mit Hubschraubern oder Flugzeugen. Gerade die Verbindung Static und Myko-Bomber werden einen schnellen Angriff deinerseits abwehren, wenn die Bodeneinheiten nicht von Falcons und Warhammern geschützt werden.

Die Mykonischen Mutterschiffe haben im südöstliche Tal zwei Kraftwerke errichtet. Zahlreiche Flakstationen in den Bergen verhindern einen Flankenangriff. Der Haupteingang in dieses Tal ist von großen Static-Squadronen geschützt. Nur zahlreiche Angriffe mit Boden- und Lufteinheiten werden die Mykonische Verteidigung schwächen. Setze Dich in einen Tiger und versuche ein Mykonisches Kraftwerk zu erobern. Dieses Kraftwerk kannst Du als Beampunkt benutzen. Achte dann aber auf volle Systemenergie, damit Du beim Bauen von Fahrzeugen nicht abgeschossen wirst.

5.30 1.3.30. Mykophobia

Ein geschwächtes Mykonisches Mutterschiff befindet sich in dieser Stadt. Gerade zu Beginn der Mykonische Umwandlung muß hier ein verheerender Kampf zwischen den Mykoniern und den Ghorkovs getobt haben. Anscheindend haben die Ghorkovs dieses Gebiet verlassen, ohne daß eine Seite einen entscheidenen Vorteil erringen konnte. Noch immer finden sich weite Ghorkovische Gebiete. Dieses ist unsere Chance: noch bevor der Mykonier sich regenerieren kann, muß der Kampf für uns entschieden sein.

Es sollten zu Beginn einige Kraftwerke und Flakstationen an der Startposition errichtet werden. Auf der nordöstlichen Anhöhe befindet sich ein Mykonisches Radar, welches zerstört werden muß. Sonst sind Mykonische Angriffe auf Deine SDU 7 zu erwarten. Hinter dem Ringwall befindet sich die Zentrale Stadt. Seltsamer weise sind alle Kraftwerke auf dem Ringwall ohne Funktion und können bedenkenlos erobert werden, da sie Deine Energieausbeute nicht minimieren. Warscheinlich rührt das von den Kampfhandlungen mit den Ghorkovs her. Alle Resistischen Kraftwerke innerhalb des walles müssen zurückerobert werden, damit sich das Beamtor öffnet. Dieses befindet sich an der östlichen Einfahrt zur inneren Stadt.

Der äußere Ring lässt sich relativ einfach mit vielen einfachen Hubschraubern erobern. Erzeuge einige Squadrone Knuddel oder Wasp und erobere möglichst viel der ungenutzten Landfläche im Norden um Deine Energieausbeute zu erhöhen. Zusätzlich sollten möglichst viele der Mykonisch besetzen Sektoren zurückerobert werden. Damit wird die Energieversorgung des Mykonischen Mutterschiffes verringert.

Weit im Norden befindet sich auch ein Upgrade-Sektor. Er wird die Waffe Deinenes Tigers weiter aufwerten.

Erobere dann die Kraftwerke nahe der zentralen Position des Mykonier-Mutterschiffes. Diese Kraftwerke versorgen das Mutterschiff mit Energie. Deine Angriffe auf die Kraftwerke führst Du mit einem Großaufgebot an Bodenfahrtzeugen aller Klassen. Zusätzlich werden sie von einigen Flugzeugen unterstützt. Die zentrale Position des Mykonischen Mutterschiffes ermöglicht Angriffe von den vier Auffahrten.

Achte auf die Mykonische Bomber. Sie sind sehr effektiv gegen Deine Bodenfahrzeuge. Eine ausreichende Anzahl an Flacons und Warhammern werden diese Gefahr minimieren. Jetzt müßte der Rest eine leichte Aufgabe für Dich sein.

5.31 1.3.31. One Way

Ein kurzer Weg für Dich und doch ein langer Weg für die Resistance! Nur noch wenige Beamstationen trennen Dich von Parasite City. Doch gerade dieser schmale Weg kann auch Dein letzter sein.

Von zwei Kampfstationen der Ghorkovs geschützt ist die Einbahnstraße doch mit vielen Hürden bestückt. Beide Kampfstationen sind mit Flaks und Kraftwerken ausgestattet.

Der nördliche startpunkt ist nahe einem Resitance-Kraftwerk, welches zurückerobert werden sollte. Dadurch, daß relativ wenig Sektoren zur Verfügung stehen, wir die Ausbeite Deines Kraftwerkes sehr gering sein. Baue also keine zusätzlichen Kraftwerke. Spare die Energie für Deine Fahrzeuge.

Bekämpfe zuerst die feindlichen Fahrzeuge in der Umgebung des Resistance-Kraftwerk. Vorsicht: hier befinden sich einige Giganten. Beame Dich also erst auf das Kraftwerk, wenn sie beseitigt sind. Weiter südlich befindet sich ein äußerst wichtiger Upgrade-Sektor. Hier bekommst Du den Schnellschuß für den Lawnmover.

Baue dann zwei dieser aufgerüsteten Lawnmover und bekämpfe damit die feindlichen Fahrzeuge. Gut geeignet ist dieser Hubschrauber auch gengen feindliche Flaks. Mit ihm dürfte dann der weitere Weg kein Probelm sein. Schütze den Lawnmover jedoch von Angriffen mit Flugzeugen.

5.32 1.3.32. Maze Wayz

Drei Gegner werden Dir das Leben schwer machen: die Schwarze Sekte, der Taerkasten Orden und die Ghorkovs befinden sich in dieser Stadt. Bekämpfe sie in dieser Reihenfolge.

Viele Kraftwerke der Resistance wurden hier installiert, um Dir die Arbeit leichter zu machen. Jedoch ist ein gefahrloses Beamen auf jedes der Kraftwerke nicht gegeben. Häufig sind in ihrer Nähe Flakstationen Deiner Feinde errichtet worden. Kundschafte also zuerst aus auf welche der Kraftwerke Du Dich gefahrlos beamen kannst. Versuche die restlichen Kraftwerke von den feindlichen Flaks zu befreien.

