

Demo Campaign Level Guide

Table Of Contents

- [1 Information](#)
- [2 Level Guide Overview](#)
- [3 Resistance Overview \(Faction Guide\)](#)
- [4 Demo Campaign Levels](#)
- [5 Demo Campaign Unlock Map](#)
- [6 TerraTools Level Guide \(German\)](#)
 - [6.1 Level 1](#)
 - [6.2 Level 2](#)
 - [6.3 Level 3](#)
- [7 Main Level Guide](#)
- [8 Trivia](#)
- [9 Notes](#)

The article for Demo (Urban Assault Trial) Campaign Level Guide.

(This is a placeholder article that is currently under construction!)

This section will cover the [level guides](#) for [Urban Assault Trial](#) (Demo) in future.

1 Information

[Urban Assault](#) Trial is the official demo version of Urban Assault. The Trial version was created by Microsoft as the official game demo. The demo is only available in the English version.

The demo campaign features total 5 new missions (despite the official Microsoft website description mentioning 6 levels) that are completely distinct from the full version of the game.

The campaign world map is identical to the world map of the full version of the game but restricted to a part of the Western European theatre, with slightly different area designations.

2 Level Guide Overview

Under Construction.

3 Resistance Overview (Faction Guide)

Main Article: Resistance

The Resistance represents the last traces of freedom and democracy to survive global chaos known as The Big Mistake. The Resistance was months away from certain destruction when a coalition of engineers and hackers wired together the free world's computers to create advanced war machines called host stations. The faction is responsible for pioneering various high-technology inventions such as the plasma formation technologies or the Stoudson Bomb. Their primary headquarters are located in Britain, whereas their remaining forces and contested territories are dispersed throughout Western Europe.

The Resistance is considered a balanced, all-around faction. The Resistance assets are focused around at specialisation and cost-efficiency, and they possess the greatest variety of war machines in their arsenal. The

faction's main strengths are its versatility and flexibility. Their individual units are generally cheaper to manufacture than the other [factions](#) for the most part, but each unit is also more specialised towards certain types of tasks, which slightly limits their general-purpose applications. Therefore, the Resistance relies chiefly on combined arms tactics as well as calculated unit compositions, where multiple types of different units with different strengths are supporting each other to deal with various combat situations.

4 Demo Campaign Levels

1. Training Mission 1: Vehicle Creation and Control
2. Training Mission 2: The Map and [Squadron Manager](#)
3. Training Mission 3: First Blood
4. Raging Steel
5. Sturmfront

5 Demo Campaign Unlock Map

Under Construction.

6 TerraTools Level Guide (German)

The following German level guide for the demo version campaign was written by the official German developer of Urban Assault, TerraTools.

The text below is provided in the original document format. Therefore, it may contain uncorrected typos or errors within the text contents.

1. Level 1 (Training Mission 3: First Blood)
2. Level 2 (Raging Steel)
3. Level 3 (Sturmfront)

6.1 Level 1

Grundlegende Strategien von Deinen Aufträgen in diesem Krieg werden hier simuliert. Erfülle sie und eine Aufnahme in die Resistance-Streitkräfte 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 ein Fahrzeug aus und klicke mehrere Male in die 3D-Welt. Die Fahrzeuge materialisieren sich aus Energie, welche 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 wechseln.

Erobere alle Upgrade-Sektoren. In ihnen sind neue Technologien enthalten. Diese Upgrade-Sektoren sind durch ein Sigma-Symbol in der Map gekennzeichnet. Ein Upgrade-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 [Ghargoil](#) 1 Helikopter abzuschießen. Nach Eroberung des Upgradesektors der Wasp bilde gemischte Geschwader mit dem Squadron Manager und greife die gegnerische Kampfstation Tarantul 1 an. Abschließend schicke sivielle Fahrzeuge in das Beamgate, wie es die maximale Beamenergie zulässt.

6.2 Level 2

Zuerst erobere die beiden Upgrade-Sektoren. Der erste befindet sich südöstlich des Resistance-Kraftwerks auf einer Hochebene. Hierzu eignen sich Wasp-Hubschrauber. Weiter südlich befindet sich das zweite Upgrade 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. Mehrere 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.

6.3 Level 3

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 Upgrades. Eines für den [Tiger](#) ist stark geschützt in einem Tal nahe dem Ghorkov-Gebiet (östlich des Startpunktes). Die beiden anderen Upgrades sind leichter zu erreichen. Im Nordwesten befindet sich, inmitten der Hochhäuser, das für den mittleren Hubschrauber [Hornet](#), welcher bestens gegen schwere Bodenfahrzeuge gerüstet ist. Dieses Upgrade 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-Upgrade erobert ist, sollten mit ihm die Ghorkovischen Flaks auf der nordöstlichen anhöhe ausgeschaltet werden. Hiernach ist eine Eroberung des Tiger-Upgrades im Tal möglich. Beachte die Flaks auf dem Upgrade-Sektor!

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

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

7 Main Level Guide

Under Construction.

8 Trivia

Under Construction.

9 Notes

Under Construction.