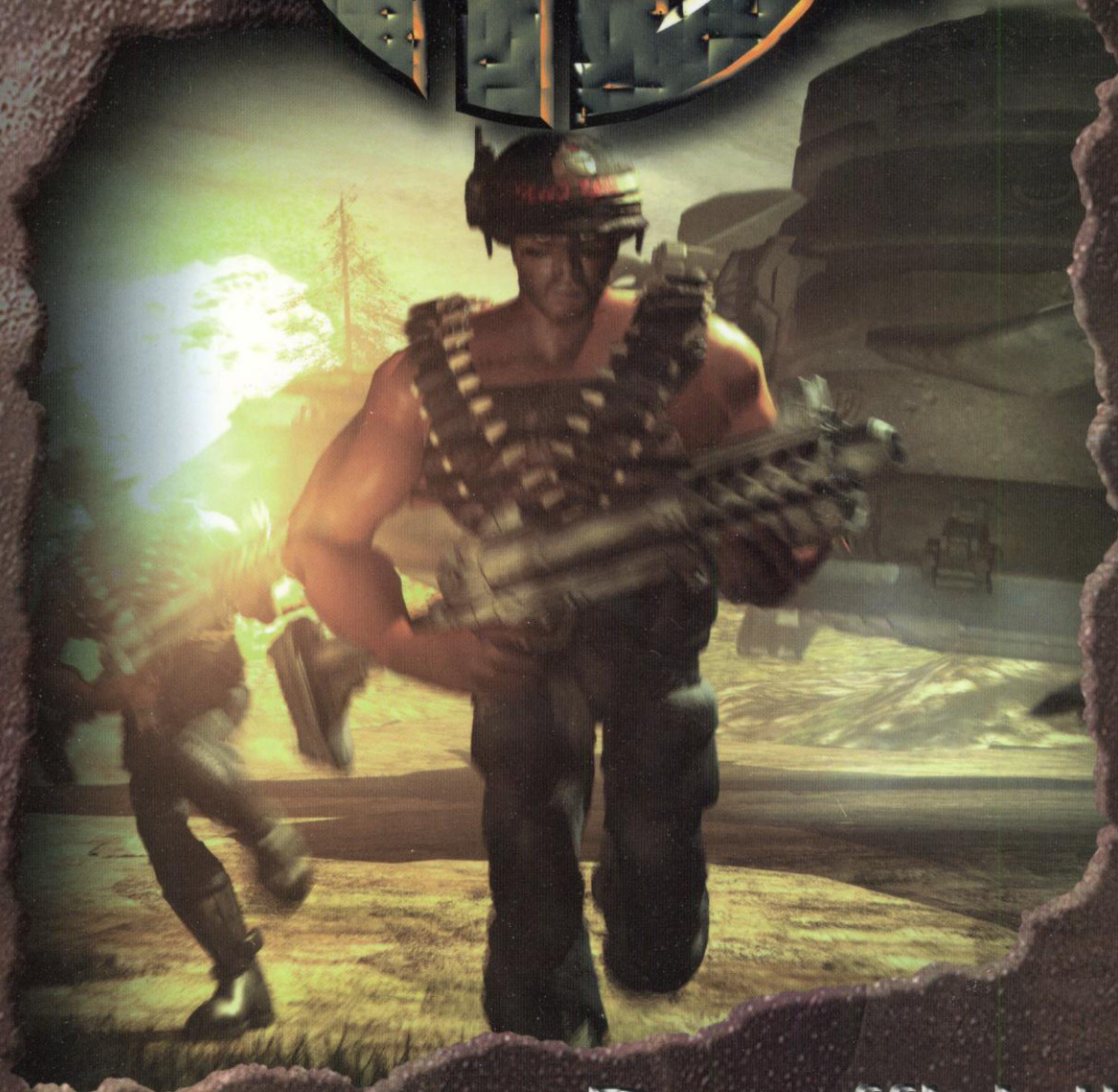


modern.media

KKND KROSSFIRE



Das offizielle
Lösungs- & Strategie-Buch



MODERN MEDIA PRÄSENTIERT:

KKND KROSSFIRE

Das offizielle Lösungs- und Strategie-Buch

Hanser, modern media publishing 1998

ISBN-Nr. 3-933678-07-2

Originalausgabe

Copyright 1998 modern media publishing, Hanser

Herausgeber: modern media publishing, Hanser

Text: Baumann & Ruppach

Gestaltung, Layout, Satz: Sabine Hubel • Grafik-Design & Buchgestaltung • Frankfurt

Text und Abbildungen wurden mit größter Sorgfalt erarbeitet. Verlag, Herausgeber und Autoren können jedoch für eventuell verbleibende fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen. In den Klammern stehen die gestrichelten Kommentare der Autoren, diese kann für deren Richtigkeit (wie immer) keine Haftung übernehmen.

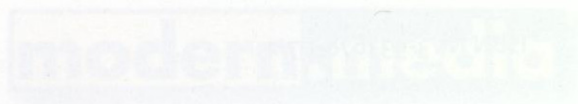
Alle Spielteile sind geschützt für die jeweiligen Herstellerfirmen. Die Bildschirmabbildungen wurden den Spielen entnommen, auf die sie sich beziehen.

Die vorliegende Publikation ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Buches darf ohne schriftliche Genehmigung der Herausgeber in irgendeiner Form durch Fotokopie, Mikrofilm oder andere Verfahren reproduziert oder in eine für Maschinen, insbesondere Datenverarbeitungsanlagen, verwendbare Sprache übertragen werden. Auch die Rechte der Wiedergabe durch Film, Funk und Fernsehen sind vorbehalten.

Sony, Sony Playstation™, Sony Computer Entertainment Europe und das Playstation™-Logo sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Inhaber und unterliegen den gesetzlichen Bestimmungen.

Der Verlag folgt in der Bezeichnung im Wesentlichen der Darstellung der jeweiligen Hersteller.

Wir danken der Firma Infogrames Deutschland und dem Product Manager Wolfgang Durr für die freundliche Unterstützung während der Buchproduktion. Ebenfalls bedanken wir uns bei allen Käufern dieses Buches für ihr Vertrauen in modern media publishing.



MODERN MEDIA PRÄSENTIERT

modern media publishing präsentiert
KKND Krossfire

Das offizielle Lösungs- und Strategie-Buch

Hanau, modern media publishing 1999

ISBN-Nr. 3-933678-07-2

Originalausgabe
Copyright 1998 modern media publishing, Hanau

Herausgeber: modern media publishing, Hanau
Text: Baumann & Ruppach
Gestaltung, Layout, Satz: Sabine Hudel • Grafik-Design & Buchgestaltung • Frankfurt

Text und Abbildungen wurden mit größter Sorgfalt erarbeitet. Verlag, Herausgeber und Autoren können jedoch für eventuell verbliebene fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen. In den Klammern stehen die geistreichen Kommentare des Autors, dieser kann für deren Richtigkeit (wie immer) keine Haftung übernehmen.

Alle Spieletitel sind geschützt für die jeweiligen Herstellerfirmen. Die Bildschirmabbildungen wurden den Spielen entnommen, auf die sie sich beziehen.

Die vorliegende Publikation ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Buches darf ohne schriftliche Genehmigung der Herausgeber in irgendeiner Form durch Fotokopie, Mikrofilm oder andere Verfahren reproduziert oder in eine für Maschinen, insbesondere Datenverarbeitungsanlagen, verwendbare Sprache übertragen werden. Auch die Rechte der Wiedergabe durch Film, Funk und Fernsehen sind vorbehalten.

Sony, Sony Playstation™, Sony Computer Entertainment Europe und das Playstation™-Logo sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Inhaber und unterliegen den gesetzlichen Bestimmungen.

Der Verlag folgt in der Bezeichnung im Wesentlichen der Darstellung der jeweiligen Hersteller.

Wir danken der Firma Infogrames Deutschland und dem Product-Manager Wolfgang Duhr für die freundliche Unterstützung während der Buchproduktion. Ebenfalls bedanken wir uns bei allen Käufern dieses Buches für Ihr Vertrauen in modern media publishing.

ISBN Nr. 3-933678-07-2

MODERN MEDIA PRÄSENTIERT:

KKND KROSSFIRE

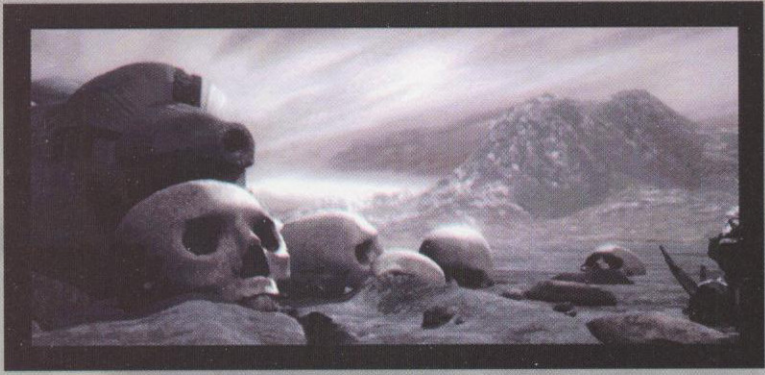
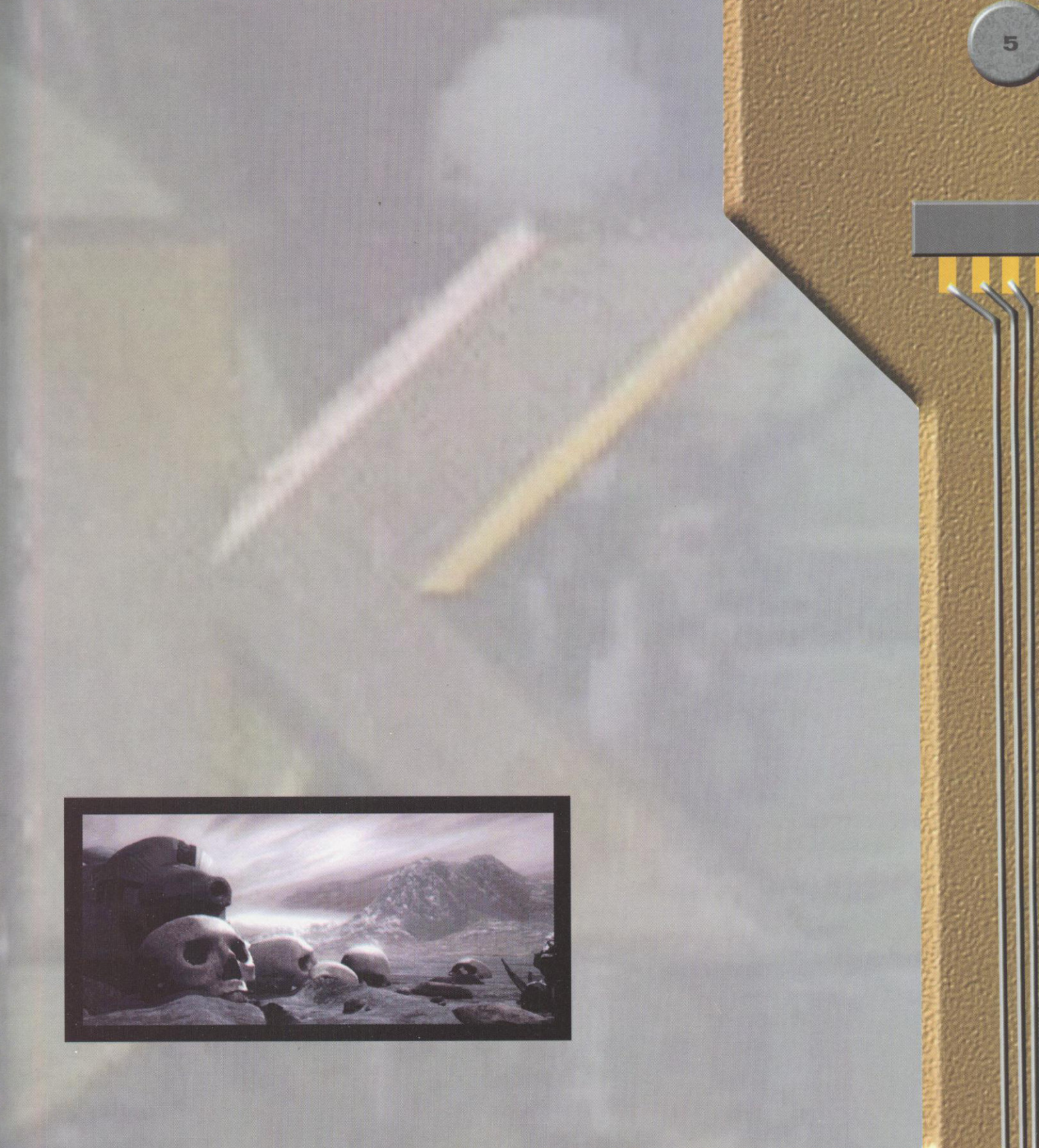
modern.media

Endlich ist es soweit. Krush, Kill ´n Destroy gibt es jetzt auch auf der Playstation. Ihr erlebt den Kampf um die Weltherrschaft in einem furchterregenden Szenario in der Zukunft und seid in der Lage in insgesamt 45 Missionen Euer strategisches Geschick unter Beweis zu stellen. Desweiteren könnt Ihr Eure taktischen Fähigkeiten im Kampf mit Euren Freunden erproben. In nächstelangen Sitzungen haben wir für Euch alle Missionen durchgespielt und die besten Lösungswege festgehalten, damit auch Ihr ohne Probleme ans Ziel kommt. Außerdem haben wir allgemeine Tips und Tricks für Euch zusammengestellt, die es Euch erleichtern werden, zu einem erfolgreichen Schlachtenlenker zu werden. Bleibt uns nun nur noch den Leuten zu danken, die das Erscheinen dieses Buches erst möglich gemacht haben. Wir danken Herrn Schlag von modern media publishing für die gute und erfolgreiche Zusammenarbeit, Herrn Duhr von Infogrames Deutschland für die hilfreichen Tips und Informationen und all unseren Freunden und Bekannten, die uns während der Fertigstellung des Buches tatkräftig unterstützt haben. Wir hoffen, daß dieses Buch Euch auf jede Frage zum Spiel eine Antwort geben wird uns wünschen Euch jetzt viel Spaß beim Lesen und Lösen.

Euer Autorenteam

Marina Ruppach & Horst Baumann





ÜBERLEBENDE

Die Hintergrundgeschichte	8
Die Gebäude der Überlebenden	10
Die Verteidigungsanlagen der Überlebenden	12
Die Infanterie der Überlebenden	12
Die Fahrzeuge der Überlebenden	15
Die Flugeinheiten der Überlebenden	17
Mission 1 – 1: Die grosse Flucht	20
Mission 1 – 2: Das Versteckspiel	20
Mission 2 – 1: Kamikaze-Kommando	21
Mission 2 – 2: Technik der Welt	22
Mission 3: Himmelfahrtskommando	23
Mission 4 – 1: Untergangsstimmung	24
Mission 4 – 2: Roboter surfen nicht	25
Mission 4 – 3: Einsatz schwerer Waffen	26
Mission 5 – 1: Der Konvoi	27
Mission 5 – 2: Stosstrupp nach Avalon	28
Mission 5 – 3: Wer zuerst kommt.... ..	29
Mission 6 – 1: Sonderflug der Con-Air	30
Mission 6 – 2: Zweimal ist keinmal	31
Mission 7 – 1: Schmelzt die Roboter ein!	32
Mission 7 – 2: Nieder mit den Mutanten	33

EVOLUTIONÄR

Die Hintergrundgeschichte	36
Die Gebäude der Evolutionäre	38
Die Verteidigungsanlagen der Evolutionäre	40
Die Infanterie der Evolutionäre	41
Die Bestien der Evolutionäre	43
Die Flugeinheiten der Evolutionäre	46
Mission 1 – 1: Die Höhle der Spinne	48
Mission 1 – 2: Die Kanonen von Navajo	48
Mission 2 – 1: Die sieben Samurai	49
Mission 2 – 2: Der Kaninchenbau	50
Mission 3: Die Vögel	51
Mission 4 – 1: Enge Beziehung	52
Mission 4 – 2: Dambruch	54
Mission 5 – 1: Rückeroberung des Turms	55
Mission 5 – 2: Geleitschutz	56
Mission 6 – 1: Mauern des Jenseits	57
Mission 6 – 2: Flammender Sonntag	58
Mission 6 – 3: Operation Pfannkuchen	60
Mission 6 – 4: Luftherrschaft	61
Mission 7 – 1: Auf zur Verschrottung	62
Mission 7 – 2: Das Ende der Symmetriker	63



SERIE 9

Die Hintergrundgeschichte	66
Die Gebäude der Serie 9	68
Die Verteidigungsanlagen der Serie 9	70
Die Infanterie der Serie 9	71
Die Fahrzeuge der Serie 9	73
Die Flugeinheiten der Serie 9	76
Mission 1-1: Miss Daisy und ihr Chauffeur	78
Mission 1-2: Jagd auf Wühlmäuse	78
Mission 2-1: Alarmstufe Purpur	80
Mission 2-2: Checkpoint Charlie	81
Mission 3: Highway zur Hölle	82
Mission 4-1: Die Brücken fallen Anheim	83
Mission 4-2: Die Mauern von Jerich-Oh	85
Mission 5-1: Ringelreihen	86
Mission 5-2: Inseln im Strom	87
Mission 6-1: Früchte des Zorns	88
Mission 6-2: Die Haue-Lagune	90
Mission 6-3: Menschen am Fluss	92
Mission 6-4: Witterung der Morgenluft	93
Mission 7-1: Mutanten off line	94
Mission 7-2: Überlebende go home	95

STRATEGIEN & TIPS

Ressourcenförderung	98
Verteidigung Eurer Basis	98
Angriff mit Bodentruppen	99
Angriff aus der Luft	100

MULTIPLAYER

Chaos-Modus	102
Die Multiplayer-Karten	102
Cheats	104
Buchtips von modern media	106



Im Jahre 2079 wurde der Planet Erde durch einen Atomkrieg fast zerstört. Das Leben, so wie wir es kennen war vorbei, da der nukleare Winter über die Erde hereinbrach und alles verstrahlte. Einige der Menschen, die überlebt hatten, flohen vor den gewaltigen und alles vernichtenden Nachwirkungen und suchten Schutz unter der Erde. Ein anderer Teil stellte sich der Gefahr mutig entgegen und blieb an der Oberfläche. Die Gattung Mensch hatte sich selbst in zwei Teile gespalten und die Auffassungen der beiden Gruppen, wer denn nun die Herrschaft über die Erde übernehmen sollte, wichen stark voneinander ab, da beide dieses Privileg für sich beanspruchten. Es war klar, daß irgendwann der Tag kommen würde, an dem die zwei Parteien aufeinander treffen, um herauszufinden wer die Herrschaft übernehmen sollte. Tatsächlich kam es im Jahre 2140 zum großen Knall zwischen den unter der Erde lebenden Menschen, den "Überlebenden", wie sie sich selbst nannten und den auf der Erde zurückgebliebenen Menschen, den sogenannten "Evolutionären".