Deine zweite Aufgabe besteht in der Vernichtung der Schwarzen Sekte. Dieser gefährlichste aller Gegner dieser Stadt muß zuerst beseitigt werden. Aauch auf die Gefahr hin, daß in der Zwichenzeit der Taerkasten Orden und die Ghorkovs an Macht gewinnen. Nahe Deines Eintrittspunktes befindet sich nördlich ein Kraftwerk. In dessen Nähe ist die Kampfstation der Schwarzen Sekte anzutreffen. Achte auf Angriffe deren unsichtbarer Fahrzeuge. Die Fahrtrichtungen lassen auf die Position des Mutterschiffes schließen.

Sicher wird ein Abschuß nicht ganz leicht werden. Nach Gehindiesntinformationen hat die Schwarze Sekte unsere Baupläne der Kraftwerke erhalten. Rechne also damit, daß sie sich ständigen Energienachschub verschaffen kann.

Als nächstes erobere genügend Land, um die Energieabsorptionsrate Deiner Kraftwerke zu erhöhen. Richte Deine Fahrzeuge zunächst gen Nordosten, da von dort die geringste Gegenwehr zu erwarten ist. In Richtung Westen befindet sich ein wichtiges Upgrade. Es ermöglicht den Bau der großen Radarstation. Erboere es! Allerdings ist dieses Upgrade geschützt duch versteckte Flaks in den Gittertürmen.

Ein weiteres Upgrade, welches den Laurin enorm aufwertet, befindet sich weit im Norden. Durch dieses Upgrade erhält der Laurin einen doppelten Schuß und ist somit selbst als Kampfstation-Killer einsetzbar.

Nun bist Du gewappnet für den Großangriff gegen den Taerkasten Orden. Dessen Kampfstation befindet sich in der südöstlichen Ecke der Stadt. Hier befindet sich auch das Beamtor. Ein Angriff mit Deinen aufgerüsteten Laurin und Lawnmover wird seine Kraftwerke zerstören und eines für dich erobern. Nutzt dieses eroberte Kraftwerk als Beampunkt und erzeuge direkt vor der Taerkasten Kampstation einige Tiger. Diese dürften die restliche Arbeit von selbst erledigen.

Mit der Eroberung der Taerkasten-Sektoren erhälst du ausreichend Land für Deine weiteren Aktionen. Das Energieproblem müsste sich jetzt auch erledigt haben. Zudem erhälst Du quasi gratis einen weieren Upgrade-Sektor. Dieser beinhaltet eine Aufwertung der Panzerung des Firefly.

Alle weiteren Aktionen müssen auf die Zerstörung des Ghorkov-Kampfstation gerichtet sein. Zunächst baue in den Regionen, die für Deine Map uneinsichtig sind, große Radar-Stationen. Nutzt dazu als Beampunkte die Kraftwerke. Zusätzlich sollten einige Flakstationen diese Radar-Stationen schützen.

Die Ghorkov-Kampfstation befindet sich auf dem südwestliche Hochplateau. Zwei Zentren ihrer Energieversorgung, eines nördlich, das Andere weiter südlich, müssen vernichtet werden. Das nördliche Zentrum sit stark von Flaks bewacht. Ein schneller vernichtender Angriff auf die südlichen Kraftwerke erspart dir jedoch viel Arbeit mit dem nördlichen Energiezentrum.

Erobere das einzelne, frei stehende Kraftwerk zwischen dem nördlichen und südlichen ghorkovischen Energiezentren. Dieses Kraftwerk wird Dir als zentraler Startpunkt Deiner Angriffe auf die Ghorkovische Kampfstation dienen. Nutze Dein ganzes Waffenarsenal, das Dir zur Verfügung steht.

Mit der Zerstörung der Ghorkovischen Kampfstation erhälst Du einen weiteren Upgrade-sektor. Dieser Befand sich in weiten Südwesten der Ghorkovischen Stadt. Mit dem Upgrade erhälst Du den Budjonov. Dieser Jeep ist eine Spezialwaffe unseres Gehimdienstes. auf dem Fahrgestell des Jeeps befindet sich eine Bombe, die einmal gezündet eine unglaubliche Sprengkraft entwickelt. Leider ist dann auch der Jeep zerstört.

5.33 1.3.33. Sibuna

Große ereignisse werfen ihre Schatten voraus. Die Schwarze sekte und die Ghorkovs besetzen des Gebiet um Sibuna. Der Direkte weg zu Parasite City wird zunehmend von den anderen Parteien gesucht. Gerade die Ghorkovs haben zwei ihrer hochgerüsteten Kampfschiffe der Tarantul II Klasse (Scorpio) in dieses Gebiet geschickt. Jedoch auch die mittlerweile extrem wehrhafte Schwarze Sekte beansprucht dieses Land.

Dein Eintrittspunkt befindet sich weit im Norden. Direkt südlich ist einer der schmalen Zugänge in das Labyrinth der Verteidigungsanlagen die die Schwarze Sekte geschaffen hat. Zunächst solltest du dieses Gebeit meiden.

Konzentriere Deine Angriffe zunächst auf die beiden Ghorkov-Kampfstationen. Errichte eine ausreichend große, geschützte Basis am Eintrittspunkt. Eine große Radarstation wird Dir die angriffe der Ghorkovs Sichtbat machen. Vielleicht ist damit auch eine der Scropios in Dein Blickfeld geraten.

In der Ebene zwischen Deinem Eintrittspunkt und dem Schwarze Sekten – Gebiet sind viele Fahrzeuge der Ghorkovs abgestellt. Nutze dieses Aerea um ausreichend Land für Deine Kraftwerke zu erobern. Im äußersten Westen befindet sich ein Upgrade für die Wasp. Deren Waffe wird ein weiteres mal aufgewertet.

Achte auf die Flakstationen der Schwarzen Sekte. Sie wurden auf unterschiedlichen Anhöhen um das Zentrale Schwarze Sekten – Gebiet errichtet und sind für Deine Flugzeuge und Hubschrauber extrem gefährlich. Suche jedoch nach Radarstationen der Gegner. Nach Geheimdienstinformationen sollen sich einige der Ghorkovs und der Schwarzen Sekte in Sibuna befinden. Wenn dadurch Dein Gebiet für die Feinde einsichtbar ist, mußt Du mit vermehrten angriffen der Gegner rechnen. Gerade Angriffe der Schwarzen Sekte können verheerend sein, da eine Gegenwehr meist nicht rechtzeitig organisiert werden kann.

Ein weiteres Upgrade befindet sich weit im Südosten befindet sich ein weiteres Upgrade. In ihm ist die Aufrüstung für Deinen Falcon. Der Doppelschuß, der nun verfügbar ist, macht in in Deinen weiteren Flugkämpfen sehr effektiv.

Deinen Angriff auf die Ghorkovischen Kampfstationen richte zuerst auf die nördliche der beiden Ghorokvischen Kraftwerksansammlungen. Beobachte zunächst, ob die Scorpio sich im Bereich der Kraftwerke aufhält. Ist dies der Fall, wird der Angriff schwieriger. Dann mußt Du einzeln die Kraftwerke erobern und versuchen zu halten, bis die Scorpio zu wenig Energie für ausreichende Gegenwehr besitzt. Erbobere aber nicht alle Kraftwerke, sondern lasse der Ghorkov Kampfstation noch ein bis zwei Kraftwerke übrig, damit sie sich nicht zum südlichen Kraftwerks - Cluster bewegt.

Befindet sich die Ghorkov Kampfstaion mitten im Land ohne ein Kraftwerk wird sie wahrscheinlich eine Radarstation bauen wollen. In diesem Moment sit sie sehr empfindlich für Deine Angriffe, sodaß selbst ein Angriff mit wenigen Fahrzeugen zum Erfolg führen kann.

Nach Zerstörung der ersten Scorpio kümmere dich um die eroberung aller Ghorkovischen Kraftwerke, die diese Kampfstation besetzt gehalten hat. damit hat die zweite Kampfstation der Ghorkovs keinen Fluchtpunkt bei Deinem Angriff. Zudem kannst Du diesen Kraftwerks – Cluster als Ausgangspunkt Deiner weiteren Aktion nutzen.

Bekämpfe nun die zweite Scorpio der Ghorkovs. Auch deren Kraftwerks – Cluster sollte nicht vollständig erobert werden, damit die Kampfstation nicht ihre Position wechselt und neue Kraftwerke errichtet. Mit einer Großem Macht an Tigern, Laurins und Lawnmovern wirst du die Scorpio knacken!

Die Schwarze sekte hat sich tief in den Boden von Sibuna eingegraben. Wenige verschlungene Täler führen zum einzigen eingang südlich Deiner Startposition. Näher Dich vorsichtig dieser Position an un unterstütze Deine Bodenstreitkräfte mit allen sonstigen Fahrzeugen. Denn Du weißt nie, welche feindliche Fahrzeuge Dir begegnen werden.

Achte darauf, daß feindliche Fahrzeuge nicht Deine Angriffsmacht zerstreuen. Halte Deine Fahrzeuge dicht beieinander. Setze Dich in einige Fahrzeuge hinen um gegnerische angriffe abzuwehren. Achte auf ausreichemd Flugzeugunterstützung. Über dieses langsame Vorantasten wirst Du den Eingang zur Schwarze Sekte – Erreichen.

Erobre dann ein bis zwei gegnerische Kraftwerke um sie als Beampunkt zu nutzen. Bevor Du jedoch Deine SDU ins Kampfgetümmel beamst, sollte sie zumindest in der Systembatterie voll aufgeladen sein. Weiterhin dezimierte die Schwarze Sekte Flakstationen. Sie sind zwar nicht besonders stark gepanzert, jedoch durch ihre Schußkraft äußerst gefährlich.

Der Rest erledigt eine Großmacht an Tigern und schweren Helicoptern. Baue sie direkt vor dem Mutterschiff der Schwarzen Sekte. Alles weitere dürfte dann nur noch ein Kinderspiel sein...

5.34 1.3.34. Industrial Centre

Der große Kampf um das Industriezentrum... Die Resistance muß ihn gewinnen.... Alle haben sich hier eingefunden. Es liegen Informationen vor, daß ein Mutterschiff der Mykonier, des Taerkasten Orden, eines der Schwarzen Sekte und zwei Kampfstationen der Ghorkovs, Scorpio – Klasse hier anzufinden sind.

Errichte an Deinem Startpunkt ein großes Kraftwerk und greife sofort danach mit allen Deinen Fahrzeugen den Taerkasten Orden an. Nur ein schneller Sieg über den Taerkasten Orden wird Dir eine Chance geben, den Gesamtsieg davon zu tragen. Noch zu Beginn ist der Taerkasten Orden relativ schwach und dadurch leicht zu besiegen. Erst ein oder zwei Kraftwerke sind nicht genug für ihn, um sich Deiner Angriffe zu erwehren und gleichzeitig vernichtend zurück zu schlagen.

Mit der Zerstörung des Taerkasten Orden erlangst Du genug sektoren um einen großen Kraftwerks – Cluster aufzubauen, der ausreichend Energie für den weiteren Kampf liefert. Gleichzeitig erhälst du zwei Upgrade-Sektoren, die Deinen Bomber extem aufwerten: zum Einen bekommt der Marauder einen stärkeren Panzer zum Anderen wird die Explosionskraft der Bombe intensiviert.

Zwischenzeitlich sit auch der Kampf zwischen den anderen Kampfstationen entbrannt. Wahrscheinlich wird ein oder zwei Gegner diesen Kampf nicht überleben. Damit schwächen sie sich gegenseitig! Richte Dein augenmerk danach auf die Ghorkovs. Deren landfläche ist extrem groß. Mit fortlaufendem Kampf werden sie damit immer stärker. Wahrscheinlich haben sie das Zentum der Stadt, den Industriekomplex mit meheren Upgrades besetzt.