Die Überlebenden hatten während der Zeit des Wartens nach dem Atomkrieg Schutz in Bunkern unter der Erde gesucht und waren so den Schäden durch radioaktive Strahlung entgangen. Sie hatten durch den Schutz der Erde die Reinheit der menschlichen Rasse bewahrt. Aufgrund dessen entstand der Glaube, daß sie als die "wahren Menschen" als einzige das Recht hätten, die Vorherrschaft auf der Erde zu übernehmen. Sie hofften dies durchsetzen zu können, indem sie eine gewaltige militärische Streitmacht aufstellten, um sich so die Erde, oder das was von ihr übrig geblieben war, untertan zu machen. Der Krieg im Jahre 2140 gegen die Evolutionäre sollte den Überlebenden den Sieg bringen und ihnen somit die Herrschaft über die Erde sichern. Der Krieg war hart und grausam und brachte wiederum Tod und Zerstörung über die Erde. Die Verluste auf beiden Seiten waren sehr groß, so daß einige der Überlebenden keinen Sinn mehr in diesem Krieg sahen und flüchteten. Keine der zwei Gruppen hatte den Krieg verloren, jedoch hatte ihn auch keiner gewonnen und somit war die Entscheidung über die Weltherrschaft vertagt. Schließlich waren die Überlebenden, die flüchten konnten, die einzigen ihrer Rasse, die diese fürchterlichen Kämpfe überlebt hatten.

Diese Menschen bildeten innerhalb einiger Jahrzehnte eine neue militärische Streitmacht und kehren heute im Jahre 2179 zurück, um den Kampf um die Weltherrschaft fortzusetzen. Da die Überlebenden auch in den letzten vierzig Jahren ihre äußerst militante Haltung gehegt und gepflegt haben, sind ihnen die Evolutionäre immer noch ein Dorn im Auge. Die Feinde sehen nicht nur wesentlich anders aus, als die Überlebenden selbst, sondern haben auch eine völlig andere Ansicht in Bezug auf das Leben auf der Erde. Die Evolutionäre wollen nun mit der Natur leben und sie nicht mehr zerstören, da sie den Atomkrieg und seine unerwünschten Nebenwirkungen, sprich Mutationen, als Strafe der Götter für den Mißbrauch der Natur ansehen. Die Überlebenden hingegen wollen genauso weiter machen wie vor dem

Krieg und sind zusätzlich bestrebt, den Feind zu un



Überlebende Story

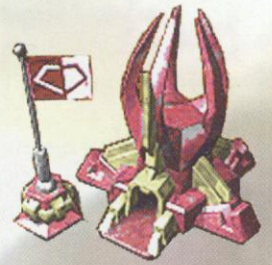
terwerfen. Doch nicht nur die Evolutionäre gilt es zu bezwingen. Einige aggressive Kampfroboter treten nun im Jahre 2179 ebenfalls gegen die Überlebenden an. Auch sie müssen aus dem Weg geräumt werden, damit die Überlebenden ihr Ziel erreichen und die Herrschaft über die Welt erlangen. Der Widerstand auf dem Weg zum Erfolg hat sich durch diese neue Gruppe also verdoppelt, so daß die Herausforderung den Sieg zu erringen eine noch größere ist. Genau hundert Jahre nach dem Atomkrieg, der die Erde an den Rand des Untergangs brachte, ziehen die Überlebenden in die zweite Schlacht um die Weltherrschaft. Ihr habt nun die Aufgabe die Geschicke dieser Rasse zu leiten und sie zum Sieg zu führen. Noch sind die Würfel nicht gefallen und es liegt jetzt in Eurer Hand das Schicksal zu Gunsten der Überlebenden zu beeinflussen.



VORPOSTEN

Der Vorposten ist sozusagen der Grundstein für Euer Lager. Ohne ihn seid Ihr nicht in der Lage andere Gebäude zu bauen. Die Kosten für dieses Gebäude liegen bei 1500 RP (Ressourcenpunkte). Ihr habt die Möglichkeit dieses Gebäude weiter zu entwickeln. Je höher der TechLevel ist, desto mehr Möglichkeiten stehen Euch zur Verfügung.

- TechLevel 1: Von nun an steht Euch eine Minikarte zur Verfügung. Des weiteren könnt Ihr Wachkanonen als Verteidigungsanlagen bauen.
- TechLevel 2: Ab jetzt könnt Ihr den Kanonenturm zur Verteidigung einsetzen.
- TechLevel 3: Ihr könnt jetzt FlaRak-Türme als Geschütze zur Flugabwehr bauen.
- TechLevel 4: Auf diesem höchsten Technologiestand könnt Ihr nun auf alternative Technologien zur Energieversorgung zurückgreifen. Dazu soll Euch der Bau von Sonnenkollektoren dienen.



BARACKE



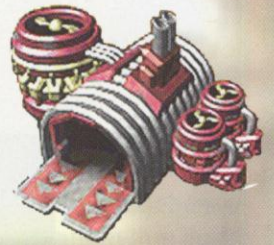
Dies ist das Gebäude, in dem Ihr Eure Infanterie ausbildet. Es ist jederzeit möglich die Baracke zu bauen, vorausgesetzt Ihr habt die dafür nötigen 400 RP. Die Baracke kann weiterentwickelt werden, so daß Ihr eine größere Auswahl an verschiedenen Soldaten habt. Jede Baracke muß dazu separat weiterentwickelt werden.

- TechLevel 0: Gleich zu Beginn könnt Ihr MG-Schützen und Techniker ausbilden.
- TechLevel 1: Jetzt ist es möglich Grenadiere auszubilden.
- TechLevel 2: Von nun an könnt Ihr Flammenwerfer einsetzen.
- TechLevel 3: Sobald Ihr diesen Forschungsstand erreicht habt, könnt Ihr den Raketenwerfer in die Schlacht führen.
- TechLevel 4: Auf dieser Stufe seid Ihr in der Lage Kamikaze Soldaten auszubilden.

MASCHINENHALLE

In der Maschinenhalle können alle Fahrzeuge und Flugzeuge produziert werden. Um dieses Gebäude zu erbauen, braucht Ihr 800 RP. Auch die Maschinenhalle kann von Euch auf einen höheren Technologiestand durch Forschung gebracht werden. Dadurch wird es möglich bessere Fahrzeuge und effektivere Flugzeuge zu konstruieren.

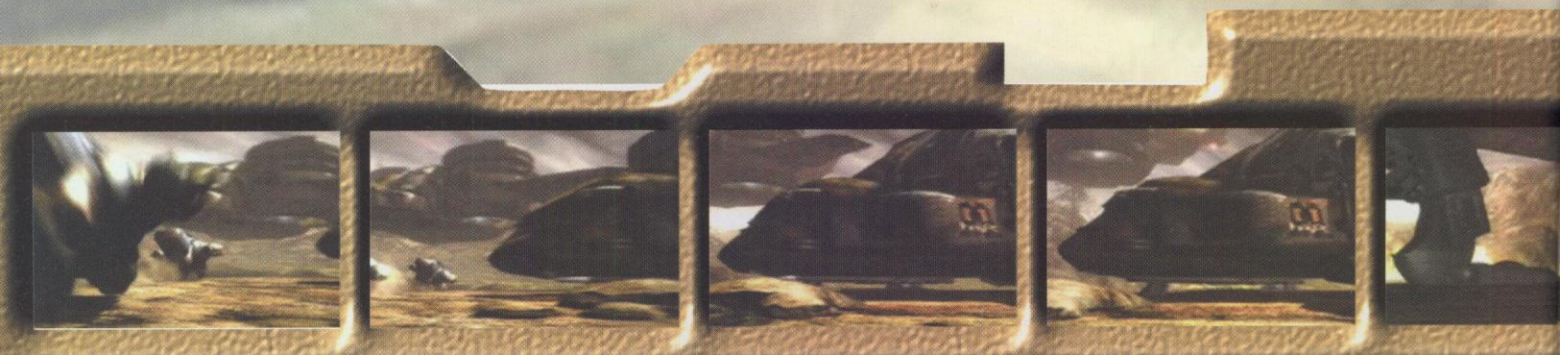
- TechLevel 0: Gleich zu Beginn könnt Ihr Geländemotorräder, Geländefahrzeuge und mobile Bohrtürme herstellen.
- TechLevel 1: Mit der Erhöhung auf TechLevel 1 wird der Bau des Hoverbuggys möglich.
- TechLevel 2: Ihr seid nun in der Lage neue Fahrzeuge zu produzieren. Dazu gehören der Anakonda-Panzer und der Öltankwagen.
- TechLevel 3: Diese Technologiestufe bringt Euch ein weiteres Fahrzeug und zwar die Raketenorgel. Außerdem besteht die Option Flugzeuge zu bauen. Jedoch muß dafür das Forschungslabor modernisiert werden, und zwar auf TechLevel 3 für Transportflugzeuge und auf TechLevel 4 für Orville-Jäger und Wilbur-Bomber.
- TechLevel 4: Auf dieser höchsten Technologiestufe könnt Ihr zwei weitere Fahrzeuge produzieren. Dies sind ein mobiler Vorposten und der Dschagannath.



BOHRTURM



Auf jedem Terrain gibt es an den unterschiedlichsten Stellen Ölfelder. Dies sind die dunklen, blubbernden Pfützen. Hierauf könnt Ihr nun mobile Bohrtürme befestigen und mit der Ölförderung beginnen. Jedoch ist es nicht so, daß jedes Ölfeld gleich viel Ressourcen bietet. Wenn Ihr also mit dem Cursor über das Ölfeld geht,



dann werdet Ihr eine Anzeige sehen. Je länger dabei der blaue Balken ist desto mehr Vorkommen schlummern unter der Erde. Dies alles bedeutet, daß die Ölfelder nicht unbegrenzt nutzbar sind, sondern irgendwann einmal erschöpft sind. Macht Euch daher schon frühzeitig auf die Suche nach anderen Ölfeldern, um diese mit Bohrtürmen zu besetzen. Ein Bohrturm ist in vielen Missionen bereits zu Beginn vorhanden. Wenn Ihr neue befestigen wollt, dann müßt Ihr einen mobilen Bohrturm in der Maschinenhalle in Auftrag geben und diesen dann zum besagten Ölfeld beordern. Der Preis für solch einen mobilen Bohrturm beträgt 1000 RP.

KRAFTWERK



Das von den Bohrtürmen geförderte Öl wird von Tankwagen zum Kraftwerk gebracht. Jeweils ein Tankwagen ist beim Bau eines Kraftwerkes immer dabei, so daß der Transport sofort losgehen kann. Da Kraftwerk und Bohrturm in einer direkten Abhängigkeit zueinander stehen, sollten sie eng zusammen gebaut werden, damit unnötig lange Transportwege vermieden werden. Der Preis für ein Kraftwerk beträgt 2000 RP. Eines der ersten Dinge, die Ihr in Eurer Basis tun solltet, ist die Modernisierung Eurer Kraftwerke. Die Verbesserung hat zur Folge, daß das Öl schneller gefördert werden kann. Nutzt also diese Möglichkeit, um Euch einen zeitlichen Vorsprung zu Eurem Gegner zu verschaffen. Wenn Eure Maschinenhalle den Technologielevel 2 erreicht hat, könnt Ihr zusätzliche Öltankwagen einsetzen, um noch mehr Öl zu fördern.

SONNENKOLLEKTOR



Der Sonnenkollektor ist das Gebäude der alternativen Energiegewinnung. Dabei macht es sich die Sonnenenergie zunutze, um Ressourcenpunkte zu produzieren. Das bedeutet, daß es an jedem beliebigen Standort errichtet werden kann, ohne Rücksicht auf irgendwelche Ölfelder, wie zum Beispiel beim Bohrturm. Der Bau eines Sonnenkollektors wird Euch 1000 RP kosten, und es können maximal zwei Kollektoren gebaut werden. Ihr werdet es nicht schaffen ein ganzes Lager allein durch Sonnenkollektoren zu versorgen, jedoch sind sie als zusätzliche Anlagen sehr gut zu gebrauchen und geben Euch vielleicht den entscheidenden Vorsprung zu Euren Widersachern. Voraussetzung für den Bau eines Sonnenkollektors ist nicht nur die passende Anzahl an Ressourcenpunkten. Vielmehr müßt Ihr auch Euren Vorposten auf den Technologielevel 4 bringen, um das Gebäude der alternativen Energiegewinnung errichten zu können.

FORSCHUNGLABOR

Das Forschungslabor ist der Schlüssel für den technologischen Fortschritt Eurer Basis, denn ohne sie ist es nicht möglich den Technologielevel der anderen Gebäude zu erhöhen. Daraus folgt, daß der Bau eines solchen Gebäudes jederzeit möglich ist. Ihr werdet für die Errichtung des Forschungslabor 700 RP brauchen. Auch das Labor selbst kann modernisiert werden, und dies solltet Ihr frühzeitig tun. Nach jeder Erhöhung des Technologielevels werden die darauffolgenden Modernisierungen schneller und billiger vorstatten gehen. Beginnt also schon relativ früh mit der Modernisierung des eigenen Labors, damit die darauffolgenden Erhöhungen der anderen Technologielevel schneller und billiger abgewickelt werden können. Das Forschungslabor ist darüber hinaus auch noch für den Flugzeugbau wichtig. Wenn Ihr hierbei das Labor auf Technologielevel 3 bringt, dann habt Ihr die Bauoption für ein Transportflugzeug. Ab TechLevel 4 könnt Ihr dann zusätzlich noch Orville-Jäger und Wilbur-Bomber produzieren.



WACHKANONE



Wenn Ihr den Vorposten auf Technologielevel 1 gebracht habt, dann ist es möglich diese Verteidigungsanlage zu bauen. Plaziert sie am besten auf etwas höher gelegenen Flächen, z.B. an Klippen, damit die Kanonen die größtmögliche Reichweite haben. Da diese bei den Wachkanonen eh nicht sehr hoch ist, solltet Ihr besonders darauf achten. Das Geschütz ist besonders für die Abwehr von Infanterieeinheiten gedacht und hat hierfür eine relativ hohe Schußfolge mit geringerer Durchschlagskraft, jedoch ausreichend im Kampf gegen feindliche Soldaten oder leichte Fahrzeuge. Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Wachkanonen ist begrenzt. Demnach dürft Ihr maximal vier dieser Geschütze errichten. Überlegt Euch daher gut, wo Ihr sie plazieren werdet. Der Preis pro Kanone beträgt 800 RP.



KANONENTURM

Der Kanonenturm ist eine Weiterentwicklung der Wachkanone. Ihr könnt sie also bauen, wenn Ihr den Vorposten auf TechLevel 2 gebracht habt. Mit 1200 RP ist dieses Geschütz zwar teurer als sein Vorgänger, dafür aber viel durchschlagskräftiger. Ihr könnt maximal vier Kanonentürme zur Verteidigung Eurer Basis aufstellen. Überlegt Euch daher sehr gut wo Ihr sie postiert. Dieses Geschütz verfügt über eine höhere Reichweite und ist besonders im Kampf gegen Fahrzeuge geeignet. Die Schußfolge ist zwar nicht ganz so hoch, doch wenn der Kanonenturm einen Treffer landet richtet er schon ganz schönen Schaden an. Mit diesen Verteidigungsanlagen an den Zugängen zu Eurer Stadt könnt Ihr Euch gleich viel sicherer fühlen. Wenn Ihr dann zum Beispiel den Zugang zu Eurer Basis mit zwei Kanonentürmen flankiert, dann könnt Ihr so den anrückenden Gegner ins Kreuzfeuer nehmen und das wird er nicht lange überleben. Bedenkt, daß Ihr jetzt insgesamt acht Geschütze bauen könnt, und dies kann Euch eine unverzichtbare Hilfe sein.



FLARAK-TURM

Euer Gegner ist genauso wie Ihr in der Lage später einmal Flugzeuge zu bauen, und Euer Widersacher wird es sich sicherlich nicht nehmen lassen, Eurer Basis mit seinen Bombern einen Besuch abzustatten. Jedoch wird dies nicht ganz so erfreulich für Euch, da Ihr bis jetzt noch gar kein Mittel habt, um einen Luftangriff abzuwehren. Das soll sich nun aber schleunigst ändern. Dazu modernisiert Ihr Euren Vorposten auf die den Technologielevel 3. Jetzt ist es für Euch möglich FlaRak-Türme zu errichten. Wieder einmal ist die mögliche Anzahl dieser Geschütze begrenzt, da Ihr höchstens vier aufstellen könnt. Postiert diese also dort, wo sie am effektivsten Eure wichtigsten Gebäude schützen können (Kraftwerk, Bohrturm, Produktionsstätten). Fangt am besten schon früh mit dem Bau der Flugabwehrgeschütze an, weil sie mit 2500 RP pro Stück doch recht teuer sind und Ihr so die Baukosten über einen längeren Zeitraum verteilen könnt.