Vernichtende Angriffsgeschwarder aus gemischten Gruppen aller Klassen Deiner Fahrzeuge werden auch die Beiden Scorpio – Kampfstationen zerstören. Damit erhälst Du die Upgades aus dem Industriekomplex:

eine Waffenaufrüstung für den Jaguar und eine für den Lawnmover. Der Lawnmover ist damit zur Killermaschine avanciert!

Wahrscheinlich ist die Schwarze sekte schon vernichtet. Ist dies nicht der Fall, kümmere dich um diesen Gegner nun. Ihr Mutterschiff befindet sich südöstlich des Industriezentrums. Mit dem Angriff auf das Mykonische Mutterschiff hast Du den finalen Kampf aum das Industriezentrum eingeleitet. Sein Mutterschiff ist nicht besonders stark durch Flakstationen geschützt, sodaß ein schneller Angriff mit Deinen Fahrzeugen möglich ist.

Nach deren Zerstörung erhälst Du einen weiteres Upgrade: die Panzeraufrüstung Deines Falcons macht ihn mun fast schon zum schweren Fahrzeug! Beide Beamgates dieser Stadt führen nach Parasite City.

5.35 1.3.35. The Loong Way

Der lange Wer zum Sieg führt hier weit in den Südosten. Nur dort bist Du vor den andauernden Angriffen der Ghorkovs und Mykonier sicher. Sofort nachdem Du in diese Stadt gebeamt bist, erobere den Upgrade-Sektor nahe Deinem Startpunkt. Er beeinhaltet eine größere Durchschlagskraft der Bombe des Marauder.

Anschließend beame Dich aus der Mitte der Stadt in richtung Südosten. Zwar werden vermehrte Angriffe der Mykonier stattfinden, da Du Dich auf ihr Land bewegst, aber die Mitte der Stadt ist strategische vollkommen ungünstig. Im äußersten Südosten befindet sich eine Stadt umgeben von Mykonischen Säulen, welche als Basis Dir gut dienen kann. Errichte hier ausreichend Kraftwerke und einige Flakstationen zum Schutz. Günsit ist es auch, wenn Du eine Reihe der eng bebauten Sektoren zwischen Deinen Flaks und den Mykonischen Säulen stehen bleiben, da sie die Angriffsgeschwader der Mykonier brechen und verwirren. Deine Flaks haben dann ein leichteres Spiel.

Im Südwesten befindet sich die Scorpio der Ghorkovs. Konzentriere Deine Angriffe zunächst auf die Kampfstation dieses Gegners. Erobere sein Land – dies ist günstig für Deine und schädlich für die Energieausbeute der Ghorkovs. Sehr viele Flakstationen werden die gegnerische Kampfstation schützen. ein genaues Timing ist extrem wichtig. Es gnügt nicht, dem Gegner seine Kraftwerke zu rauben, er wird neue errichten. Auf dem Ghorkov – Gebiet nahe der Scorpio befindet sich ein weiteeres Upgrade, welches den Schild des Warhammers aufwerten wird.

Ein vernichtendes Großes Angriffsgeschwader kann diese Aufgabe übernehmen. Allerdings sind auch häufige Angriffe des Budjonov sehr wirkungsvoll. Mit einem Fahrzeug kannst Du gleich mehere generische Fahrzeuge, die um einen Kraftwerk herum plaziert sind, zusammen mit dem Kraftwerk zerstören. Vier bis fünf gezielte Angriffe mit dem Budjonov auf die gegnerischen Kraftwerke und die Kampfstation werden die Scorpio ausreichend schwächen, daß ein finaler Angriff Wirkung zeigen wird.

Im Nordosten und Nordwesten sind aus Erkenntnissen des Geheimdiestes die Ghorkovischen Kraftwerks – Cluster errichtet worden. Jeweils besetzt von einem Mutterschiff wird der weitere Kampf nicht leicht.

Vielleicht hat Dir der Ghorkov schon die halbe Arbeit abgenommen... Konzentriere Dich zunächst auf die eroberung eines Kraftwerks – Clusters. Durch die Rüumliche Nähe vom Ghorkov wäre in Angriff auf den Nordwestlichen Mykonier das sinvollste. Unter umständen haben sich die beiden Gegner schon große Gefächte geliefert, und der Mykonier ist dadurch geschwächt.

Mit den aufgerüsteten Lawnmovern wirden mehere Angriffe auf die Mykonischen Kraftwerke erfolgreich sein. Unterstütze sie mit einigen Anti – Luft – Fahrzeugen. Zwischen den beiden Mykonischen Festungen befindet sich ein weiteres Upgrade für den Warhammer: seine Waffe wird verstärkt.

5.36 1.3.36. Smile

Nachdem Du diese Stadt erobert hast wird sich Dein Gesicht in ein Lächeln verwandeln... Doch bis es soweit ist, steht noch ein schwerer Kampf vor Dir. Drei Gegner halten diese Stadt besetzt. Anhand der Struktur der besetzten Sektoren scheint ein großer Vorteil der Ghorkovs zu bestehen. Diese halten mit Abstand den

größten Teil des Landes besetzt. Lasse Dich davon aber nicht täuschen. Auch die Mykonier und die Schwarze Sekte sind in ihrer Position nicht schwach. Gewinnt eine der zweitgenannten Pateien die Landfläche der Ghorkovs hinzu, ist ein Sieg dieser Patei sogut wie sicher. Aus diesem Grund muß Dein erstes Ziel die Zerstörung der Ghorkovischen Kampfstation und die Besetzung dessen Landfläche bedeuten.

Deine Startposition ist der geeignetste Punkt, um einen Kraftwerks-Cluster zu errichten. Hier in der nordöstlichen Ecke der Stadt sind Angriffe der gegnerischen Pateien selten. Baue zuerst zwei der grössten Kraftwerke und erobere das umliegende Land. Die nördliche Landfläche sit hierzu besonders geeignet. Bewege Deine Einheiten nicht zuweit in Ghorkovischer Richtung, da die Ghorkovs ihre nördliche Gebietsgrenze mit sehr vielen kleinen Flaks gesichert haben. Allien die äußersten östlichen und westlichen Sektoren bieten Dir einen halbwegs sicheren Weg Richtung Süden.

Im südosten Deiner Startposition befindet sich ein altes Resistance – Kraftwerk, welches Dir den Weg in die Ghorkovische Ebene verkürzen wird. Ebenfalls im Südwesten findest Du ein weiteres ungenutztes Kraftwerk. Auch dieses ist als guter westlicher Ausgangspunkt Deiner Angriffe geeignet. An diesen beiden Kraftwerken errichte jeweils eine große Radarstation. Damit ist die komplette nördliche Hälfte der Stadt einsichtbar. Nahe dem südwestlichen Kraftwerk findest Du im Süden einen Upgrade – Sektor für den Firefly. Dessen Schild wird verstärkt.

Den Mykonier, der sich in der westlichen Hälfte der Ghorkovischen Stadt verbarrikadiert hat, sollte erst nach der Zerstörung der Ghrokovs und Schwarzen Sekte angegriffen werden. Konzentriest Du Deinen Angriff doch zuerst auf den Mykonier, kann es sein, daß die Schwarze Sekte den Ghorkov eliminiert, und danach nicht mehr zu schlagen ist.

Die Ghorkovische Kampfstation befindet sich im tiefen Südosten der Stadt. Hier hat sie einige Kraftwerke errichtet. Diese sind aber voneinander etwas getrennt, sodaß es Dir leicht fallen dürfte eines von ihnen zu erobern. Nutze dann dieses Kraftwerk als kostenlose Beamstation. Erzeuge jetzt einige schwere Panzer, die auf die Ghorkovische Krampfstation gerichtet werden. Mit von Dir gesteuerten Budjonovs zerstöre die Ghorkovischen Kraftwerke. Ein letzter Angriff eines von Dir gesteuerten Budjonov auf den Ghorkov wird ihm den Rest geben!

Die Schwarze Sekte hält den südlichsten Breich besetzt. Um ihr keine Ausweichmöglichkeit nach Deinem Großangriff zu lassen, zerstöre zuerst die südöstlichen Kraftwerke. Einzeln gesteuerte Budjonovs werden hier am effektivsten handeln, da in der ganzen Region Schwarze Sekte – Fahrzeuge postiert sind, die Deine Fahrzeuge ablenken. Der Haupt – Kraftwerks - Cluster der Schwarzen Sekte befindet sich im weiten Südwesten. Nur ein Großangriff mit vielen mittleren und schweren Panzern werden die Kraftwerke schwächen und Dir die Möglichkeit der Eroberung geben. Der Schwarze – Sekte – Kraftwerks – Cluster ist geteilt in einen östlichen und einen westlichen Bereich. Zuerst erobere alle westlichen Kraftwerke, um auch hier keine Ausweichmöglichkeit zu lassen. Den Rest werden 5 – 6 der aufgerüsteten Tiger übernehmen.

Nun ist die Zeit für den Mykonier gekommen. Zuerst müssen auch hier alle frei stehenden Mykonischen Kraftwerke erobert oder zerstört werden. Ein Großangriff auf die Mykonische Befestigung ist nicht sinnvoll, da rund um das Mutterschiff Statics und Flaks postiert sind. Kaum ein Fahrzeug wird diesen Ring durchbrechen können. Lenke die Mykonischen Fahrzeuge jedoch von Deinem eigenlichen wichtigen Fahrzeug ab: den Rhino. Nur mit ihm wirst Du die Verteidigungslienie durchbrechen können. Sende viele kleine und mittlere Panzer zur Ablenkung vom Rhino in den Mykonischen Kreis. dann setzte Dich in den Rhino und schieße Richtung des Mykonischen Mutterschiffes. Ob Dein Schuß trifft siehst Du, wenn Du Dich in den Schuß hineinsetzt. Mit 3 – 4 Schüssen sollte das Mutterschiff beseitigt sein.

5.37 1.3.37. Desert of Madness

Die Mykonier sind in der Endvorbereitung der Umwandlungsphase durch den Parasiten! Dieses Gebiet sit schon völlig für die Mykonische Lebensform verändert worden. Selbst die Ghorkovs und der Taerkasten Orden haben diese Aerea abgeschrieben. Damit kein vollständige Übermacht der Mykonier in dieser Region entsteht, muß sie von Dir so schnell wie möglich erobert werden.

Vom Geheimdienst wurde eine Startposition am süglichen Ende des Mykonischen Gebietes gewählt. Hier sind auch schon einige Sektoren und ein Kraftwerk durch versteckte Operationen durch die Resistance erobert worden. Ein günstiger Einstig wurde Dir damit bereitet. Enttäusche den Geheimdienst nicht!

Erobere zuerst und schnellstmöglich das südliche Gebiet. In dieser Region befindet sich auch ein Upgrade – Sektor. Der Firefly erhält eine bessere Bewaffnung. Sehr bald werden Angriffe der Mykonier auf das Resistance – Kraftwerk beginnen. Beame die SDU 7 auf das Kraftwerk und errichte in der Umgebung einige kleine Flakstationen. Da die Mykonier ausschließlich mit Flugzeugen und Gleitern angreifen, ist die kleine Flakstation die Geeignetere.

In dem östlichen Tal welches in die nördliche Region führt befindet sich ein weitere Upgrade – Sektor. In ihm wirst Du das stärkste Kraftwerk der Resistance finden: die Energiestation 2+. Dieses Kraftwerk ist wieder mit zwei kleinen Falkstationen geschützt, bietet aber die höchste Energieausbeute. Zwei Kraftwerke dieser Art werden Deinen Aufladungsstatus auf einhundert Prozent setzten. Vorausgesetzt, Du hast genügend Sektoren erobert.

Für den weiteren Kampfverlauf helfen nur Großangriffe mit Anti – Flug – Fahrzeuge. Bilde mehere Squareone aus Wiesel und Fox die in einer Linie gen Norden geschickt werden. Unterstütze sie mit einigen schweren Fahrzeugen. Im Norden gliedert sich die Landschaft in einzelne Canyons auf. An ihren Flanken haben die Mykonier einige Flakstationen errichtet. Deine schweren Panzer werden aber kein Problem mit diesen Flaks haben.