DIE INFANTERIE DER ÜBERLEBENDEN

MG-SCHÜTZE



Die einfachste Einheit Eurer Infanterie ist der MG-Schütze. Dieser Soldat ist gleich zu Beginn verfügbar, jedoch braucht Ihr eine Baracke, in der die MG-Schützen ausgebildet werden. Die Ausbildung eines MG-Schützen kostet Euch 100 RP, ist also vergleichsweise günstig. Er kann sich über ebenes Gelände bewegen und auch Wälder durchqueren, durch die große Fahrzeuge nicht hindurch kommen. Gewässer kann er nicht selbständig überqueren, es sei denn es ist seichtes Wasser. Seine Waffe ist ein Maschinengewehr, welche eine mittlere Reichweite mit geringer Durchschlagskraft hat. Dies wird durch die hohe Schußfolge der Waffe ausgeglichen. Dadurch, daß der MG-Schütze schnell und günstig auszubilden ist, könnt Ihr ihn in großen Mengen rekrutieren. Erst dann kann er richtig effektiv gegnerische Einheiten vernichten. Der MG-Schütze sollte vorrangig in den ersten Missionen eingesetzt werden, da hier die gegnerischen Einheiten noch



Überlebende Einheiten

nicht sehr widerstandsfähig sind, und daher die Feuerkraft des Maschinengewehrs ausreicht. Später jedoch werden die Gegner gefährlicher und widerstandsfähiger, so daß die Feuerkraft der MGs nicht mehr ausreicht und die MG-Schützen schnell getötet werden. In diesem Fall müßt Ihr für besseren Ersatz sorgen. Es gibt drei verschiedene Sorten des MG-Schützen, die sich durch den farbigen Rahmen des Statusbalkens bzw. durch den farbigen Statusbalken selbst unterscheiden. Der blutige Anfänger ist durch die Farbe Grün gekennzeichnet. Nach den ersten Kampfeinsätzen gewinnt der Soldat an Erfahrung und er wird härter im Nehmen. Dadurch erhöht sich der Status des Soldaten zu dem des Profis und die Farbe wechselt von grün zu blau. Bei mehrfachen Kampfeinsätzen erhöht sich nochmals der Status und der Soldat wird zum Veteran. Das bedeutet, daß er noch widerstandsfähiger wird und noch besser mit seiner Waffe trifft. Der Statusbalken verfärbt sich rot, doch dies ist noch nicht alles. Sobald der MG-Schütze den Profistatus erreicht hat, kann er sich sogar selbst heilen. Hierfür braucht er nur etwas Ruhe und muß sich etwas ausruhen. Gebt diesen Soldaten also nach Kämpfen eine Pause, damit sie beim nächsten Mal wieder voll mitmischen können. Für den erfolgreichen Ausgang einer Mission kann es oftmals sehr wichtig sein, über welche Erfahrung Eure Einheiten verfügen.

TECHNIKER



Der Techniker ist genauso wie der MG-Schütze gleich zu Beginn des Spiels verfügbar. Ihr braucht lediglich eine Baracke dazu, um dort die Leute in diesem speziellen Beruf auszubilden. Techniker sind einem Angriff des Feindes immer wehrlos ausgeliefert, da sie keine Waffe bedienen können, um sich zu verteidigen. Daher müßt Ihr mit allen Mitteln verhindern, daß es zu einem Feindkontakt kommt. Die Kosten für die Ausbildung liegen bei 100 RP. Die Aufgabe des Technikers ist es, beschädigte Gebäude und Verteidigungsanlagen wieder in stand zu setzen. Kontrolliert daher regelmäßig den Zustand Eurer Gebäude und Verteidigungsanlagen und repariert diese, falls sie beschädigt sind. Um zum Beispiel ein fast ganz zerstörtes Kraftwerk zu reparieren, braucht Ihr drei Techniker. Die Kosten belaufen sich dafür auf insgesamt 300 RP. Wenn das Gebäude aber zerstört wird und Ihr es neu bauen müßt, dann könnt Ihr schon 2000 RP investieren. Die Techniker helfen Euch also dabei, so manchen Ressourcenpunkt zu sparen. Zur Sicherheit solltet Ihr immer drei Techniker zur Hand haben, die dann bei Gelegenheit sofort einsatzbereit sind. Es gibt aber noch eine weitere Aufgabe, für die Techniker eingesetzt werden können. Im 21. Jahrhundert vor dem großen Atomkrieg hatten die Wissenschaftler mächtige Waffen geschaffen und schützten sie vor der Zerstörung in Technologiebunkern. Die automatische Entriegelung dieser unterirdischen Silos funktionierte nicht, und nur Eure Techniker sind jetzt in der Lage diese Entriegelung zu aktivieren und die versteckten Waffen ans Tageslicht zu bringen. Wenn Ihr also einen Technologiebunker seht, schickt einen Techniker dorthin und schon gehört die befreite Wunderwaffe zu Eurem Kriegsgerät.

GRENADIER



Sobald Ihr die Baracke auf Technologielevel 1 befördert habt, könnt Ihr neben dem MG-Schützen auch den Grenadier ausbilden. Der Preis für die Ausbildung eines Grenadiers beträgt 125 RP, ist also nur unwesentlich teurer als die des MG-Schützen. Jedoch ist er viel effektiver. Die Waffen des Grenadiers sind Granaten, die er aus mittlerer Distanz auf seine Gegner wirft. Die Wirkung der Granaten ist enorm, denn sie haben eine hohe Sprengkraft. Besonders bei hoher Anzahl können diese Soldaten einen großen Schaden bei Euren Gegnern anrichten. Setzt sie vor allem bei leichten bis mittleren Fahrzeugen und bei allen Infanterieeinheiten des Feindes ein. Auch bei Angriffen aus der Luft können sie zur Verteidigung eingesetzt werden. Dort ha-



ben die Grenadiere eine besonders destruktive Wirkung. Gerade bei den ersten Missionen sind die Granatenwerfer eine echt effektive Truppe, die Euch den Grundstein für den Missionssieg garantieren. Genau wie bei den MG-Schützen, können sich die Grenadiere bei steigendem Status und steigender Erfahrung selbst heilen. Sie werden außerdem widerstandsfähiger und vor allem treffsicherer. Gebt ihnen also zwischen den Kampfeinsätzen kurze Pausen, damit sich Eure Kämpfer wieder erholen können.

FLAMMENWERFER



Um den Flammenwerfer ausbilden zu können, muß Eure Baracke mindestens auf dem Technologielevel 2 sein. Da diese Infanterieeinheit keine große Reichweite hat, sollte sie auf keinen Fall im Kampf gegen feindliche Einheiten mit großer Reichweite eingesetzt werden, z.B. Geschützen. Ihre beste Arbeit leisten sie bei der Zerstörung von Barrikaden und Gebäuden, denn dabei müssen sie mit wenig Gegenwehr rechnen. Im Laufe der Zeit gewinnen die Flammenwerfer an Erfahrung und können sich ab einem höheren Status selbst heilen. Die Ausbildung des Flammenwerfers kostet 200 RP. Im Vergleich zu anderen Einheiten hat der Flammenwerfer zu viele Nachteile. Er hat eine zu geringe Reichweite, um feindliche Fahrzeuge angreifen zu können, er ist verhältnismäßig teuer und für die Zerstörung von Gebäuden gibt es weitaus effektivere Einheiten in Eurem Repertoire. Wenn Ihr also knapp bei Kasse seid, dann ist Euch von der Ausbildung dieser Soldaten abzuraten, da es weitaus bessere gibt. Solltet Ihr aber nicht in finanziellen Schwierigkeiten stecken, dann könnt Ihr ruhig einige Flammenwerfer ausbilden.

RAKETENWERFER



Der Raketenwerfer ist der König unter den Infanterieeinheiten. Seine Waffe erzielt eine besonders hohe Reichweite und die explodierenden Raketen haben eine große Sprengkraft. Darüber hinaus kann er nicht nur gegen Bodentruppen antreten, sondern auch Luftangriffe abwehren. Voraussetzung für die Ausbildung dieser Einheiten ist, daß die Baracke auf Technologielevel 3 sein muß. Jede ausgebildete Soldat wird Euch dann 200 RP kosten. Besonders wirkungsvoll sind die Raketenwerfer, wenn sie in großen Gruppen auftreten, so daß sich alle feindlichen Infanterieeinheiten und alle gegnerischen, mittelgroßen Fahrzeuge in acht nehmen müssen. Nach jedem Kampf steigt der Status der Raketenwerfer, so daß sie treffsicherer und auch widerstandsfähiger werden. Des weiteren können sie sich mit höherem Status selbst heilen, wenn Ihr ihnen eine Pause zur Erholung zugesteht. Im Vergleich zu allen anderen Infanterieeinheiten ist der Raketenwerfer der Beste. Er hat eine hohe Reichweite, eine starke Durchschlagskraft und kann außerdem auch gegnerische Angriffe aus der Luft abwehren. Seht also zu, daß Ihr diese Soldaten so schnell wie möglich produzieren könnt. Ein großer Trupp Raketenwerfer ist meist effektiver als die Anzahl an Fahrzeugen, die Ihr für die gleiche Menge von Ressourcenpunkten produzieren könnt.

KAMIKAZE



Diese Soldaten sind wohl die eigenartigsten Leute in Eurer Infanterie, denn sie sind von Eurer Sache so überzeugt, daß sie dafür auch in den Tod gehen. Dafür schnallen sie sich hochexplosives Material auf den Rücken, laufen in die Nähe Ihres verhaßten Angriffsziels und jagen sich mit Ihm in die Luft. Die Sprengkraft dieser Explosion ist so hoch, daß sie ganze Gebäude in die Luft sprengen kann, wenn mehrere Kamikaze-Soldaten angreifen. Je mehr Kamikaze-Einheiten sich in den Tod stürzen, desto stärker wird die Explosion. Die Explosion, die durch Eure Kamikaze-Soldaten verursacht wird kennt jedoch weder Freund noch Feind. Das heißt, wenn Eure anderen Einheiten in der Nähe sind, diese auch mit in die Luft fliegen. Wenn der Kamikaze-Soldat von einer feindlichen Einheit getötet wird, explodiert er ebenfalls. Laßt daher diese Soldaten immer getrennt, von Euren anderen Einheiten marschieren, damit den eigenen Einheiten im Falle eines Falles nichts passiert. Achtet auch darauf, daß Ihr das Selbstmordkommando so nah wie möglich an das zu vernichtende Objekt heran bringt, ohne daß die Kamikazes vorher abgeschossen werden. Schleicht Euch am besten an das Zielgebiet heran und sucht den Schutz der örtlichen Begebenheiten, z.B. Wälder oder Häuser. Um die Soldaten soweit



zu kriegen, daß sie sich in den Tod stürzen, müßt Ihr sie in der Baracke mächtig bearbeiten. Diese Ausbildung kostet natürlich mehr Geld als andere nämlich 250 RP, und sie ist erst möglich, wenn die Baracke den Forschungslevel 4 erreicht hat.

DIE FAHRZEUGE DER ÜBERLEBENDEN



MOBILER VORPOSTEN

Es gibt bei den meisten Missionen zwei Möglichkeiten, wie diese beginnen können. Entweder es existiert bereits ein Lager mit einem befestigten Vorposten, oder Ihr erhaltet zu Beginn einen mobilen Vorposten, um damit den Grundstein für ein neues Lager zu legen. In letzterem Fall sucht Ihr Euch eine geeignete Stelle, plaziert dort den mobilen Vorposten und befestigt ihn dann. Das erste Gebäude einer jeden Basis muß der Vorposten sein, da erst dann andere Gebäudetypen errichtet werden können. Es leuchtet ein, daß sich der mobile Vorposten nur sehr langsam fortbewegt, da er ganze Bauteile für ein neues Gebäude transportieren muß. Diese Einheit hat keine Waffen zur Verteidigung, wenn es von Euren Feinden angegriffen wird. Daher sollte es immer in Begleitung einer Eurer Kampftruppen sein. Wie schon gesagt, kann es aber auch sein, daß Ihr mit einer bereits existierenden Basis beginnt. Irgendwann ist es dann möglich, daß Ihr an anderer Stelle eine zweite Basis errichten wollt bzw. müßt. Dies geht wie Ihr wißt aber nur mit einem Vorposten. Ihr müßt also zusehen, daß Ihr an einen neuen mobilen Vorposten kommt. Dazu braucht Ihr eine Maschinenhalle, die über den Technologielevel 4 verfügen muß. Die Produktion eines fahrenden Gebäudebausatzes ist nicht ganz billig, so daß Kosten in Höhe von 5000 RP auf Euch zukommen. Befördert dann den neuen mobilen Vorposten an die gewünschte Stelle und befestigt ihn dort, um den Grundstein für die neue Basis zu legen.

MOBILER BOHRTURM

So ähnlich wie beim Vorposten verhält es sich auch beim Bohrturm. Alle auf den Karten befindlichen Ölfelder sind nicht unendlich nutzbar, sondern irgendwann erschöpft. Wenn Eure Produktion nicht zum Stillstand kommen soll, dann solltet Ihr Euch schon frühzeitig nach neuen Ölfeldern umsehen. Sobald Ihr nun eine neue blubbernde Ölpfütze entdeckt habt, ist es jetzt Eure Aufgabe dort einen neuen Bohrturm zu errichten. In den meisten Missionen ist es so, daß es von Vorteil ist, daß Ihr gleich zu Beginn zwei Bohrtürme betreibt. Wenn aber nur einer in Betrieb ist, dann habt Ihr von Anfang an die Möglichkeit neue, mobile Bohrtürme anzufertigen. Dies könnt Ihr in der Maschinenfabrik in Auftrag geben. Pro Bohrturm müßt Ihr dabei 1000 RP für die Produktion investieren. Entsendet ihn nach der Fertigstellung zum ausgewählten Ölfeld und befestigt ihn, so daß der Bohrturm seine Arbeit aufnehmen kann.



ÖLTANKWAGEN



Bei jedem Kraftwerk, daß Ihr gebaut habt, ist ein Öltankwagen automatisch mit beigefügt. Dieser transportiert dann das geförderte Öl vom Bohrturm zum Kraftwerk. Leider dauert die Lieferung eines einzelnen Tankwagens doch recht lange, so daß der Wunsch besteht die Wartezeit zu verkürzen. Dies tut Ihr ganz einfach dadurch, daß Ihr mehrere Tankwagen auf den Transportrouten zwischen Kraftwerk und Bohrturm einsetzt. Es sollten also mindestens zwei sein. Alles was darüber hinaus geht und was Ihr Euch vor allem leisten könnt, ist natürlich noch besser. Leider könnt Ihr die Öltankwagen nicht gleich zu Beginn produzieren, sondern müßt warten, bis Eure Maschinenhalle den Technologielevel 2 erreicht hat. Erst dann besteht die Bauoption für dieses Fahrzeug. Die Kosten belaufen sich 500 RP.



GELÄNDEMOTORRAD



Das Geländemotorrad ist das einfachste Fahrzeug, das Euch bei Euren Missionen von Beginn an zur Verfügung steht. Es ist sehr leicht und wendig. Der größte Vorteil, den dieses Bike hat, ist seine Schnelligkeit. Kein anderes Fahrzeug aus Eurem Repertoire kann mit dieser hohen Geschwindigkeit mitkommen. Daher ist es besonders gut dazu geeignet Erkundungsfahrten im unerforschten Gebiet durchzuführen. Ihr spart bei der Erschließung jede Menge Zeit, die Ihr ansonsten besser nutzen könnt. Auch wenn Ihr schnell zu einem speziellen Punkt auf der Karte müßt, dann ist hierfür das Geländemotorrad das richtige Fahrzeug. Das Geländemotorrad kann nur über flaches Gelände fahren. Die Fahrt über Wasser, steile Klippen oder durch dichte Bäume ist nicht möglich. Die Produktion eines Geländemotorrades ist relativ günstig, denn es kostet pro Stück nur 200 RP. Das einzige Manko an diesem Fortbewegungsmittel ist, daß es nicht sonderlich gut gepanzert und mit einer einfachen MG nur sehr schwach bewaffnet ist. Geht daher mit diesem Fahrzeug vor allem in späteren Missionen Auseinandersetzungen mit dem Gegner aus dem Weg. Es wäre reine Materialverschwendung. Im Kampf gegen einfache Infanterie und leichte Fahrzeuge kann das Geländemotorrad durchaus mithalten.



Geländefahrzeug

Auch das Geländefahrzeug ist eine Einheit der ersten Stunde. Das bedeutet, daß Ihr dieses Fahrzeug gleich zu Beginn produzieren könnt, sobald Ihr eine Maschinenfabrik Euer Eigen nennt. Pro Geländefahrzeug müßt Ihr mit Kosten von 300 RP rechnen. Es ist stärker gepanzert, als das Geländemotorrad und die aufmontierte Kanone ist ebenfalls wirkungsvoller. Außerdem ist diese Einheit nicht so schnell, wie das Geländemotorrad. Gerade in den Anfangsmissionen ist dieses Fahrzeug Eure stärkste Waffe, die in größerer Anzahl erheblichen Schaden in den Reihen des Gegners anrichten kann. Später jedoch ist das Geländefahrzeug nicht mehr in der Lage mitzuhalten, da besser entwickelte Fahrzeuge nachfolgen. Bei mehrmaligen Kampfeinsätzen werden diese Einheiten immer widerstandsfähiger und treffsicherer.

HOVERBUGGY



Nachdem Ihr Eure Maschinenhalle zum ersten Mal auf Technologielevel 1 modernisiert habt, bekommt Ihr eine weitere Bauoption für ein neues Fahrzeug, den sogenannten Hoverbuggy. Hin und wieder kann es vorkommen, daß Eurer Gegner auf einer Insel stationiert ist, oder Ihr einen Zielpunkt ansteuern müßt, der nur über einen Fluß zu erreichen ist. Eure bisherigen Fahrzeuge sind allesamt nicht in der Lage, sich auf dem Wasserweg fortzubewegen. Mit diesem neuen Fahrzeug ist dieses Problem behoben, denn der Hoverbuggy ist amphibisch. Das bedeutet, daß Ihr nicht nur über Land, sondern auch über Wasser fahren könnt. Ein anderer Vorteil gegenüber den vorherigen Fahrzeugen ist, daß der Hoverbuggy stärker gepanzert ist und eine Waffe mit höherer Feuerkraft hat. Für die fortgeschrittenen Missionen ist dieses Fahrzeug ein adäquates Hilfsmittel. Für die bessere Ausstattung müßt Ihr auch einen höheren Preis bezahlen, nämlich 500 RP. Bei mehrmaligen Kampfeinsätzen wird das Fahrzeug widerstandsfähiger und die Feuerkraft wird stärker.

ANAKONDA PANZER



Sobald Ihr Eure Maschinenhalle auf Technologielevel 2 gebracht habt, ist es Euch möglich den Anakonda-Panzer zu produzieren. Für die Herstellung dieser Einheit benötigt Ihr jeweils 800 RP. Ein stolzer Preis für dieses Fahrzeug, jedoch ist es sein Geld wert, denn es ist nicht nur enorm widerstandsfähig, sondern hat auch eine hohe Feuerkraft. Besonders gegen feindliche Infanterie ist der Panzer gut einsetzbar, denn er kann nicht nur auf die Soldaten feuern, sondern sie auch überrollen. Für die fortgeschrittenen Missionen ist dieses Fahrzeug genau das richtige, denn es ist allen bisher produzierbaren Fahrzeugen überlegen. Den einzigen Nachteil, den es hat ist, daß es etwas langsam ist und nur über ebenes Gelände fahren kann. Die Beschädigungen, die der Panzer bei Kampfeinsätzen von sich trägt, lassen sich nicht reparieren. Daher müßt Ihr auch mit beschädigten Fahrzeugen weiter kämpfen. Nach jedem Kampfeinsatz werden diese Fahrzeuge widerstandsfähiger und treffsicherer, was Ihr an der blauen und roten Statusanzeige erkennt.