Zwei Mykonische Mutterschiffe halten die Beam – Gates besetzt. Es ist leider nicht möglich eine Kampfstation zu zerstören und dann das Tor zu öffnen. Beide Tore besitzen Schlüsselsektoren jeweils in der Region des anderen Tores. Mit einigen schweren Panzern wie den Tiger oder einem Angriff mit dem Rhino werden die beiden Mutterschiffe kein Probelm darstellen.

5.38 1.3.38. Slaughter Field

Mitten im Kampf wirst Du in diesen Krieg eintreten. Im Bewußtsein dessen, daß Dir der Sieg sonst nicht vergönnt sein wird haben Resistische Streitkräfte schon Position bezogen und treten in den Kampf ein, sobald Du Dich in die Region gebeamt hast. Jedoch ist noch keine Abstimmung unter den einheiten vorhanden. Noch bevor sich die Tiger mit den Leonids ihre Schlacht liefern, sollten sie zu einigen Gruppen zusammengefasst werden. Allein 3-4 Tiger haben eine Cahnce gegen einen Leonid. Bündle ihre Kampfkraft!

Nach der ersten Abwehr der Taerkasten bereinige auch die südliche Kampflinie zu den Ghorkovs. Hier ist der Kampf einfacher, da die Ghorkovischen Panzer längst nicht so stark geschützt sind. Nun errichten ein bis zwei große Kraftwerke mit ausreichendem Schutz durch Flakstationen. Eine große Radarstation wird Feindesland sichtbar machen.

Kümmere Dich dann um den Taerkasten Orden. Dessen Mutterschiff befindet sich im Nordosten, geschützt von einigen Flaks. Kurz hinter der ursprünglichen Kampflinie zu den Taerkasten befindet sich ein ungenutztes Kraftwerk, flankiert von einigen Flaks und Radarstationen. Beseitige die Flaks und Radarstationen und erobere das Kraftwerk. Es wird den Weg zum Taerkasten verkürzen. Hier befindet sich auch ein Upgrade-sektor, für den Laurin. Dessen schildschutz wird erhöht.

Mehere Angriffe mit dem Budjonov direkt auf das Taerkasten-Mutterschiff werden es zerstören. Achte darauch nicht zu nah den Taerkastischen Flakstationen zu kommen. Schon wenige Schüsse werden ausreichen, Deinen Budjonov zu zerstören!

Der Hauptfeind in dieser Region ist jedoch die Schwarze Sekte. Schon über den gesamten Zeitraum tickt die Bombe, weche von der Schwarzen Sekte gehalten wird. Nach der Zerstörung der Taerkaten sollte ein Geschwader Falcons mit Aggression 2 auf eines der südlichen Schlüsselsektoren geschickt werden, damit der Countdown gestoppt wird.

Deine nächste Aufgabe ist der Ghorkov. Nur einen Kampfstation befindet sich südwestlich Deiner Startposition. Zum Beginn Deines Kampfes noch relativ schwach, wird die Kampfstation mit der Zeit immer stärker. Verschwende also nicht zuviel Zeit! Auch hier werden Angriffe mit dem Budjonov Dir den sig bringen. alternativ kannst Du auch eine Frontlinie aufbauen, hinter der ein Rhino aus sicherem Abstand die Ghorkovische Kampfstation beschiesst. Nahe der Ghorkov-Station befindet sich ein Upgrade-Sektor. Der Panzer des Marauder wird erhöht.

Nun kümmere Dich um die Schwarze Sekte. Zerstöre zunächst alle Kraftwerke, auch wenn sie noch von Dir besetzt gehalten werden, die Du nicht dauerhaft halten kannst. Besonders die zwei südlichen Kraftwerke nahe der Schwarze Sekte – Region müssen vernichtet werden, da sie von ihr zuerst erobert werden. Beite dem Mutterschiff des Gegners keine Ausweichmöglichkeit! Den Kraftwerkscluster der Ghorkovs solltest Du halten und mit genügend Flakstationen schützen.

Erobere zunächst das südwestliche Gebiet der Schwarzen Sekte. Hier ist ihr Einfluß am geringsten. Nahe der Südwestlichen Anhöhe mit der Stoudson-Bombe und den beiden Kraftwerken befindet sich eine weitere kleine Kraftwerksgruppe, bestehend aus zwei mittleren Ghorkov-Kraftwerken. Diese müssen erobert und gehalten werden! Sie dienen hervorragend als Basis Deiner Angriffe gegen die Schwarze Sekte.

Mit einigen schnellen Fahrzeugen sollte nun ein Ausbruch auf den Upgrade-Sektor nahe des Mutterschiffes der Schwarzen Sekte gestartet werden. Dieser Upgrade-Sektor befindet sich im Südosten und wird Deinen Rihno zur ultimativen Killermaschine aufrüsten! Er erhält die doppelte Bewaffnung! Mit dem so aufgerüsteten Rhino sind zwei bis drei Schüsse auf die feindliche Kampfstation ausreichend, um sie zu zerstören. Setze ihn gegen die Schwarze Sekte ein, und Du wirst erfolgreich sein.

5.39 1.3.39. Mission Possible

Kurz vor Parasite City steht eine große Aufgabe noch aus. Drei Gegner wollen besiegt werden. Der Taerkasten Orden, die Sulgogaren und auch die Schwarze Sekte kämpfen um die Vorherrschaft in dieser Region.

Zuerst solltest Du wieder Deine Energieversorgung sichern. Ein bis zwei große Kraftwerke, geschützt durch einige Flaks werden genügen. Zusätzlich ist auch wieder eine große Radarstation zu errichten.

Kümmere Dich dann um die gegnerischen Radarstationen. Gerade die Taerkasten-Radarstation im Nordwesten wird Dir das Leben schwer machen. Einige mittlere oder schwere Hubschrauber werden genügen, um sie zu vernichten. Danach verschaffe Dir einen sicheren Weg zur Schwarzen Sekte. Die Flakstationen am südöstlichen Tal sollten beseitigt werden. Ist der Weg frei, wird das Mutterschiff der Schwarzen Sekte Dein nächstes Ziel.

Kümmere Dich nicht allzu sehr um die anderen Gegner. Erst wenn die Schwarze Sekte vernichtet ist, wird der Kampf für Dich leichter. Bekämpfst Du zuerst den Taerkasten Orden wird sich die Schwarze Sekte zu sehr aufgebaut haben, sodaß ein leichter Sieg über sie nicht zu erringen ist.

Einige schwere Panzer werden auf den Weg zum Mutterschiff der Schwarzen Sekte geschickt. Dieses befindet sich auf einer Anhöhe im Südwesten und ist geschützt durch einige Flakstationen. Baue danach mehere Budjonovs, die Du auf die ansetzt. Damit wird der Weg frei für Deine Tiger, die bald danach eintreffen sollten. Richtiges Timing ist wichtig! Auch der Rhino ist ein geeignetes Mittel gegen die feidlichen Kampfstationen.

Der Taerkasten Orden lässt sich mit Deiner fortschrittlichen Technik leicht bekämpfen. Die bekannten Strategien werden hier helfen, einen leichten Sieg zu erringen. Hubschrauber, geschützt durch einige Flugzeuge sind der sicherste Weg gegen die Taerkasten. Dessen mutterschiff befindet sich auf einem Plateau im Nordosten. Erobere zunächst das Kraftwerk korz vor dem Plateau, um es als Beamstaton zu nutzen. Ein Rhino an der richtigen Stelle Postiert, verschafft Dir einen leichten Sieg.

In der Mitte der Region befindet isch eine Anhöhe mit vielen Upgade-Sektoren. Hier wird der Warhammer in Panzerung geupgradet. Zusätzlich erhält er in zwei Upgades eine stärekere Waffe. Auch der Marauder bekommt eine stärkere Panzerung.

Die Sulgogaren sind in ihren Luftfahrzeugen Dir haushoch überlegen. Ihre bionische Technik wird einen Luftkampf fast aussichtslos machen. Jedoch mit einer großen Macht an kleinen, schnellen Anti-Luft-Fahrzeugen, wie den Wiesel, ist die Ausbreitung der Sulgogaren zu bremsen.

Ihr Mutterschiff befindet sich im Südosten. Unsere Wissenschaftler haben herausgefunden, daß die Sulgogaren keine Gebäude errichten. Sie nutzen unsere Kraftwerke nur parasitär. Werden ihnen also die Kraftwerke genommen, haben sie keine Energie mehr, um neue bionische Einheiten zu produzieren. Zerstöre oder erobere also alle Kraftwerke, die in der Reichweite und Nutzung der Sulgogaren sind, dann ist der Sig Dein!

5.40 1.3.40. Parasite City

Erste Aufgabe in Parasite City: stoppe den Countdown des Parasiten. Dieser befindet sich auf der Mykonischen kreisförmigen Anhöhe im Westen. Über die Mykonische Kraftwerke erhält der Parasit seine Energie. Dieser Energiezufluß muß gestoppt werden. Auf allen Mykonischen Anhöhen befinden sich zugehörige Kraftwerke, von denen eines erobert werden muß.

Errichte zunächst ein Kraftwerk an Deiner Startposition, um Dir die Energieversorgung zu sichern. Eine Radarstaion ermöglicht erste Überbicke über die Landschaft.

Nahe Deiner Startposition befindet sich eine der Mykonischen anhöhen. Diese wird beschützt und gesichert von einem Mykonischen Mutterschiff. Zerstöre es mit einigen gezielten Schüssen Deines Rhino. Ist es Dir nicht möglich, dann erobere mit einem gezielten Rhino-Schuss eines der Kraftwerke und beame Diene SDU7 auf das Plateau. Jetzt erzeuge eine genügend große Anzahl an Tigern, die den Mykonier vernichten.

Östlich Deiner Startposition befindet sich die Region der Schwarzen Sekte. Dessen Energieversorgung muß vernichtet werden. Mit dem Budjonov sind alle Kraftwerke leicht zu zerstören. Suche Dir einen ungeschützten Durchgang zwischen den Schwarze-Sekte-Flakstationen.

Wahrscheinlich wird der Taerkasten Orden ebenfalls die Schwarze Sekte zum Ziel haben. Unterstütze ihn, um ihm dann in einer schwachen Minute selbst anzugreifen. Seine Position ist nördlich Deiner Startposition. Nur geschützt durch wenige Kraftwerke ist der Taerkasten Orden ein leichtes Ziel für Deinen Rhino oder Budjonov. Zuvor muß aber die Schwarze Sekte vernichtet sein.

Kümmere Dich zunächst nicht um die Sulgogaren. Diese befindet sich im Kampf mit den Mykoniern und wird sicherlich früher oder später von ihnen vernichtet werden. Das zweite Mykoniermutterschiff befindet sich weit im Nordosten oauf einer der Mykonischen Anhöhen.

Jedoch sind auch die Ghorkovs nicht zu unterschätzen. Deren stark gesicherte Region kommt einer Festung gleich. Von tiefen Gräben vor Panzern geschützt, an den Übergängen schwere Bodenflaks errichtet ist ein hineinkommen in diese Festung nicht sehr leicht. Nutzte das nordwestliche Kraftwerk des Taerkasten Orden und errichte eine zusätzliche Radarstation, um die Region der Ghorkovs zu erkunden. Mit Hubschraubern lassen sich die Bodenfalks beseitigen. Dein weiter Weg sollte in das Innere der Ghorkovischen Festung füheren. Hier haben sie eine eigene Stoudson-Bombe errichtet. Um diese herum befinden sich die Ghorkovischen Kraftwerke und Flakstationen. Gezielte Angriffe mit Deinen schweren Fahrzeugen werden die Ghorkovische Stellung Vernichten.