Überlebende Einheiten

RAKETENORGEL



Mit dem Bau dieser Einheit beginnt ein neues Zeitalter bei Euren Fahrzeugen, denn zum ersten Mal ist ein Fahrzeug mit Raketen bestückt. Um es produzieren zu können, braucht Ihr eine Maschinenhalle mit mindestens Technologielevel 3. Der Geschützturm, der auf der Raketenorgel aufmontiert ist, kann sich nach allen Seiten drehen und kann daher schnell auf Gegner feuern, egal aus welcher Richtung sie angreifen. Ein weiterer Vorteil dieses Fahrzeuges ist, daß es amphibisch ist, also sich auch auf Wasser fortbewegen kann. Soviel Fortschritt hat natürlich seinen Preis, so daß Ihr pro Raketenorgel ganze 1000 RP aufbringen müßt. Die Raketenorgel ist für die ersten Profi-Missionen gedacht, bei denen es schon richtig zur Sache geht. Hier kann diese Einheit Ihre ganze Wirkungskraft unter Beweis stellen. Ihr könnt diese Fahrzeuge nicht reparieren. Daher setzt sie mit Bedacht ein und nutzt sie solange, bis sie zerstört sind. Je öfter die Einheiten eingesetzt werden, desto treffsicherer und widerstandsfähiger werden sie.

DSCHAGANNATH



Ihr müßt die Maschinenfabrik auf Technologielevel 4 bringen, damit Ihr eine Baufunktion für dieses Fahrzeug bekommt. Dann könnt Ihr das gefährlichste Fahrzeug produzieren, daß Euch überhaupt zur Verfügung steht. Es ist eine Mischung aus Raketenorgel und Bezwinger, denn der Dschagannath ist einerseits in der Lage Raketen abzufeuern und andererseits hat er MG-Geschütze, so daß er gleichermaßen Infanterie als auch Fahrzeuge zerstören kann. Der einzige Nachteil ist, daß der Dschagannath sehr schwer und behäbig ist und daher nur über ebenes Gelände fahren kann und das auch noch im Schneckentempo. Trotz dieses Mankos könnt Ihr Euch glücklich schätzen, wenn Ihr solch ein Fahrzeug einsetzen könnt, denn es erleichtert Euch das Leben ungemein. Der Preis für dieses technische Wunderwerk beträgt stolze 1500 RP. Nutzt dieses Fahrzeug also so effektiv wie möglich, bis sie dann schließlich zerstört werden. Setzt die Dschagannaths regelmäßig in Kämpfen ein, damit sie noch durchschlagskräftiger und zielsicherer werden. Ihr erkennt dies an der wechselnden Farbe (blau und rot) der Statusanzeige.

DIE FLUGEINHEITEN DER ÜBERLEBENDEN



ORVILLE-JÄGER

Wenn Ihr dieses Flugzeug bauen wollt, dann muß die Maschinenhalle mindestens Technologielevel 3 aufweisen und zusätzlich sollte das Forschungslabor auf TechLevel 4 sein. Die Produktion dieses Flugzeuges kostet Euch nur 1000 RP. Die Herstellung braucht eine längere Zeit, als beispielsweise bei den Fahrzeugen. Wenn er aber dann endlich fertig ist, habt Ihr eine richtig wirkungsvolle Angriffswaffe gegen Eure Feinde. Er kann alle Bodentruppen und auch Gebäude angreifen und auch im Kampf gegen feindliche Flugzeuge macht er eine gute Figur. Das einzige, was dem Orville-Jäger gefährlich werden kann, sind die Luftabwehrgeschütze. Der Jäger ist mit leistungsstarken MGs ausgestattet, die alles zerfetzen, was sie erst einmal angepeilt haben. Wenn Ihr ein Ziel anvisiert habt, fliegen sie sofort dorthin und attackieren es solange, bis es vernichtet ist. Sollten sie dann kein neues Ziel zugewiesen bekommen, fliegen sie zu dem Punkt zurück, von dem sie vorher gestartet waren. Ihr könnt beschädigte Jäger nicht reparieren, sondern nur solange fliegen, bis sie endgültig vernichtet sind. Produziert also regelmäßig diese Flugzeuge nach.



WILBUR-BOMBER



Der Wilbur-Bomber ist genauso wie der Orville-Jäger verfügbar, wenn die Maschinenhalle mindestens auf TechLevel 3 und dazu das Forschungslabor auf TechLevel 4 ist. Die Kosten für solch ein Flugzeug liegen bei 1250 RP und die Produktion nimmt auch in diesem Fall wieder sehr viel Zeit in Anspruch. Anders als beim Jäger kann der Bomber nicht permanent sein Ziel angreifen, da er nur eine begrenzte Anzahl an Bomben mit sich führt. Wenn diese abgeworfen sind, fliegt der Bomber zum Ausgangspunkt zurück und lädt neue Bomben auf. Anschließend geht er automatisch erneut zum Angriff über und zwar solange bis, das Zielobjekt vernichtet ist. Zwar ist dies etwas umständlicher als beim Jäger, jedoch sind die Bomben viel wirkungsvoller als das MG-Feuer. Wenn drei Bomber einen Bombenteppich über ein Haus legen bleibt davon nicht mehr viel übrig. Die Jäger brauchen dafür schon etwas länger. Im Gegensatz zum Jäger ist der Bomber nicht zum Angriff auf alle Ziele geeignet. Sein Einsatzbereich liegt vorrangig in der Zerstörung von Gebäuden und Verteidigungsanlagen, also statische Ziele, die sich nicht bewegen können. Bewegliche Ziele, also gegnerische Bodentruppen, würden im übrigen auch in Deckung gehen, wenn sie den Bomber nahen hören. Es ist auch schwierig einem anderen Flugzeug eine Bombe von oben aufs Cockpit zu werfen. Diese Angriffe übernimmt dann doch besser der Jäger.

TRANSPORTFLUGZEUG



Das Transportflugzeug ist schon etwas früher als die anderen beiden Flugzeuge verfügbar, nämlich dann, wenn Eure Maschinenhalle den Technologielevel 3 erreicht hat und das Forschungslabor auf der gleichen Stufe ist. Der Bau dieses Flugzeuges kostet Euch nur 1000 RP. Außerdem ist die Produktion dieses Großraumflugzeuges sehr zeitaufwendig. Wenn das Flugzeug dann fertig gestellt ist, könnt Ihr damit alle Bodentruppen die Ihr in Eurem Repertoire habt transportieren. Dabei gibt es natürlich nur eine eingeschränkte Kapazität, die das Flugzeug befördern kann. So kann es maximal 10 Lasteinheiten transportieren. Ein einzelner Soldat steht für eine Lasteinheit, so daß ein Flugzeug maximal 10 Soldaten auf einmal fliegen kann. Bei steigendem Gewicht der zu transportierenden Fahrzeuge steigen natürlich auch deren Lasteinheiten, so daß ein Transportflugzeug maximal einen Dschagannath befördern kann, da dieses Fahrzeug für zehn Lasteinheiten steht. Kleinere Fahrzeuge stehen entsprechend ihres Gewichtes für kleinere Lasteinheiten. Denkt daran, daß Ihr mit diesem Flugzeug nur in sicheren Gebieten landet, da es nicht bewaffnet ist und sich somit auch nicht verteidigen kann.



Überlebende Einheiten



MISSION 1 – 1: DIE GROSSE FLUCHT

WIDERSTAND:	leicht
TECHLEVEL:	–
RESSOURCEN:	–
TERRAIN:	Urban
GEGNER:	Evolutionäre
PASSWORT:	–

MISSIONSZIEL: Bringt den gefangenen Kundschafter in Sicherheit. Erkundet das Gebiet und setzt dabei die sechs auf das Gebiet verteilten Bazookoiden außer Gefecht, damit der Kundschafter ausgeflogen werden kann.

ZU BEGINN VORHANDENE EINHEITEN:
1 Techniker

SO WIRD'S GEMACHT:

Verliert keine Zeit und lauft sofort mit dem Kundschafter nach Osten. Haltet Euch dabei immer nördlich und schleicht Euch an den feindlichen Patrouillen vorbei. Dies tut Ihr, indem Ihr erst dann lauft, wenn die Gegner aus dem Bild verschwunden sind. Ganz im Nordosten entdeckt Ihr einen trockengelegten Kanal, in den Ihr hineinsteigt. Lauft etwas nach Süden und bringt dort den Kundschafter zu Eurem Stützpunkt. Schickt ihn sofort zum Forschungslabor. In diesem Moment trifft weit weg in der südwestlichen Ecke der Karte Verstärkung ein. Mit dieser Truppe durchkämmt Ihr nun das Gebiet nach den sechs Bazookoiden. Am besten Ihr marschiert am Kartenrand gegen den Uhrzeigersinn entlang. So entgeht Ihr am ehesten dem Feuer der vielen Wurmgeschütze. Wenn Ihr dann im Osten angekommen seid, müßt Ihr über eine Brücke ins Zentrum der Stadt hinein, um dort die letzten Bazookoiden zu erledigen. Sobald dies geschehen ist, landet im Südosten ein Transportflugzeug. Dieses kann nun sicher zu Eurem Stützpunkt im Nordosten fliegen und den Kundschafter in Sicherheit bringen.



MISSION 1 – 2: DAS VERSTECKSPIEL

WIDERSTAND:	leicht
TECHLEVEL:	–
RESSOURCEN:	–
TERRAIN:	Urban
GEGNER:	Serie 9
PASSWORT:	DGSQ54

MISSIONSZIEL: Findet die Techniker und öffnet mit ihnen den Technologiebunker. Zerstört dann alle gegnerischen Einheiten.

ZU BEGINN VORHANDENE EINHEITEN:
2 Geländemotorräder
3 Geländefahrzeuge
2 Hoverbuggys
5 Anakonda-Panzer
4 MG-Schützen
6 Grenadiere



SO WIRD'S GEMACHT:

Ihr beginnt mit Eurer Truppe im Südwesten der Karte. Marschiert mit Euren Leuten bis in die nordwestliche Ecke, denn dort warten drei Techniker auf Euch. Eliminiert auf Eurem Weg dorthin jeden Roboter, der sich Euch in den Weg stellt. Südlich der Techniker steht eine feindliche Saatkanone, die Ihr aber zunächst nicht berücksichtigt. Eskortiert nun die Techniker mit Eurer Truppe zurück nach Süden, bis nördlich des Anfangspunktes. Dort marschiert Ihr auf der Straße nach Osten, wendet Euch dann nach Norden und folgt dieser Straße. Hinter der Brücke geht Ihr etwas nach Norden und biegt an der Kreuzung nach Osten ab. Dort seht Ihr auf einer langen schmalen Fläche den Techbunker, jedoch ist ein Kanal zwischen Euch und dem Bunker, der Euch den Weg versperrt. Wandert den Kanal entlang nach Norden und zerstört die dabei angreifenden feindlichen Einheiten. Schließlich gelangt Ihr an eine kleine Brücke. Schickt nun alle drei Techniker dort hinüber und dann in Richtung Süden zum Technologiebunker. Sie werden zwar von einem Geschütz unter Feuer genommen, doch einer der Techniker schafft den Weg und es gelingt ihm den Bunker zu öffnen. Zum Vorschein kommt ein Wilbur-Bomber. Mit diesem vernichtet Ihr zunächst die feindlichen Geschütze im Osten und greift dann das dort befindliche gegnerische Lager mit den restlichen Bodentruppen und dem Bomber an. Unterstützt werdet Ihr dabei von dem südlich gelegenen verbündeten Lager. Wenn die feindliche Basis vernichtet ist, braucht Ihr mit dem Bomber nur noch an die Stelle zu fliegen, an der Ihr vorhin die Techniker abgeholt habt. Dort steht südlich dieses Ortes die bereits erwähnte Saatkanone, die Ihr nun gefahrlos mit dem Bomber ausschaltet. Sobald nun alle feindlichen Einheiten beseitigt sind, habt Ihr diese Mission erfolgreich beendet.

MISSION 2 – 1: KAMIKAZE-KOMMANDO



WIDERSTAND: leicht
 TECHLEVEL: –
 RESSOURCEN: –
 TERRAIN: Urban
 GEGNER: Evolutionäre
 PASSWORT: DUSQSI

MISSIONSZIEL: Findet die Verstärkung und zerstört mit ihrer Hilfe die feindliche Basis. Die Kamikaze-Einheiten helfen entscheidend dabei.

ZU BEGINN VORHANDENE EINHEITEN: 8 Kamikaze

SO WIRD'S GEMACHT:

Marschiert zunächst mit einem Kamikaze nach Osten und dann die Straße entlang nach Norden. Dabei müßt Ihr Euch an Patrouillen vorbei schleichen. Oben im Norden steigt Ihr dann in den Kanal und geht ein kurzes Stück, um dann an anderer Stelle wieder hinaus zu steigen. Dort findet Ihr Eure Verstärkung. Mit der Verstärkung und der Kamikaze-Einheit im Schlepptau fahrt Ihr zunächst nach Westen, und am Ende der Straße biegt Ihr auf den schmalen Weg nach Süden ab. Arbeitet Euch dann bis in die südwestliche Ecke der Karte vor und vernichtet auf Eurem Weg alle Gegner. Laßt Euren Kamikaze immer dann nachrücken, wenn die Luft rein ist. Fahrt von dort aus über die kleine Brücke in Richtung Osten und biegt an der nächsten Abzweigung nach Norden ab. Ihr kommt so zu einer Straße, auf der ein Mega-Käfer patrouilliert. Zerstört den Mega-Käfer und fahrt danach auf dieser Straße nach Osten. Am Ende der Straße ist eine Brücke, an der Ihr links vorbei nach Norden fahren könnt. Dort postiert Ihr Euch direkt auf der Straßenkreuzung. Von hier aus könnt Ihr nun problemlos die anrückenden Patrouillen ausschalten. Eurer Weg führt Euch nun über die Straße nach Westen, jedoch könnt Ihr mit den Panzern und Hoverbuggys nicht einfach losfahren, da die Straße mit insgesamt vier Wurmgeschützen gesichert ist. Hier müssen die Kamikaze-Einheiten ran. Ein Kamikaze war ja bisher immer bei den Fahrzeugen dabei, doch Ihr braucht die übrigen sieben, die immer noch am Startpunkt stehen. Geht mit ihnen nach Osten und biegt dann nach



Norden ab. Hinter der Unterführung trifft Ihr dann auf Eure Kameraden. Für die Vernichtung jedes der vier Wurmgeschütze braucht Ihr jeweils zwei Kamikaze-Einheiten. Das bedeutet, daß alle acht Eurer Märtyrer zum Einsatz kommen. Schleicht Euch immer mit einzelnen Kamikazes an die Geschütze heran und sprengt sie in die Luft. Nähert Euch im Schutz der Gebäude. Anschließend braucht Ihr nur noch mit den Fahrzeugen vorzurücken, um die gegnerischen Gebäude in die Luft zu jagen.

MISSION 2 – 2: TECHNIK DER WELT

WIDERSTAND: mittel
 TECHLEVEL: –
 RESSOURCEN: –
 TERRAIN: Hochland
 GEGNER: Serie 9
 PASSWORT: DHSQSQ

MISSIONSZIEL: Findet mindestens drei Technologiebunker und greift dann die feindliche Basis im Nordosten an.

ZU BEGINN VORHANDENE EINHEITEN:

4 Techniker

SO WIRD'S GEMACHT:

Da Ihr zu Beginn der Mission vier Techniker zur Verfügung habt, könnt Ihr maximal vier Technologiebunker öffnen. Da Eure Techniker Angriffen schutzlos ausgeliefert sind, müßt Ihr jeglichen Feindkontakt vermeiden. Je mehr Techniker Ihr verliert, desto weniger Bunker könnt Ihr öffnen, und dies würde Eure Chancen merklich verschlechtern. Die schwierigste Aufgabe dieser Mission ist, den ersten Technologiebunker zu erreichen. Dieser befindet sich östlich des Anfangspunktes und wird von einem Roboter bewacht. Kurz vor dem Bunker befindet sich ein Hügel. Sobald der Roboter Euch entdeckt und zum Angriff übergeht, ergreift Ihr sofort die Flucht. Dabei rennt Ihr um den Hügel herum und dann direkt auf den Bunker zu. Dieser wird nun von Eurem Techniker geöffnet und zum Vorschein kommt ein Wachdroid. Dieses Fahrzeug ist besonders durchschlagskräftig, so daß der angreifende Roboter in tausend Stücke geschossen wird. Kehrt dann mit dem Droiden zum Anfangspunkt zurück. Nördlich dieses Punktes ist ein weiterer Bunker, und der Droiden gibt dem nächsten Techniker Begleitschutz bis dorthin. Ihr könnt auch auf Nummer sicher gehen und auch die anderen beiden Techniker mitnehmen. Nachdem der zweite Bunker geöffnet ist, steht Euch ein Plasmapanzer zur Verfügung. Fahrt jetzt weiter nach Norden, bis Ihr den nächsten Bunker erreicht. Gebt dabei den Technikern erneut durch den Droiden und den Plasmapanzer Begleitschutz. Auf Eurem Weg kommt Ihr an einigen Lavaseen vorbei. Nachdem der Techniker den zweiten Plasmapanzer aus dem Bunker geholt hat, kehrt Ihr nun zu den Lavaseen zurück und fahrt nach Südosten.

Der letzte Techniker wird von den drei Super-Einheiten gut geschützt. Auf Eurem Weg können Euch immer wieder feindliche Roboter begegnen, die Ihr aus dem Weg pusten müßt. Weit im Südosten findet Ihr schließlich einen weiteren Technologiebunker, aus dem Ihr mittels des noch verbliebenen Technikers, den letzten Wachdroiden holt. Es ist nicht unbedingt notwendig alle vier Fahrzeuge herauszuholen. So reicht es völlig aus mit drei Super-Einheiten den Weg fortzusetzen und vielleicht habt Ihr sowieso nicht alle Techniker durchbringen können, so daß Ihr eh nur drei herausholen konntet. Wer aber die gesamte Feuerkraft der Fahrzeuge aus dem 21. Jahrhundert ausprobieren will, der sollte ruhig alle vier Bunker öffnen. Mit Eurer gesamten Artillerie macht Ihr Euch nun auf in den Nordosten dieses Gebietes, denn dort befindet sich die feindliche Basis, die es auszuschalten gilt. Ihr müßt Euch den Weg über einige Umwege suchen, da kein direkter Weg besteht.

Wenn Ihr aber die feindliche Basis als Ziel wählt, dann werden sich Eure Droiden und Plasmapanzer von selbst den



Weg suchen. Endlich angekommen, nehmt Ihr sofort alle Gebäude unter Beschuß, bis alle zerstört sind. Wenn das Lager zerstört ist und das Gebiet frei von Robotern ist, dann habt Ihr die Mission erfolgreich beendet.

MISSION 3: HIMMELFAHRTSKOMMANDO

WIDERSTAND:	mittel
TECHLEVEL:	1
RESSOURCEN:	mittel
TERRAIN:	Hochland
GEGNER:	Serie 9
PASSWORT:	DJSQSZ

MISSIONSZIEL: Im Norden befindet sich eine Stellung der Serie 9. Sie liegt auf einer Erhöhung und ist nur schwer zu erreichen. Am besten Ihr versucht es von der östlichen Flußseite aus und sucht Euch von dort aus einen Weg zur feindlichen Basis. Sobald Ihr sie gefunden habt, greift Ihr an und zerstört sie.

ZU BEGINN VORHANDENE EINHEITEN: –

So wird's gemacht:

Zu Beginn der Mission bringt Ihr sämtliche Gebäude auf Technologielevel 1. Hierbei haben vor allem die Baracke und die Maschinenhalle Vorrang, damit möglichst schnell Grenadiere ausgebildet werden und Hoverbuggys produziert werden können. Die feindliche Basis ist nur im Osten zu erreichen. Hierfür stehen Euch drei verschiedene Wege zur Verfügung. Die eine Möglichkeit ist, daß Ihr über den Fluß nach Norden fahrt. Diesen Weg können aber nur Amphibienfahrzeuge bewältigen, und Euch steht dazu nur der Hoverbuggy zur Verfügung. Eine weitere Möglichkeit wäre am Flußufer entlang nach Norden zu wandern. Aber auch hier gibt es eine Schwierigkeit, denn Ihr müßt durch dichten Wald hindurch, und dies schaffen nur Eure Soldaten. Die letzte Möglichkeit ist ein im Osten beginnender, schmaler Paß, der nach Westen führt. Hier können zwar alle Soldaten und Fahrzeuge ihren Weg fortsetzen und es ist auch der schnellste Weg, jedoch ist dieser so gut durch Geschütze gesichert, daß es reiner Selbstmord wäre dort hindurch zu gehen. Euch bleibt also nur übrig den Weg über den Fluß und durch die Wälder zu nehmen. Daher produziert Ihr vorrangig Soldaten und Hoverbuggys. Die restlichen Fahrzeuge könnt Ihr zur Verteidigung der Basis herstellen. Wenn Ihr nun genügend Soldaten und Buggys zusammen habt, dann macht Ihr Euch auf zum Angriff. Zunächst marschieren alle gemeinsam nach Osten zum Fluß. Dort trennen sich dann die Wege, so daß die Buggys auf dem Wasser und die Soldaten am Westufer nach Norden vordringen. Hierbei helfen sich die zwei Truppenteile gegenseitig, indem sie die Geschütztürme angreifen. Am besten Ihr greift diese nun von zwei Seiten an, die Hover Buggys vom Wasser aus und die Soldaten auf dem Landweg. Die Geschütze können nicht lange stand halten und sind nach kurzer Zeit zu Schrott verarbeitet. Wenn die Luft dann wieder rein ist, können Eure Einheiten ihren Weg nach Westen fortsetzen. Nach einiger Zeit gelangt Ihr dann zur feindlichen Basis. Bevor Ihr diese angreift, solltet Ihr in sicherer Entfernung die Position halten und auf Verstärkung von der Heimatbasis warten. Sobald diese eingetroffen ist, könnt Ihr die Basis stürmen. Das Problem hierbei ist, daß die Basis auf einer Anhöhe liegt und die höheren Ebenen zuerst erklommen werden müssen. Während dieser Zeit hat der Gegner freien Schuß auf Eure Einheiten.

phibienfahrzeuge bewältigen, und Euch steht dazu nur der Hoverbuggy zur Verfügung. Eine weitere Möglichkeit wäre am Flußufer entlang nach Norden zu wandern. Aber auch hier gibt es eine Schwierigkeit, denn Ihr müßt durch dichten Wald hindurch, und dies schaffen nur Eure Soldaten. Die letzte Möglichkeit ist ein im Osten beginnender, schmaler Paß, der nach Westen führt. Hier können zwar alle Soldaten und Fahrzeuge ihren Weg fortsetzen und es ist auch der schnellste Weg, jedoch ist dieser so gut durch Geschütze gesichert, daß es reiner Selbstmord wäre dort hindurch zu gehen. Euch bleibt also nur übrig den Weg über den Fluß und durch die Wälder zu nehmen. Daher produziert Ihr vorrangig Soldaten und Hoverbuggys. Die restlichen Fahrzeuge könnt Ihr zur Verteidigung der Basis herstellen. Wenn Ihr nun genügend Soldaten und Buggys zusammen habt, dann macht Ihr Euch auf zum Angriff. Zunächst marschieren alle gemeinsam nach Osten zum Fluß. Dort trennen sich dann die Wege, so daß die Buggys auf dem Wasser und die Soldaten am Westufer nach Norden vordringen. Hierbei helfen sich die zwei Truppenteile gegenseitig, indem sie die Geschütztürme angreifen. Am besten Ihr greift diese nun von zwei Seiten an, die Hover Buggys vom Wasser aus und die Soldaten auf dem Landweg. Die Geschütze können nicht lange stand halten und sind nach kurzer Zeit zu Schrott verarbeitet. Wenn die Luft dann wieder rein ist, können Eure Einheiten ihren Weg nach Westen fortsetzen. Nach einiger Zeit gelangt Ihr dann zur feindlichen Basis. Bevor Ihr diese angreift, solltet Ihr in sicherer Entfernung die Position halten und auf Verstärkung von der Heimatbasis warten. Sobald diese eingetroffen ist, könnt Ihr die Basis stürmen. Das Problem hierbei ist, daß die Basis auf einer Anhöhe liegt und die höheren Ebenen zuerst erklommen werden müssen. Während dieser Zeit hat der Gegner freien Schuß auf Eure Einheiten.



Es muß also schnell gehen. Zu allem Überfluß haben die Roboter überall Geschütztürme stehen, welche das erste Ziel für Euch sein sollten, da sie Euch enorm schaden. Beachtet dabei, daß die feindliche Basis auf eine große Fläche verteilt ist und sehr viele Geschütze darauf stehen. Sucht also das gesamte Gelände ab und macht die Verteidigungsanlagen unschädlich. Wenn alle Geschütze beseitigt sind und sonstige Einheiten ebenfalls zu Schrott verarbeitet wurden, brauchen nur noch die Gebäude dem Erdboden gleich gemacht zu werden und schon habt Ihr diese Mission siegreich abgeschlossen.

MISSION 4 – 1: UNTERGANGSTIMMUNG

WIDERSTAND:	mittel
TECHLEVEL:	2
RESSOURCEN:	mittel
TERRAIN:	Hochland
GEGNER:	Serie 9
PASSWORT:	ESSQZ

MISSIONSZIEL: Die Roboter beginnen, ihre Basis zu verstärken. Hindert sie an ihrem Vorhaben und zerstört die gegnerische Stellung.

ZU BEGINN VORHANDENE EINHEITEN:

- 1 Geländefahrzeug
- 1 Geländemotorrad
- 1 Hoverbuggy
- 1 Anakonda-Panzer
- 4 MG-Schützen
- 8 Grenadiere

SO WIRD'S GEMACHT:

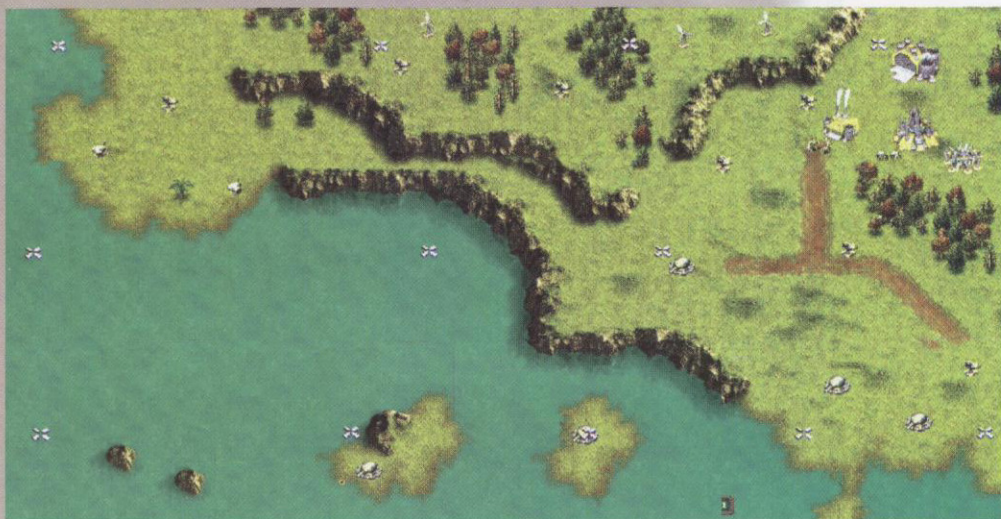
Der feindliche Stützpunkt befindet sich im Norden und ist über zwei Brücken zu erreichen. Teilt Eure bereits vorhandenen Truppen in zwei Teile auf und sichert mit diesen die zwei Brücken. Wenn dies geschehen ist, gebt Ihr in der Maschinenhalle einen mobilen Bohrturm in Auftrag. Sobald er fertig ist, schickt Ihr ihn zur Ölpfütze im Osten, um dort einen neuen, festen Bohrturm zu errichten. Nach kurzer Zeit bekommt Eure Basis Verstärkung aus der Luft. Mit zwei Flügen werden Euch weitere Kampfeinheiten geliefert. Im Süden ist eine Ölpfütze, auf der mittels eines mobilen Bohrturms ein weiterer fester Bohrturm errichtet werden kann. Baut jetzt noch ein zusätzliches Kraftwerk und laßt dann zwischen den Bohrtürmen und den Kraftwerken alle zur Verfügung stehenden Öltankwagen pendeln. Mit dieser Anzahl der Förderanlagen werdet Ihr mit genügend Ressourceneinheiten versorgt. Während dieser Aufbauphase kann es immer mal vorkommen, daß Ihr Gegner zum Angriff übergeht. Daher solltet Ihr schon frühzeitig für Nachschub an Soldaten und Fahrzeugen sorgen und diese an den Brücken verteilen.



Jetzt wird es Zeit Eure Basis weiter zu entwickeln. Dazu baut Ihr ein Forschungslabor. Wenn dieses Gebäude steht, dann solltet Ihr damit beginnen sämtliche Gebäude auf den Technologielevel 2 zu bringen. Schafft Euch nun eine große Infanterie bestehend aus mindestens 40 Grenadiern und 20 MG-Schützen. Des weiteren müßt Ihr einige Fahrzeuge produzieren. Mit dieser Truppe geht Ihr jetzt über die nach Osten führende Brücke und greift dort die feindlichen Geschütze im Norden an. Haltet vorerst an der westlichen Brücke die Stellung und sammelt dort immer mehr Soldaten und Fahrzeuge. Das bedeutet, daß Ihr die Produktion auf jeden Fall in Gang halten müßt. Nachdem die Geschütze beseitigt sind, greift Eure Truppe die Mikroboterfabrik und die Makroboterfabrik an, um den Nachschub an feindlichen

Robotern und Fahrzeugen abzuschneiden. Sobald dies geschehen ist, geht Ihre Streitmacht über die Westbrücke zum Angriff über, zerstört zunächst die restlichen Geschütze und dann die verbleibenden Gebäude.

MISSION 4 – 2: ROBOTER SURFEN NICHT



WIDERSTAND: mittel
 TECHLEVEL: 3
 RESSOURCEN: mittel
 TERRAIN: Hochland
 GEGNER: Serie 9
 PASSWORT: ETSQUZ

MISSIONSZIEL:
 Sichert zunächst Eure Basis und greift dann den gegnerischen Stützpunkt an.

ZU BEGINN VORHANDENE EINHEITEN:
 3 Hoverbuggys
 2 Raketenorgeln

SO WIRD'S GEMACHT:

Zu Beginn Eurer Mission befinden sich die fünf Amphibienfahrzeuge auf einer kleinen Insel im Zentrum des Gebietes. Fahrt mit ihnen zu Eurer eigenen Basis, welche sich am südlichen Rand der Karte befindet. Nähert Euch aber von Westen, da östlich Eurer Basis feindliche Geschütze aufgestellt sind. Eure erste Aufgabe ist jetzt die Sicherung Eurer Basis. Es gibt zwei Zugänge, über die der Feind in Euren Stützpunkt eindringen kann. Am häufigsten versucht er es im Osten, aber auch ab und zu im Westen. Sichert diese Zugänge zunächst mit Euren vorhandenen Einheiten provisorisch ab. Gleichzeitig bringt Ihr die Maschinenhalle und den Vorposten auf eine höhere Technologiestufe, so daß der Bau von Kanonentürmen möglich wird. Postiert diese nun an den Zugängen, jeweils zwei Kanonentürme im Westen und Osten. Jetzt ist Eure Basis vor Eindringlingen sicher. Baut jetzt Eure Ressourcenförderung aus, indem Ihr einen mobilen Bohrturm in Auftrag gebt und ihn auf einem nahegelegenen Ölfeld befestigt. Jetzt braucht Ihr nur noch ein zweites Kraftwerk und die Ressourcenförderung für diese Mission ist gesichert. Wenn Ihr die Maschinenhalle und die Baracke auf den höchsten Technologielevel gebracht habt, gebt Ihr nun einige Raketenorgeln sowie Grenadiere und Raketenwerfer in Auftrag. Nach einiger Zeit steht Euch ein Transportflugzeug zur Verfügung. Stellt es zunächst im Zentrum Eurer Basis sicher ab, da es zu einem späteren Zeitpunkt unbedingt benötigt wird. Sendet nun Eure Raketenorgeln in die nordwestliche Ecke der Karte. Haltet Euch während der Anfahrt immer am westlichen Kartenrand. Ihr gelangt so in den nordwestlichen Bereich der feindlichen Basis. Dort zerstört Ihr nun alle Flugabwehrgeschütze. Nachdem dies erledigt ist, kehrt Ihr mit den Raketenorgeln auf dem gleichen Weg zurück zur Basis. Ladet jetzt die Soldaten in das Transportflugzeug und bringt sie auf dem gleichen Weg zur nordwestlichen Ecke der feindlichen Basis. Wiederholt dies und sammelt an dieser Stelle ca. 50 Soldaten. Schickt diese Soldaten dann durch die Wälder nach Osten. Zerstört jetzt von Norden her alle Gebäude und Verteidigungsanlagen der gegnerischen Basis. Gleichzeitig rückt Ihr jetzt von Eurer Basis aus auf der Ostseite mit Raketenorgeln nach Norden vor. Zerstört auf dem Weg zur feindlichen Basis alle Geschütze und unterstützt dann Eure Soldaten bei der Vernichtung des feindlichen Stützpunktes. Sobald jedes gegnerische Gebäude und jedes Geschütz vernichtet ist, habt Ihr die Mission erfolgreich abgeschlossen.



Mission 4 – 3: Einsatz schwerer Waffen

WIDERSTAND: heftig

TECHLEVEL: 2

RESSOURCEN: mittel

TERRAIN: Hochland

GEGNER: Evolutionäre

PASSWORT: EOSQHZ

MISSIONSZIEL: Bahnt Euch Euren Weg zu Eurer Basis und greift von dort die zwei feindlichen Basen an.

ZU BEGINN VORHANDENE EINHEITEN:

7 Anakonda-Panzer

3 Raketenorgeln

4 Techniker

SO WIRD'S GEMACHT:

Fahrt zunächst mit Euren Einheiten auf dem Weg nach Osten und zerstört alles, was sich Euch in den Weg stellt. Überquert aber jetzt noch nicht die Brücke. Südlich der Brücke ist ein Zugang zum Wasser. Fahrt nun mit den drei Raketenorgeln auf das Wasser und fahrt nach Osten. Dort findet Ihr den Zugang zur ersten feindlichen Basis. Fahrt nicht zu weit hinein, da Ihr sonst ins Geschützfeuer kommt. Zunächst vernichtet Ihr die anrückenden Bodentruppen und zerstört dann den Erdenblutgenerator, um den Ressourcennachschub abzuschneiden. Dabei feuern zwei Raketenorgeln auf das Gebäude und die dritte hält die nachrückenden Bodentruppen auf Distanz. Zerstört anschließend noch das Kriegerzelt, das Bestiengehege und das Clanzelt. Wenn dies erledigt ist, überquert Ihr mit den Anakonda-Panzern gefolgt von den Technikern die Brücke. Schaltet zuerst die Geschütze aus und vernichtet dann die anrückenden Bodentruppen. Arbeitet Euch zuerst nach Nordosten vor und später dann nach Norden, bis Ihr schließlich zum Eingang Eurer Basis gelangt. Repariert zuerst mit den Technikern die Baracke und bildet dann neue Techniker aus, um die übrigen, beschädigten Gebäude reparieren zu können. Produziert einige Fahrzeuge und bildet Soldaten aus, um die Basis zu verteidigen, denn sie wird des öfteren angegriffen. Nehmt einen Techniker und erkundet mit ihm den Süden der Basis, denn dort befindet sich versteckt ein Bohrturm. Gebt jetzt einen mobilen Bohrturm in Auftrag und befestigt ihn auf der noch freien Ölpfütze. Jetzt braucht Ihr nur noch ein zweites Kraftwerk in der Nähe und Eure Ressourcenversorgung ist gesichert. Baut ein Forschungslabor und bringt die Baracke und die Maschinenhalle auf den höchsten Technologielevel. Das Gleiche solltet Ihr mit dem Vorposten tun, um Kanonentürme errichten zu können. Baut die vier möglichen Kanonentürme entlang des Eingangs zur Verteidigung der Basis. Sobald dies geschehen ist, könnt Ihr mit der Aufrüstung Eurer Armee beginnen. Zu den bereits vorhandenen Einheiten produziert Ihr noch ca. 10 zusätzliche Fahrzeuge (Geländefahrzeuge, Geländemotorräder, Hover Buggys) und ca. 30 Infanteristen (MG-Schützen, Grenadiere). Mit dieser Truppe könnt Ihr jetzt zum Angriff übergehen. Auch während der Kampfhandlungen sollte Eure Basis weiterhin Soldaten rekrutieren und Fahrzeuge produzieren, damit Ihr die Basis vor gegnerischen Angriffen verteidigen könnt. Eure angreifenden Soldaten und Amphibienfahrzeuge können im Osten den Fluß durchqueren. Die anderen Fahrzeuge müssen im Norden um das Gewässer herum nach Osten gehen, bis sie den feindlichen Stützpunkt erreichen. Dieser kann jetzt von Euren zwei Truppenteilen in die Zange genommen werden. Zerstört zunächst alle feindlichen Einheiten und dann die gegnerischen Gebäude. Nachdem dieser feindliche Stützpunkt zerstört wurde, kehrt Ihr zu Eurer eigenen Basis zurück. Von dort aus beordert Ihr nun alle zur Verfügung stehenden Soldaten und Fahrzeuge nach Süden zu dem Stützpunkt, den Ihr zu Beginn passiert habt. Greift sofort mit Eurer Übermacht an, und Eure Gegner werden dem nichts entgegen zu setzen haben.