Letzes Ziel ist das zweite Mykonische Mutterschiff. Ein Kraftwerk weit im Norden, nahe der Mykonischen Anhöhe, kann Dir als Beamstation dienen. Kannst Du es nicht halten, benutze den Rhino, um zielstebig alle Kraftwerke auf der Anhöhe zu vernichten. Alternativ kannst Du auch eines erobern, Dich schnell hinaufbeamen und einige schwere Panzer „ausspucken“. Vergesse nicht das Wegbeamen aus der Gefaherenzone! Sind alle Kraftwerke vernichtet wird sich der Mykonier auf den Weg zu ihren anderen

Standorten machen. Jetzt ist er verwundbar! Vernichte sie!

[Metzel Hetzel]

6 Demo/Trial (German/Deutsch)

6.1 DEMOHILFE

Level 1 (Firstblood)

Grundlegende Strategien von Deinen Aufträgen in diesem Krieg werden hier simuliert. Erfülle sie und eine Aufnahme in die Resistance-Streitkräft sind gesichert!

Der erste Schritt zu ausreichender Energieversorgung ist das Beamen Deiner Kampfstation (SDU7) auf das Resistance-Kraftwerk. Öffne die Map und klicke das Symbol für Deine Kampfstation an. Danach klicke auf das Kraftwerk in der Map (Blitzsymbol).

Nachdem Deine Energieversorgung gesichert ist, baue einige Fahrzeuge. Klicke auf das Bauen-Icon [C], wähle einFahrzeug aus und klicke mehere Male in die 3D-Welt. Die Fahrzeuge materialisieren sich aus Energie welch Du aus dem Kraftwerk erhältst.

Fahrzeuggruppen können im Squadron-Manager [S] neu gruppiert und ausgewählt werden. Durch Doppelklick auf einzelne Fahrzeuge im Squadron-Manager, in der map oder in der 3D-Welt kannst Du in einzelne Fahrzeuge weckseln.

Erobere alle Upgrate-Sektoren. In ihnen sind neue Technologien enthalten. Diese Upgrate-Sektoren sind durch eine Sigma-Symbol in der Map gekennzeichnet. Ein Upgrate-Sektor befindet sich gleich im Norden Deines Startpunktes. Dort befinden sich die Baupläne zur Wasp, ein kleiner wendiger Hubschrauber der gut gegen Bodenziele geeignet ist.

Der Fox ist ein leichter Anti-Luft-Panzer, hervorragend geeignet, die Ghorkovischen Ghagiol 1 Helikopter abzuschießen. Nach Eroberung des Upgratesektors der Wasp bilde gemischte Geschwader mit dem Squadron Manager und greife die gegnerische Kampfstation Tarantul 1 an. Abschließend schicke siviele Fahrzeuge in das Beamgate, wie es die maximale Beamenergie zulässt.

Level 2 (Raging Steel)

Zuerst erobere die beiden Upgrate-Sektoren. Der erste befindet sich südöstlich des Resistance-Kraftwerks auf einer Hochebene. Hierzu eignen sich Wasp-Hubschrauber. Weiter südlich befindet sich das zweite Upgrate mit dem mittleren Panzer Jaguar. Dieser Panzer ist gut geeignet Kampfstationen und kleine sowie mittlere Panzer Deiner Gegner anzugreifen.

Zerstöre alle Scouts des Taerkasten, die sich in Deiner Nähe befinden. Damit kann er dich nicht sehen. Erobere genügend Land um die effizienz des Kraftwerks zu steigern.

Kommen angriffe mit Eisenhans (mittlere Panzer) oder Leonid (schwerer Panzer) bekämpfe diese mit der doppelschüssigen Wasp. Gegen Flugzeuge der Taerkasten ist der Fox geeignet.

Sende Scouts aus um möglichst viel Landfläche einsehen zu können. Truppenbewegungen des Gegners werden so auch sichtbar. Mehere Angriffe mit Jaguar, Fox und Wasp auf das gegnerische Kraftwerk tief im südösten des Landes werden die Taerkasten Kampfstation soweit schwächen, daß ein finaler Angriff möglich

ist. Dieser finale Angriff sollte mit einer Großmacht Jaguar (12-15 Stück) geführt werden. Der Jaguar ist jedoch den Angriffen aus der Luft schutzlos ausgeliefert, sodaß Du noch Fox und wasp zur Unterstützung mitschicken solltest.

Level 3 (Sturmfront)

Zuerst sollten alle Angriffe des Taerkasten Orden und der Ghorkov abgewehrt werden. Achte auf Deine Flaks. Diese sind Dein bester Schutz. Unterstützt sie durch einige Fox und Jaguar.

In dieser Region befinden sich drei Upgrates. Eines für den Tiger ist stark geschützt in einem Tal nahe dem Ghorkov-Gebiet (östlich des Startpunktes). Die beiden anderen Upgrates sind leichter zu erreichen. Im Nordwasten befindet sich, inmitten der Hochhäuser, das für den mittleren Hubschrauber Hornet, welcher bestens gegen schwere Bodenfahrzeuge gerüstet ist. Dieses Upgrate sollte zuerst erobert werden. Weit im Süden befindet sich das Upgtate für den Falcon. Dieser Jäger ist die geeignete Flugabwehr gegen die lästigen Hetzel- und Ghagoil-Angriffe.

Nachdem das Falcon-Upgrate erobert ist, sollten mit ihm die Ghorkovischen Flaks auf der nordöstlichen anhöhe ausgeschaltet werden. Hiernach ist eine eroberung des Tiger-Upgrates im Tal möglich. Beachte die Flaks auf dem Upgrate-Sektor!

Mit dem Tiger und der Hornet werden vernichtende Angriffe auf die gegnerischen Kampfstationen möglich. Zerstöre immer zuerst gegnerische Kraftwerke, bevor Die die Kampfstation angreifts. Damit sind sie von ihren Ressourcen abgeschnitten.

Der Tiger dit die beste wahl für direckte Frontalangriffe auf gegneriche Kampfstationen und Flaks. 3-4 Tiger wiegen eine Herde von 10-12 Jaguar auf!

7 English

Under Construction.

8 Notes

The formatting in this article is not complete, and will be adjusted in future.