MISSION 5 – 1: DER KONVOI



WIDERSTAND: heftig
TECHLEVEL: 4
RESSOURCEN: mittel
TERRAIN: Hochland
GEGNER: Serie 9
PASSWORT: ERS8HZ

MISSIONSZIEL: Geleitet die 6 Öltankwagen sicher zu Eurem Stützpunkt. Entwickelt Eure Basis und greift den feindlichen Stützpunkt an.

ZU BEGINN VORHANDENE EINHEITEN:

5 Geländefahrzeuge
 4 Anakonda-Panzer
 8 MG-Schützen
 4 Grenadiere
 4 Flammenwerfer

SO WIRD'S GEMACHT:

Euer Stützpunkt befindet sich in der südwestlichen Ecke der Karte, die Tankwagen in der nordwestlichen Ecke. Im Lager baut Ihr von den zur Verfügung stehenden 2000 RP ein Kraftwerk. Fahrt zunächst mit den Fahrzeugen, die die Tankwagen bewachen über die Brücke nach Osten. Zerstört auf der anderen Seite alle anrückenden Gegner und laßt dann die Tankwagen nachkommen. Anschließend fährt Ihr mit den Fahrzeugen in die nordöstliche Ecke. Von dort aus könnt Ihr dann auf die südwestlich gelegene schmale Hochebene hinauffahren. Fahrt dort oben zum südlichen Ende und erledigt aus sicherer Höhe alle Gegner, die Ihr erreichen könnt, vor allem die Saatkanone. Wenn Ihr alles aus dem Weg geräumt habt, verlaßt Ihr die Hochebene wieder und fahrt am östlichen Kartenrand entlang nach Süden. Dabei müßt Ihr noch zwei Saatkanonen und einige andere feindliche Einheiten vernichten. Trennt die zwei Anakonda-Panzer von den drei Geländefahrzeugen und greift mit den Panzern die Saatkanonen an. Die Panzer haben eine höhere Reichweite, als die Kanonen und können sie daher vernichten, ohne selbst getroffen zu werden. Immer wenn ein Bereich frei von Gegnern ist, dann laßt Ihr die Tankwagen folgen. Dringt immer weiter nach Süden vor, bis Ihr in die Nähe einer Schotenkanone kommt. Diese greift Ihr aber nicht an, sondern wartet in sicherer Entfernung. Jetzt wird es Zeit mit den Einheiten, die bei der Basis postiert sind, in Aktion zu treten. Marschieret mit ihnen nach Nordosten und räumt dabei alle möglichen Geschütze aus dem Weg. Bleibt aber auf der grasbewachsenen Ebene und fahrt nicht auf die mit Lehm bedeckte Fläche. Im Nordosten nähert Ihr Euch dann von der anderen Seite der Schotenkanone. Nehmt sie dann von beiden Seiten unter Feuer, bis sie vernichtet ist. Schließt anschließend beide Truppen zusammen und geleitet die Tankwagen in die Basis. Alle Tankwagen müssen nun ihre Ladung beim Kraftwerk abliefern, damit Ihr neue Ressourcenpunkt bekommt. Von diesen Punkten baut Ihr zunächst eine Fahrzeuge zur Verteidigung. Des weiteren gebt Ihr einen mobilen Bohrturm in Auftrag. Diesen schickt Ihr auf den nahegelegenen Hügel, denn dort befindet sich ein Ölfeld. Laßt nun alle Tankwagen zwischen dem Bohrturm und dem Kraftwerk pendeln. Somit sind all Eure Ressourcenprobleme mit einem Schlag gelöst. Modernisiert nun durch Forschung die Maschinenhalle und den Vorposten, bis Ihr Kanonentürme bauen könnt. Davon baut Ihr dann zwei auf dem Hügel beim Bohrturm. Die Geschütze nehmen dann alle feindlichen Verstärkungen, die anrücken unter Beschuß. Bei der Maschinenhalle gebt Ihr dann Raketenorgeln in Auftrag. Wenn Ihr 10 Stück zusammen habt, geht Ihr zum Angriff auf das gegnerische Lager im Norden über. Vernichtet zuerst die Geschütze und zerstört dann alle Gebäude, beginnend mit den Versorgungsgebäuden. Wenn die Basis zerstört ist, müßt Ihr eventuell das Gebiet nach einzelnen, feindlichen Einheiten durchkämmen. Sobald Ihr das Gebiet komplett vom Gegner befreit habt, ist der Level erfolgreich von Euch beendet worden.

chen könnt, vor allem die Saatkanone. Wenn Ihr alles aus dem Weg geräumt habt, verlaßt Ihr die Hochebene wieder und fahrt am östlichen Kartenrand entlang nach Süden. Dabei müßt Ihr noch zwei Saatkanonen und einige andere feindliche Einheiten vernichten. Trennt die zwei Anakonda-Panzer von den drei Geländefahrzeugen und greift mit den Panzern die Saatkanonen an. Die Panzer haben eine höhere Reichweite, als die Kanonen und können sie daher vernichten, ohne selbst getroffen zu werden. Immer wenn ein Bereich frei von Gegnern ist, dann laßt Ihr die Tankwagen folgen. Dringt immer weiter nach Süden vor, bis Ihr in die Nähe einer Schotenkanone kommt. Diese greift Ihr aber nicht an, sondern wartet in sicherer Entfernung. Jetzt wird es Zeit mit den Einheiten, die bei der Basis postiert sind, in Aktion zu treten. Marschieret mit ihnen nach Nordosten und räumt dabei alle möglichen Geschütze aus dem Weg. Bleibt aber auf der grasbewachsenen Ebene und fahrt nicht auf die mit Lehm bedeckte Fläche. Im Nordosten nähert Ihr Euch dann von der anderen Seite der Schotenkanone. Nehmt sie dann von beiden Seiten unter Feuer, bis sie vernichtet ist. Schließt anschließend beide Truppen zusammen und geleitet die Tankwagen in die Basis. Alle Tankwagen müssen nun ihre Ladung beim Kraftwerk abliefern, damit Ihr neue Ressourcenpunkt bekommt. Von diesen Punkten baut Ihr zunächst eine Fahrzeuge zur Verteidigung. Des weiteren gebt Ihr einen mobilen Bohrturm in Auftrag. Diesen schickt Ihr auf den nahegelegenen Hügel, denn dort befindet sich ein Ölfeld. Laßt nun alle Tankwagen zwischen dem Bohrturm und dem Kraftwerk pendeln. Somit sind all Eure Ressourcenprobleme mit einem Schlag gelöst. Modernisiert nun durch Forschung die Maschinenhalle und den Vorposten, bis Ihr Kanonentürme bauen könnt. Davon baut Ihr dann zwei auf dem Hügel beim Bohrturm. Die Geschütze nehmen dann alle feindlichen Verstärkungen, die anrücken unter Beschuß. Bei der Maschinenhalle gebt Ihr dann Raketenorgeln in Auftrag. Wenn Ihr 10 Stück zusammen habt, geht Ihr zum Angriff auf das gegnerische Lager im Norden über. Vernichtet zuerst die Geschütze und zerstört dann alle Gebäude, beginnend mit den Versorgungsgebäuden. Wenn die Basis zerstört ist, müßt Ihr eventuell das Gebiet nach einzelnen, feindlichen Einheiten durchkämmen. Sobald Ihr das Gebiet komplett vom Gegner befreit habt, ist der Level erfolgreich von Euch beendet worden.



MISSION 5 – 2: STOSSTRUPP NACH AVALON

WIDERSTAND: heftig
TECHLEVEL: 3
RESSOURCEN: mittel
TERRAIN: Urban
GEGNER: Serie 9
PASSWORT: FTS8JZ

MISSIONSZIEL: Findet die entfernt von Eurer Basis stehenden Flugzeuge und befreit das Gebiet von allen Robotern.

ZU BEGINN VORHANDENE EINHEITEN:

3 Geländemotorräder
 2 Anakonda-Panzer
 1 Raketenorgel
 5 MG-Schützen
 2 Grenadiere
 2 Flammenwerfer
 1 Raketenorgel

SO WIRD'S GEMACHT:



Zunächst solltet Ihr Eure Basis ausbauen. Dazu gebt Ihr zwei mobile Bohrtürme in Auftrag und befestigt diese dann auf den beiden Ölfeldern im Westen der Basis. Inzwischen errichtet Ihr dann noch ein Kraftwerk. Bei diesem Kraftwerk ist aber leider nur ein Öltankwagen dabei, so daß Ihr später noch einen weiteren Wagen bauen müßt, der dann zum anderen Bohrturm fahren kann. Damit dies möglich wird, müßt Ihr Eure Maschinenhalle modernisieren. Bringt dieses Gebäude auf den höchsten Technologielevel. Auch den Vorposten solltet Ihr modernisieren, so daß es möglich wird Kanonentürme zu bauen. Die Basis kann aus Norden und aus Süden angegriffen werden. Bis es möglich wird Geschütze zu bauen, müssen sich Eure zu Beginn vorhandenen Truppen um die Verteidigung kümmern. Baut dann zwei Kanonentürme am nördlichen Zugang und zwei beim südlichen. Achtet aber im Süden darauf, daß Ihr die enge Straße zwischen den Häusern nicht zu baut, da Ihr später vielleicht eigene Fahrzeuge hindurch schicken wollt. Jetzt wo Eure Basis sicher ist, müßt Ihr damit anfangen für den Kampf aufzurüsten. Da alle feindlichen Ziele nur über Wasser zu erreichen sind, könnt Ihr Euch auf den Bau von Amphibienfahrzeugen beschränken. Vorrangig sollten dies Raketenorgeln sein. Nehmt nun einige Raketenorgeln und verlaßt Euren Stützpunkt in Richtung Norden. Ihr entdeckt sofort eine kleine Insel mit Geschützen. Greift diese an und zerstört vor allem die Flugabwehrgeschütze. Setzt dann Eure Reis zum nördlichen Kartenrand fort und fahrt von dort aus in die nordwestliche Ecke. Dort befindet sich eine Insel mit einer sehr gelegenen kommenden Verstärkung, denn hier warten 4 Wilbur-Bomber und 2 Orville-Jäger auf Euch. Bringt diese zusammen mit den Raketenorgeln zurück zu Eurer Basis und startet von dort aus Euren ersten Angriffsflug. Ihr fliegt dazu in die nordöstliche Ecke der Karte, denn dort ist wiederum eine Insel. Hier befinden sich für den Gegner wichtige Energieanlagen und zu Eurem Glück keine Flugabwehr. Ihr könnt daher gefahrlos alles auf der Insel vernichten. Euer nächstes Angriffsziel ist die Hauptbasis im Südosten der Karte. Um den feindlichen Stützpunkt zu vernichten, könnt Ihr ebenfalls die Flugzeuge einsetzen, da es dort keine Geschütze der Flugabwehr gibt. Die einzige Gefahr liegt darin, daß der Gegner in seiner Mikroboterfabrik Bazookoiden herstellt, welche in der Lage sind auf Flugzeuge zu feuern. Vernichtet daher zuerst die Bazookoiden – falls vorhanden – und dann die Makroboterfabrik. Macht dann noch die Ölförderanlage dem Erdboden gleich. Somit habt Ihr dem Gegner den Nachschub an Ressourcen angeschnitten, so daß er nicht mehr nachproduzieren kann. Zerstört dann alle übrigen Gebäude und alle auf der Insel befindlichen feindlichen Einheiten. In der Zwischenzeit solltet Ihr in Eurer Basis unentwegt Raketenorgeln produzieren. Es bleiben noch zwei Inseln übrig, welche ausschließlich mit Geschützen gesichert sind. Die Inseln befinden sich im Westen und Südwesten. Am besten Ihr greift dort vorrangig die Geschütze zur Flugabwehr an. Den Rest können dann Eure Flugzeuge erledigen. Der Gegner bekommt des öfteren Nachschub aus der Luft, so daß es vorkommen kann, daß vereinzelt feindliche Einheiten auf dem Wasser unterwegs sind. Nachdem Ihr also alle Inseln vom Gegner befreit habt, braucht Ihr nur noch den eventuell vorhandenen Nachschub eliminieren und schon habt Ihr die Mission erfolgreich beendet.

MISSION 5-3: WER ZUERST KOMMT....

WIDERSTAND:	mittel
TECHLEVEL:	3
RESSOURCEN:	mittel
TERRAIN:	Wüste
GEGNER:	Evolutionäre
PASSWORT:	FUSFJZ

MISSIONSZIEL: Errichtet eine Basis und zerstört den feindlichen Stützpunkt im Zentrum des Gebietes.

ZU BEGINN VORHANDENE EINHEITEN:

- 2 Geländefahrzeuge
- 4 Anakonda-Panzer
- 1 mobiler Vorposten
- 6 MG-Schützen
- 5 Grenadiere
- 6 Flammenwerfer

So wird's gemacht:

Zu Beginn dieser Mission befinden sich Eure Einheiten auf einer Basis verbündeter Überlebender. Nehmt nun alle Fahrzeuge und Soldaten, sowie den mobilen Vorposten und beordert sie in die südöstlichste Ecke der Karte. Geht von dort aus gegen den Uhrzeigersinn am Kartenrand entlang. Zuerst geht Ihr nach Norden und stoßt auf Eurem Weg auf mehrere Riesenschweine, die zusätzlich noch bewacht werden. Zerstört alle gegnerischen Einheiten und setzt dann Euren Weg am äußersten Rand nach Norden fort. Wenn Ihr danach ganz oben im Norden angekommen seid, wendet Ihr Euch nach Westen und gelangt so schließlich zu einer kleinen Anhöhe. Dort befestigt Ihr in der Nähe der zwei Ölfelder den Vorposten. Ihr werdet gelegentlich von Mutanten angegriffen, gegen die Ihr Euch aber von der Anhöhe aus gut wehren könnt. Baut möglichst schnell eine Maschinenhalle und eine Baracke und gebt dann einen mobilen Bohrturm in Auftrag. Bis der Bohrturm fertig ist, baut Ihr schon einmal ein Kraftwerk, das Ihr in die Nähe der Ölfelder plazieren solltet. Schickt danach den mobilen Bohrturm zu einem der zwei Ölfelder und beginnt mit der Ressourcenförderung. Sobald Ihr einen Öltankwagen produzieren könnt, baut Ihr diesen und außerdem noch einen zweiten Bohrturm. Dieser Bohrturm wird dann am zweiten Ölfeld befestigt und der neue Tankwagen fährt das Öl zum Kraftwerk. Baut ein Forschungslabor, um die Maschinenhalle und den Vorposten auf den höchsten Technologielevel zu bringen. Später modernisiert Ihr dann auch noch die Baracke. Bevor Ihr dies jedoch tut, baut Ihr die vier möglichen Kanonentürme auf die Anhöhe. Damit ist Eure Basis vor den Angriffen der Mutanten sicher. Stellt Euch nun einen großen Erkundungstrupp zusammen bestehend aus Raketenorgeln, Anakonda-Panzern, Grenadiern und Raketenwerfern, mit dem Ihr nun von Nordwesten aus nach Süden wandert. Nach einigen Metern kommt Ihr zu einer Häuserruine, in dessen Nähe sich wieder einmal ein bewachtes Riesenschwein befindet. Zerstört alle feindlichen Einheiten und marschiert dann weiter in Richtung Süden. In der südwestlichsten Ecke der Karte erwartet Euch dann eine Ölförderanlage. Doch Vorsicht! Sie ist gut bewacht, denn aus einer unterirdischen Höhle strömen Unmengen von Mutanten. Nachdem Ihr diesen Bereich gesäubert habt, haltet Ihr dort mit Euren verbleibenden Einheiten die Stellung, da sie sich in der Nähe des südlichen Eingangs zur feindlichen Basis befinden. Die einzige – aber auch schwerste – Aufgabe, die jetzt noch vor Euch liegt, ist die Zerstörung der feindlichen Basis. Diese liegt im Zentrum des Gebietes und kann daher von Norden, als auch von Süden aus angegriffen werden. Ihr solltet auch unbedingt von zwei Seiten angreifen, um die Kraft der feindlichen Einheiten zu halbieren. Außerdem ist die gegnerische Basis durch Verteidigungsanlagen gesichert und würde Eure Truppe nur von einer Seite angreifen, dann wäre sie ganz schnell aufgerieben. Sammelt also zunächst eine Armee nördlich des Lagers und eine im Süden. Nehmt



also jetzt das Lager von beiden Seiten in die Zange. Setzt zunächst die Geschütze außer Kraft und dezimiert dann die verteidigenden Einheiten. Anschließend werdet Ihr keiner Probleme haben, die Gebäude zu vernichten, um somit diese Mission erfolgreich abzuschließen.

MISSION 6-1: SONDERFLUG DER CON-AIR

WIDERSTAND: mittel
 TECHLEVEL: 3
 RESSOURCEN: –
 TERRAIN: Wüste
 GEGNER: Evolutionäre
 PASSWORT: FBS6JZ

MISSIONSZIEL: Findet die gefangenen Anführer der Mutanten und bringt sie in ein sicheres Gebiet.

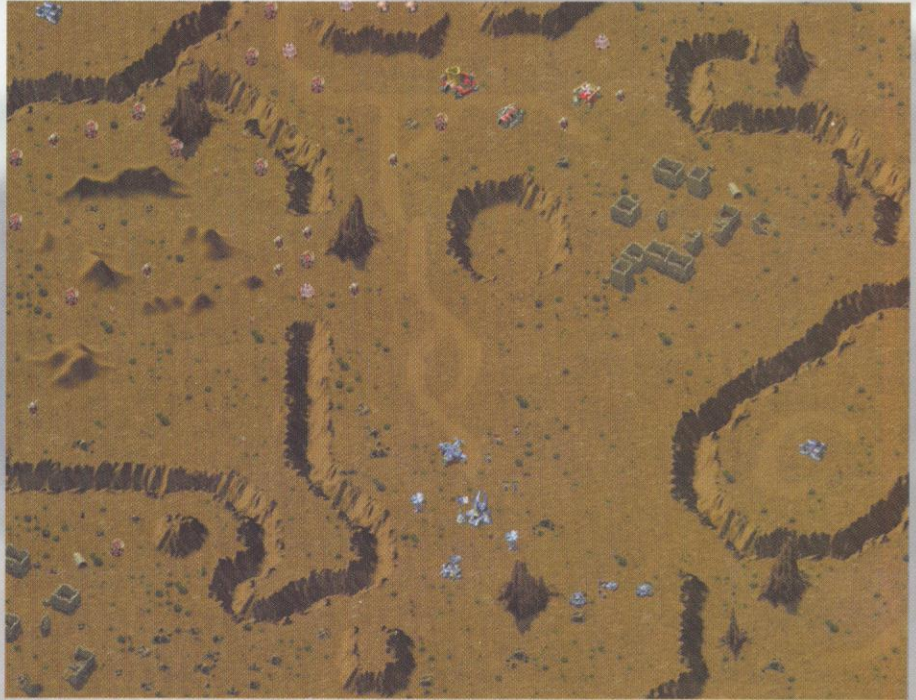
ZU BEGINN VORHANDENE EINHEITEN:

1 Anakonda-Panzer
 1 Raketenorgel
 1 Transportflugzeug
 3 Grenadiere
 2 Flammenwerfer

So wird's gemacht:

Bei dieser Mission stehen Euch keine Ölfelder zur Verfügung, so daß Ihr mit den Punkten, die Ihr von Beginn an innehabt, auskommen müßt. Lediglich die zwei Sonnenkollektoren bringen noch einige Punkte zusätzlich. Bringt also zunächst das Transportflugzeug südlich Eurer Basis in Sicherheit. Postiert dann all Eure zur Verfügung stehenden Einheiten zur Verteidigung an der Nordgrenze Eurer Basis. Bringt anschließend den Vorposten auf Technologielevel 2, um Kanonentürme herstellen zu können. Postiert von diesen Geschützen drei Stück an der nördlichen Grenze der Basis. Dies dürfte ausreichen, um alle feindlichen Angriffe zu vereiteln. Alles, was Ihr tun müßt, ist regelmäßig die Geschütze von Technikern reparieren zu lassen. Haltet deshalb für jeden Kanonenturm immer einen Techniker bereit, der im Falle einer schweren Beschädigung sofort reparieren kann. Die Mutanten bekommen zwischendurch immer wieder Verstärkung, mit der sie regelmäßig angreifen. Achtet daher immer auf Eure Geschütze und greift nur dann ein, wenn es notwendig wird.

Auch Ihr bekommt Verstärkung, bei der Euch Raketenwerfer und Anakonda-Panzer geliefert werden. Daher könnt Ihr Euch den Bau einer Maschinenhalle sparen. Bringt jetzt Eure Baracke auf den höchsten Technologielevel und produziert dann Grenadiere und Raketenwerfer. Dies dauert zwar einige Zeit, doch Dank Eurer drei Abwehrgeschütze könnt Ihr Euch die auch nehmen. In der Zwischenzeit habt Ihr genügend Raketenwerfer und Grenadiere ausgebildet und marschiert mit diesen in die südwestliche Ecke der Karte. Dort stehen Flugabwehrgeschütze und Bazookoiden, die Ihr allesamt ausschalten müßt. Kehrt nun wieder zur eigenen Basis zurück und marschiert mit einer neuen Truppe an der Schlucht entlang nach Norden, bis Ihr nach Westen einschwenken könnt. Jedoch ist der Zugang von feindlichen Abwehrgeschützen gesichert. Eure Soldaten gehen sofort zum Angriff über und verarbeiten die Geschütze zu Schrott. Von Zeit zu Zeit werdet Ihr auch von Bodentruppen angegriffen, welche Ihr ebenfalls ausschalten müßt. Auf der gesamten westlichen Fläche sind nun jede Menge Geschütze und Luftabwehranlagen aufgebaut, die Ihr systematisch eliminiert. Wenn dies erledigt ist, kann jetzt das Transportflugzeug starten, und am westlichen Kartenrand sicher nach Norden fliegen. Dort befindet sich ein Gefangenenlager, vor dem bereits die Anführer der Mutanten warten. Sobald das Flugzeug gelandet ist, laßt Ihr die Anführer einsteigen und fliegt dann wieder auf dem gleichen Weg zurück. Östlich Eurer Basis befindet sich ein zweites Gefangenenlager, das an einem sicheren Standort steht. Hier liefert Ihr die Gefangenen ab und habt somit den Missionsauftrag mit Bravour ausgeführt.



MISSION 6-2: ZWEIMAL IST KEINMAL



WIDERSTAND: heftig
TECHLEVEL: 4
RESSOURCEN: mittel
TERRAIN: Wüste
GEGNER: Evolutionäre
PASSWORT: FEG6JZ

MISSIONSZIEL: Errichtet eine Basis und entwickelt diese weiter. Stellt Streitkräfte für einen Luftangriff zusammen und vernichtet den feindlichen Stützpunkt.

ZU BEGINN VORHANDENE EINHEITEN: 2 Geländemotorräder
 2 Geländefahrzeuge
 1 Anakonda-Panzer
 1 Raketenorgel
 1 mobiler Bohrturm
 1 mobiler Vorposten.
 4 MG-Schützen
 4 Grenadiere

SO WIRD'S GEMACHT:

Ihr beginnt Eure Mission in der süd-westlichen Ecke der Karte. Fahrt nun mit

Euren gesamten Einheiten am südlichen Kartenrand entlang nach Osten. In der südöstliche Ecke findet Ihr eine kleine Hochebene, die ein idealer Standort für Eure Basis ist. Die Hochebene hat nämlich nur einen Zugang, welcher sich im Norden befindet und ist somit gut zu verteidigen. Schickt dort Euren mobilen Bohrturm zum nördlichen Ölfeld und befestigt ihn. Außerdem befestigt Ihr im Zentrum der Hochebenen den Vorposten. Anschließend baut Ihr ein Kraftwerk in die Nähe des Bohrturmes, damit die Ressourcenförderung beginnen kann. Des weiteren braucht Ihr noch ein Forschungslabor, um den Vorposten zu modernisieren.

Bringt den Vorposten auf Technologielevel 2, so daß Ihr nun Kanonentürme errichten könnt. Baut nun drei dieser Geschütze auf die Klippen in der Nähe des nördlichen Zugangs. Eure Bodentruppen bleiben zusätzlich als Verteidigung beim Zugang. Jetzt wird jeder Angriff Eures Feindes vergeblich sein. Errichtet nun eine Maschinenhalle und eine Baracke. In der Maschinenhalle gebt Ihr zuerst einmal einen mobilen Bohrturm in Auftrag, den Ihr nach seiner Fertigstellung zum zweiten Ölfeld bringt. Anschließend baut Ihr ganz in die Nähe noch ein zweites Kraftwerk. In der Baracke müßt Ihr immer wieder Techniker ausbilden, denn diese werden zur Reparatur der während der Gefechte beschädigten Kanonentürme benötigt. Paßt gut auf, da auch feindlicher Nachschub aus der Luft direkt in Eurer Basis abgesetzt werden kann. In diesem Fall müßt Ihr mit Euren Bodentruppen anrücken und den Feind vernichten. Bringt nun Maschinenhalle, Baracke und Vorposten auf den höchsten Technologielevel. Ihr seid jetzt in der Lage Flugzeuge zu produzieren. Deshalb baut Ihr vier Bomber und vier Jäger. Außerdem bildet Ihr in der Baracke einige Raketenwerfer aus, denn diese können Angriffe aus der Luft abwehren und Eure Basis auch auf diesem Weg verteidigen. Wenn Eure Flugzeuge fertig sind, könnt Ihr sofort zum Angriff auf die im Zentrum der Karte befindlichen, gegnerischen Basis übergehen. Diese Basis ist völlig ohne Luftabwehr, so daß die Flugzeuge völlig ausreichen, um den feindlichen Stützpunkt zu vernichten. Zerstört zunächst die Gebäude der Ressourcenförderung, dann sämtliche Geschütze und schließlich alle übrigen Gebäude. Wenn Ihr alle feindlichen Einheiten vernichtet habt, ist die Mission erfolgreich beendet.



MISSION 7-1: SCHMELZT DIE ROBOTER EIN!

WIDERSTAND:	extrem
TECHLEVEL:	4
RESSOURCEN:	mittel
TERRAIN:	Hochland
GEGNER:	Serie 9
PASSWORT:	FNU6JZ

MISSIONSZIEL: Verteidigt solange Euren Stützpunkt, bis der mobile Vorposten eintrifft. Baut dann den Stützpunkt aus und greift schließlich die feindliche Basis an.

ZU BEGINN VORHANDENE EINHEITEN:

6 MG-Schützen
4 Grenadiere
2 Flammenwerfer

SO WIRD'S GEMACHT:

Zu Beginn Eurer Mission befindet Ihr Euch in Eurem kleinen Lager in der nordwestlichen Ecke der Karte. Eure Basis kann von zwei Seiten aus angegriffen werden. Zum einen aus Süden und zum anderen aus Südosten. Da Ihr zur Zeit kein Forschungslabor habt, könnt Ihr nicht die Baracke oder die Maschinenhalle modernisieren. Produziert daher zu Beginn jede Menge Geländemotorräder, Geländefahrzeuge und MG-Schützen zur Verteidigung der Basis. Dies ist unbedingt nötig, da die Roboter schon sehr früh damit beginnen, immer wieder anzugreifen. Stellt Euch schnell einen Trupp aus ca. 20 Einheiten zusammen und marschiert von der Basis aus in Richtung Süden. In der südwestlichen Ecke der Karte befindet sich eine nur schwach gesicherte, feindlich Basis, die Ihr sofort zerstört. Beginnt mit den Ölförderanlagen und zerstört dann die anderen Gebäude, dringt anschließend weiter nach Osten vor und zerstört auch dort alle feindlichen Einheiten, bis Ihr schließlich an den südlichen Zugang zur feindlichen Hauptbasis gelangt. Zerstört dort, wenn möglich, sämtliche Flugabwehrgeschütze.

In der Zwischenzeit ist der mobile Vorposten angekommen. Befestigt diesen sofort und gebt ein Forschungslabor in Auftrag. Anschließend modernisiert Ihr den Vorposten, bis Ihr Kanontürme bauen könnt und errichtet dann zwei dieser Geschütze an der südöstlichen Grenze Eurer Basis. Alle Angriffe, die aus dieser Richtung geschehen, können nun von Euch ohne Probleme abgeblockt werden. Ihr braucht nur einige Techniker auf Vorrat, die die Kanontürme reparieren, wenn sie im Gefecht beschädigt werden. Baut jetzt einen mobilen Bohrturm und befestigt ihn dann auf dem westlichen Ölfeld. Errichtet nun ein zweites Kraftwerk in der Nähe. Anschließend modernisiert Ihr die Maschinenhalle, das Forschungslabor und den Vorposten (höchste Technologiestufe!). Außerdem bringt Ihr zwei weitere Öltankwagen bei den beiden Ölfeldern zum Einsatz. Wenn der Vorposten die höchste Technologiestufe erreicht hat, könnt Ihr zur Energieversorgung auch noch zwei Sonnenkollektoren bauen. Für den Angriff auf die gegnerische Basis braucht Ihr zum einen Bodentruppen und zum anderen Flugzeuge für den Luftangriff. Die Bodentruppen sollten vorrangig aus Anakonda-Panzern, Raketenorgeln und Dschagannaths bestehen. Der Angriff aus der Luft sollte mit fünf Jägern und fünf Bombern erfolgen.



Greift mit den Flugzeugen nun zunächst die Geschütze im Norden der feindlichen Basis an, damit Eure Bodentruppen an dieser Stelle in den gegnerischen Stützpunkt eindringen können. Die Hauptaufgabe der Bodentruppen ist es, sämtliche Geschütze der Flugabwehr zu vernichten. Wenn diese ausgeschaltet sind, können die Flugzeuge wieder zum Angriff übergehen. Diese vernichten alle übrigen Geschütze. Jetzt können alle Eure Einheiten angreifen. Vernichtet erst die Gebäude zur Ressourcenversorgung und dann alle übrigen. Wenn die Basis vernichtet ist, braucht Ihr mit Euren Flugzeugen nur noch das Terrain nach letzten, feindlichen Einheiten abzusuchen und diese zu zerstören. Wenn das gesamte Gebiet vom Gegner befreit ist, habt Ihr diese Mission erfolgreich beendet. Die Serie 9 ist endgültig vernichtet!

MISSION 7-2: NIEDER MIT DEN MUTANTEN



WIDERSTAND: extrem
 TECHLEVEL: 4
 RESSOURCEN: mittel
 TERRAIN: Wüste
 GEGNER: Evolutionäre
 PASSWORT: GSULJZ

MISSIONSZIEL: Eure Aufgabe ist schnell formuliert. Vernichtet einfach alle Mutanten.

ZU BEGINN VORHANDENE EINHEITEN:

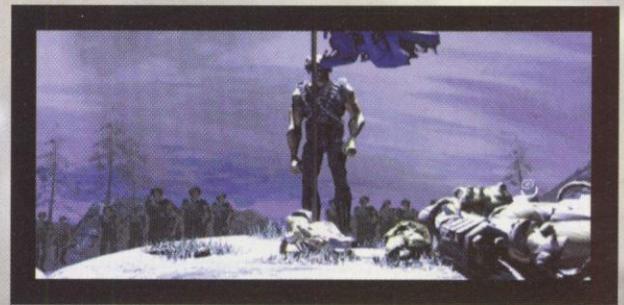
4 Hoverbuggys
 2 Anakonda-Panzer
 2 Raketenorgeln
 1 mobiler Bohrturm
 4 Grenadiere
 4 Raketenwerfer

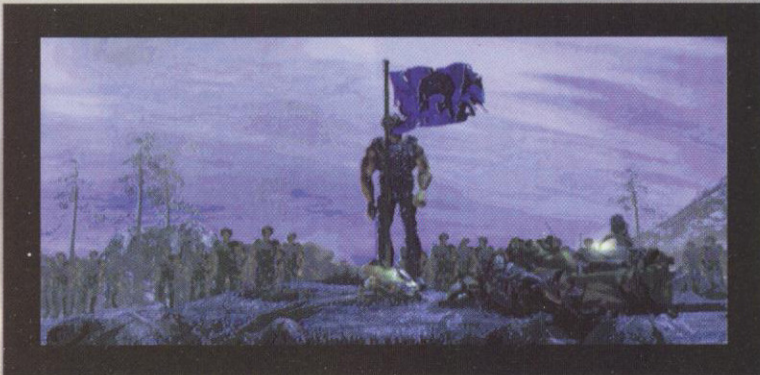
SO WIRD'S GEMACHT:

Ihr befindet Euch zu Beginn dieser Mission in der südöstlichen Ecke der Karte. Befestigt schnell den mobilen Bohrturm auf dem Ölfeld in der Ecke und errichtet dazu ein Kraftwerk. Baut nun ein Forschungslabor und modernisiert Euren Vorposten, so daß Ihr Kanonentürme bauen könnt. Zwei dieser Geschütze postiert Ihr dann an der Westgrenze Eurer Basis, da aus dieser Richtung die einzige Gefahr droht. Stellt noch Eure bereits vorhandenen Bodentruppen hinzu und alle Angriffe der Mutanten werden vergeblich sein. Bringt jetzt den Vorposten auf den höchsten Technologielevel. Somit seid Ihr in der Lage zwei Sonnenkollektoren als alternative Energiegewinnungsanlagen zu bauen und das tut Ihr dann auch. Baut anschließend eine Maschinenhalle und eine Baracke und bringt diese Gebäude zusammen mit dem Forschungslabor auf den höchsten Technologielevel. Produziert einen zusätzlichen Öltankwagen, der zwischen dem Kraftwerk und dem Bohrturm noch mehr Öl befördert. Sobald Ihr in der Lage seid Flugzeuge zu produzieren gebt Ihr vier Jäger und vier Bomber in Auftrag. Des weiteren müßt Ihr eine schlagkräftige Boden



truppe entwickeln. Diese sollte vorrangig aus Raketenorgeln und Dschagannaths bestehen. Sobald Eure Kampfeinheiten fertiggestellt sind, könnt Ihr zum Angriff übergehen. Fliegt mit Euren Flugzeugen nach Osten und haltet Euch dabei so weit südlich wie möglich. Greift dort zunächst alle Flugabwehrgeschütze und Bazookoiden an. Wenn diese vernichtet sind greift Ihr die übrigen Geschütze an. Die Bodentruppen sind jetzt in der Lage nach Osten vorzurücken, um ohne großen Schaden zu nehmen, den dort befindlichen Stützpunkt anzugreifen. Weit im Osten erobert Ihr die Anhöhe und zerstört dort die Ölförderanlage. Die nördlich gelegene Hochebene ist durch einen einzigen Zugang zu erreichen, der mit Geschützen gesichert ist. Greift diesen Zugang mit Euren Bodentruppen an und zerstört die Geschütze. Oben auf der Hochebene sind überwiegend Geschütze der Flugabwehr und einige Bazookoiden postiert. Zerstört auch diese und der gesamte südliche Bereich der Karte ist unter Eurer Kontrolle. Ihr müßt aber bei der nördlichen Anhöhe aufpassen, da es ganz im Osten einen Tunnel gibt, durch den hin und wieder feindliche Soldaten vordringen und Euch angreifen. Postiert also eine kleine Truppe, um alle dort stattfindenden Angriffe zu vereiteln. Der letzte Stützpunkt der Mutanten liegt weiter im Norden und zwischen Euch und den Mutanten liegt ein Gewässer. Um nun herüber zu gelangen, habt Ihr mehrere Möglichkeiten. Entweder Ihr benutzt den Tunnel auf der Hochebene und schickt Eure Infanterie hindurch. Es ist nur möglich Soldaten durch den Tunnel zu schicken, da der Durchgang für Fahrzeuge zu eng ist. Eine weitere Möglichkeit wäre der Luftangriff mit Flugzeugen. Haltet daher immer genügend Flugzeuge bereit. Die letzte Möglichkeit zur feindlichen Basis zu gelangen ist der Seeweg. Produziert dazu viele Amphibienfahrzeuge am besten Raketenorgeln. Um den Gegner richtig unter Druck zu setzen, solltet Ihr alle drei Möglichkeiten in Betracht ziehen. Eure ersten Ziele sollten die Geschütze zur Luftabwehr und die feindlichen Einheiten sein. Anschließend vernichtet Ihr alle übrigen Verteidigungsanlagen. Wenn dies der Fall ist, ist die Basis der Mutanten schutzlos. Auf Eurer Abschlußliste stehen jetzt die Versorgungsgebäude an oberster Stelle. Wenn diese vernichtet sind, ist der Widerstand des Gegners gebrochen. Macht nun alle anderen Gebäude dem Erdboden gleich und schon ist die Basis der Mutanten vernichtet. Die Mission ist aber erst gewonnen, wenn auch der letzte Mutant sein Leben gelassen hat. Durchkämmt daher das gesamte Gelände, bis Ihr alle gegnerischen Einheiten gefunden habt. Wenn das gesamte Gebiet vom Feind befreit ist, habt Ihr die Mission gewonnen und die Evolutiväre für alle Zeiten von diesem Erdball getilgt. Ihr bekommt Schließlich das ultimative Passwort, mit dem Ihr Zugriff auf alle 15 Missionen bekommt. Es lautet: G1HLJZ.





Nach dem Atomkrieg im Jahre 2079 änderten sich die Bedingungen auf der Erde. Alles war verstrahlt und das Leben veränderte sich. Aufgrund dessen beschlossen einige der Menschen, die diesen furchtbaren Krieg überlebt hatten, unter der Erde weiter zu leben, um den tödlichen Strahlen zu entgehen. Jedoch gab es auch eine Gruppe von Menschen, die dieser Gefahr trotzten und an der Oberfläche blieben. Diese Menschen hatten keinerlei Mittel gegen die radioaktive Verstrahlung, so daß sie ihr schutzlos ausgeliefert waren. Die Folge war, daß die Menschen an der Erdoberfläche sich fortpflanzten und dabei mehr und mehr mutierten. Diese Mutationen wurden so stark, daß völlig neue Wesen entstanden, die mit der menschlichen Gestalt nur noch wenig Ähnlichkeit hatten. Fortan nannte sich diese neu entstandene Rasse "die Evolutionäre". Diese sahen die Nachwirkungen des Atomkrieges als eine Strafe der Götter für das schändliche Verhalten der Menschheit gegenüber der Natur an und gelobten sich selbst Besserung. Sie begannen, sich der neuen Situation auf der Erde anzupassen, lebten nun mit der Natur anstatt gegen sie, machten sich andere mutierte Wesen untertan und stellten eine militärische Streitmacht auf, um im Falle eines neuen Krieges ihre neuen Ansichten durchsetzen zu können.

Im Jahre 2140 trafen nun die Evolutionäre auf die andere Rasse, die sich nach dem Atomkrieg unter der Erde versteckt hatten und sich nun "die Überlebenden" nannten. Die Überlebenden sahen in sich die richtige Rasse, die dazu geeignet wäre die Vorherrschaft über die Welt

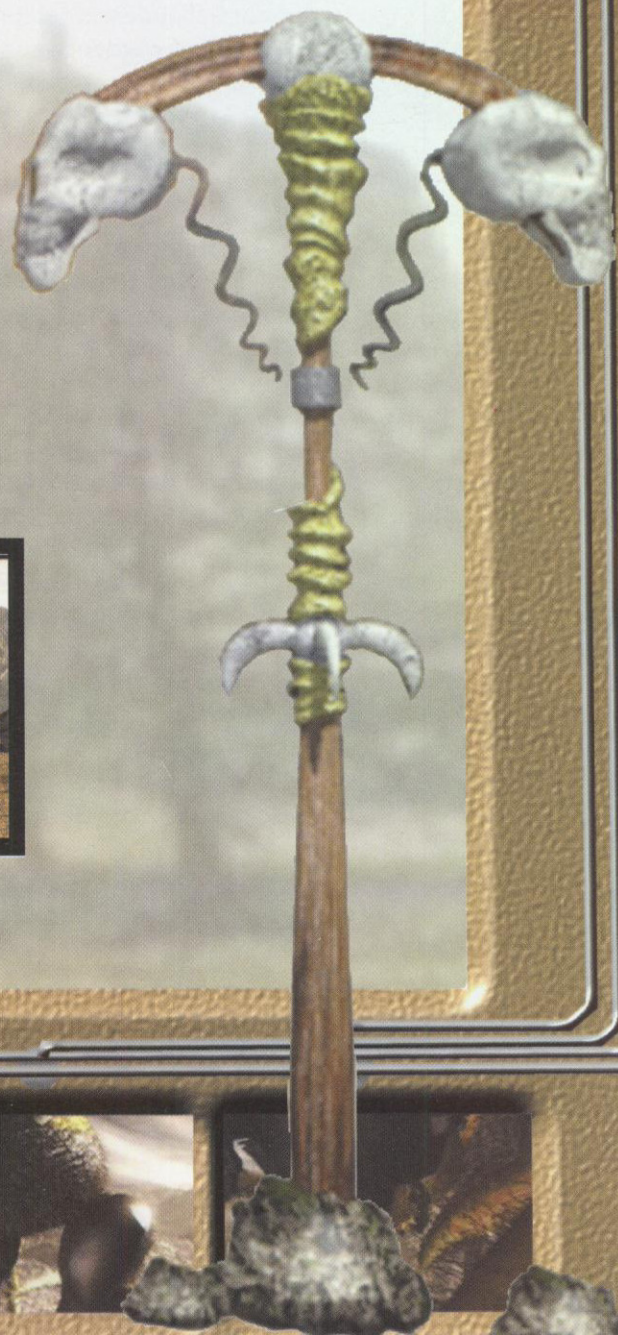
zu übernehmen. Das Leben sollte nach deren Auffassung genauso weitergehen wie vor dem Atomkrieg. Die Evolutionäre hingegen sahen Ihre neue Lebensphilosophie als die bessere an und beanspruchten so die Herrschaft über die Welt, um so die eigenen Prinzipien zu einer Weltordnung machen zu können. Aufgrund dieses Konfliktes kam es 2140 zu einem Krieg zwischen den verfeindeten Parteien. Der Krieg hatte auf beiden Seiten für herbe Verluste gesorgt und die Welt zum zweiten Mal an den Rand der Zerstörung gebracht. So gab es auch bei diesem militärischen Konflikt keinen Gewinner, sondern nur zwei Verlierer. Als eine Gruppe der Evolutionäre merkte, daß der Krieg ein aussichtsloses Unterfangen war, desertierte sie und brachte sich in Sicherheit. Das gleiche tat auch eine Gruppe der Überlebenden. Damit war der Fortbestand beider Rassen auch für die Zukunft gesichert. Der Rest der kämpfenden Gruppen zerstörte sich gegenseitig, so daß die Entscheidung über die Weltherrschaft zu einem späteren Zeitpunkt fallen würde.

Die Menschen beider Gruppen, die überlebt hatten, warteten auf eine



Evolutionäre Story

neue Chance, um ihre Feinde endgültig zu unterwerfen. Um diese Chance beim Schopfe packen zu können, brauchten die Evolutionäre eine neue Streitmacht. So dauerte es mehrere Jahrzehnte, bis genügend neue Soldaten herangewachsen waren und mit durchschlagskräftigem Kriegsgerät ausgestattet werden konnten. Das Ziel dieser neuen Armee war klar: Die Unterwerfung der Überlebenden. Heute im Jahre 2179, genau hundert Jahre nach dem Atomkrieg, der das Leben auf der Erde so grundlegend veränderte, haben beide Parteien wieder eine schlagkräftige Armee zusammengestellt und schicken sie erneut in den Kampf um die Weltherrschaft. Doch dabei sehen sich die Evolutionäre nicht nur ihren alten Feinden, den Überlebenden, gegenüber. Eine neue Gruppe ist hinzugestoßen, die den Mutanten ebenfalls den Kampf angesagt hat. Es sind Agrarroboter der Serie 9, die den Atomkrieg ebenfalls überstanden hatten und inzwischen ebenfalls eine militärische Einheit aufgestellt haben, die alles radikal vernichten will, was auch nur einen Hauch menschlichen Lebens in sich trägt. Die Evolutionäre sehen zwar nicht mehr aus wie Menschen, sind aber im Gegensatz zu den Robotern wirkliche Lebewesen und stehen so auch auf der Vernichtungsliste der Maschinen. Eure Aufgabe besteht nun darin, das Kommando über die Streitmacht der Evolutionäre zu übernehmen und sie zum Sieg zu führen. Bezwingt beide feindlichen Parteien und sichert Euch die Herrschaft über die Welt, damit das Vermächtnis der Mutanten weiterhin fortbesteht.



CLANZELT

Das Clanzelt ist bei jeder Basis, die Ihr gründen wollt das erste Gebäude das Ihr bauen müßt. Ohne das Zelt seid Ihr nicht in der Lage andere Gebäude zu bauen. Die Kosten für dieses Gebäude liegen bei 1500 RP (Ressourcenpunkte). Ihr habt die Möglichkeit dieses Gebäude weiter zu entwickeln. Je höher der TechLevel ist, desto mehr Möglichkeiten stehen Euch zur Verfügung.

- TechLevel 1: Ab diesem Technologiestand könnt Ihr eine Minikarte hinzuschalten, die Euch das bereits erschlossene Gebiet anzeigt. Des weiteren könnt Ihr Desymmetrierer als Verteidigungsanlagen bauen.
- TechLevel 2: Ab jetzt könnt Ihr die Wurmgeschütze zur Verteidigung einsetzen.
- TechLevel 3: Ihr könnt nun Bazooka-Batterien als Verteidigungsanlagen gegen Luftangriffe errichten.
- TechLevel 4: Auf diesem höchsten Technologielevel habt Ihr eine Bauoption für eine Anlage der alternative Energieversorgung. zurückgreifen Es ist aber kein Gebäude, sondern ein mutiertes Riesenschwein, welches Euch die Ressourcen fördert.



KRIEGERZELT



In diesem Gebäude werdet Ihr Eure Infanterie ausbilden. Das Kriegerzelt kann zu jedem Zeitpunkt des Spiels errichtet werden, wenn Ihr Euch die Baukosten von 400 RP leisten könnt. Das Kriegerzelt kann modernisiert werden, so daß Ihr eine größere Auswahl an verschiedenen Kriegern habt. Bei mehreren Kriegerzelten reicht es aus eines zu modernisieren. Die anderen werden automatisch mit entwickelt. Achtet aber in diesem Fall darauf, daß das modernisierte Kriegerzelt nicht zerstört wird, denn die anderen Kriegerzelte verlieren dadurch auch Ihre Entwicklungsstufen.

- TechLevel 0: Ihr könnt von Anfang an Berserker und Mechaniker ausbilden.
- TechLevel 1: Jetzt ist es möglich Randalierer auszubilden.
- TechLevel 2: Von nun an ist der Einsatz von Pyromanen möglich.
- TechLevel 3: Sobald Ihr auf diesem TechLevel seid, könnt Ihr den Bazookoid in die Schlacht führen.
- TechLevel 4: Auf dieser höchstmöglichen Stufe seid Ihr in der Lage Märtyrer auszubilden.

BESTIENGEHEGE

Im Bestiengehege können alle Bestien und Flugeinheiten erzeugt werden. Um dieses Gebäude zu erbauen, braucht Ihr 800 RP. Auch das Bestiengehege kann von Euch auf einen höheren Technologiestand durch Forschung gebracht werden. Dadurch wird es möglich noch gefährliche Bestien und wirkungsvollere Flugeinheiten zu erschaffen.

- TechLevel 0: Gleich zu Beginn könnt Ihr Wolfsbestien, Riesenskorpione und mobile Ölsauger herstellen.
- TechLevel 1: Mit der Erhöhung auf TechLevel 1 wird die Entwicklung des Crinoiden möglich.
- TechLevel 2: Ihr seid nun in der Lage neue Mutationen zu kreieren. Dazu gehören der Kriegsmastodon und die Tankameise.
- TechLevel 3: Diese Technologiestufe bringt Euch ein weiteres gefährliches Monster und zwar das Schlachtflußpferd. Außerdem besteht die Option Flugeinheiten zu erstellen. Jedoch muß dafür der Schrein modernisiert werden, und zwar auf TechLevel 3 für Schwebler und auf TechLevel 4 für Pteranodon und Wespenbomber.
- TechLevel 4: Auf dieser höchsten Technologiestufe könnt Ihr eine weitere Bestie und einen Gebäudebausatz in Auftrag geben. Dies sind ein mobiles Clanzelt und der Megakäfer.





ERDENBLUTGENERATOR

Der von den Ölsaugern geförderte Kraftstoff wird von Tankameisen zum Erdenblutgenerator gebracht. Jeweils eine Tankameise ist bei der Errichtung eines Erdenblutgenerators immer dabei, so daß der Transport von Öl umgehend beginnen kann. Da Generator und Ölsauger in einem direkten Bezug zueinander stehen, sollten sie eng zusammen gebaut werden, damit unnötig lange Transportwege vermieden werden. Der Preis für einen Erdenblutgenerator beträgt 2000 RP. Eines der ersten Dinge, die Ihr in Eurer Basis tun solltet, ist die Modernisierung Eurer Generatoren. Die Verbesserung hat zur Folge, daß das Öl schneller gefördert werden kann. Nutzt also diese Möglichkeit, um Euch einen zeitlichen Vorsprung zu Eurem Gegner zu verschaffen. Wenn Euer Bestiengehege den Technologielevel 2 erreicht hat, könnt Ihr zusätzliche Tankameisen einsetzen, um noch mehr Öl zu fördern.



ÖLSAUGER

Auf jedem Terrain gibt es an den unterschiedlichsten Stellen Ölfelder. Dies sind die dunklen, blubbernden Pflützen. Hierauf könnt Ihr nun mobile Ölsauger befestigen und mit der Ölförderung beginnen. Jedoch ist es so, daß jedes Ölfeld unterschiedlich viele Ressourcen bietet. Wenn Ihr also mit dem Cursor über das Ölfeld geht, dann werdet Ihr eine Anzeige sehen. Je länger dabei der weiße Balken ist, desto mehr Vorkommen schlummern unter der Erde. Dies alles bedeutet, daß die Ölfelder nicht unbegrenzt nutzbar sind, sondern irgendwann einmal erschöpft sind. Macht Euch daher schon frühzeitig auf die Suche nach anderen Ölfeldern, um diese mit Ölsaugern zu besetzen. Eine solche Förderanlage ist in vielen Missionen bereits von Anfang an vorhanden. Wenn Ihr neue befestigen wollt, dann müßt Ihr einen weiteren mobilen Ölsauger im Bestiengehege in Auftrag geben und diesen dann zum besagten Ölfeld beordern. Der Preis für solch einen mobilen Ölsauger beträgt 1000 RP.

RIESENSCHWEIN

Das Riesenschwein ist ein riesiger Mutant, der dazu in der Lage ist auf alternativem Wege Energie zu gewinnen. Dabei pumpt es Öl aus dem Erdboden, um zusätzliche Ressourcenpunkte zu produzieren. Der riesige Vorteil ist, daß es an jedem beliebigen Standort errichtet werden kann, ohne Rücksicht auf irgendwelche Ölfelder, wie zum Beispiel beim Ölsauger. Der Bau eines Riesenschweines wird Euch 1000 RP kosten, und es können maximal zwei dieser Mutanten gebaut werden. Ihr werdet es nicht schaffen ein ganzes Lager allein durch Riesenschweine zu versorgen, da ihre Fördermenge nicht ausreicht, jedoch sind sie als zusätzliche Anlagen sehr gut zu gebrauchen und geben Euch vielleicht den entscheidenden Vorsprung zu Euren Widersachern. Voraussetzung für den Bau eines Riesenschweines ist nicht nur die passende Anzahl an Ressourcenpunkten. Vielmehr müßt Ihr auch Euer Clanzelt auf den Technologielevel 4 bringen, um die Bestie zur alternativen Energiegewinnung einsetzen zu können.



SCHREIN

Der Schrein ist der Schlüssel für den technologischen Fortschritt Eurer Basis, denn ohne sie ist es nicht möglich den Technologielevel der anderen Gebäude zu erhöhen. Um dies überhaupt durchführen zu können, ist der Bau eines solchen Gebäudes jederzeit möglich ist. Ihr werdet für die Errichtung des Schreins 700 RP brauchen. Auch der Schrein selbst kann modernisiert werden,



und dies solltet Ihr frühzeitig tun. Nach jeder Erhöhung des Technologielevels werden die darauffolgenden Modernisierungen schneller und billiger vonstatten gehen. Beginnt also schon relativ früh mit der Modernisierung des eigenen Schreins, damit die darauffolgenden Erhöhungen der anderen Technologielevel schneller und billiger abgewickelt werden können. Der Schrein ist darüber hinaus auch noch für den Bau von Flugeinheiten wichtig. Wenn Ihr hierbei den Schrein auf Technologielevel 3 bringt, dann habt Ihr die Bauoption für einen Schwebler. Ab TechLevel 4 könnt Ihr dann zusätzlich noch Pteranodone und Wespenbomber produzieren.



DESYMMETRIERER

DIE VERTEIDIGUNGSANLAGEN DER EVOLUTIONÄRE

Wenn Ihr das Clanzelt auf Technologielevel 1 gebracht habt, dann ist es möglich diese Verteidigungsanlage zu bauen. Plaziert sie am besten auf etwas höher gelegenen Flächen, z.B. an Klippen, damit die Geschütze die größtmögliche Reichweite haben. Da diese bei den Desymmetrierern eh nicht sehr hoch ist, solltet Ihr besonders darauf achten. Das Geschütz ist vor allem für die Abwehr von Infanterieeinheiten gedacht und hat hierfür eine relativ hohe Schußfolge mit geringerer Durchschlagskraft, jedoch ausreichend im Kampf gegen feindliche Soldaten oder leichte Fahrzeuge. Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Desymmetrierer ist begrenzt. Demnach dürft Ihr maximal vier dieser Geschütze errichten. Überlegt Euch daher gut, wo Ihr sie plazieren werdet. Der Preis pro Geschütz beträgt 800 RP.

DER WURM

Das Wurmgeschütz ist eine Weiterentwicklung des Desymmetrierers. Ihr könnt sie also bauen, wenn Ihr das Clanzelt auf TechLevel 2 gebracht habt. Mit 1200 RP ist dieses Geschütz zwar teurer als sein Vorgänger, dafür aber viel durchschlagskräftiger. Ihr könnt maximal vier Würmer zur Verteidigung Eurer Basis aufstellen. Überlegt Euch daher sehr gut wo Ihr sie postiert. Dieses Geschütz verfügt über eine höhere Reichweite und ist besonders im Kampf gegen Fahrzeuge geeignet. Die Schußfolge ist zwar nicht ganz so hoch, doch wenn der Wurm einen Treffer landet, dann ist die Zerstörung schon relativ hoch. Mit diesen Verteidigungsanlagen an den Zugängen zu Eurer Basis könnt Ihr Euch gleich viel sicherer fühlen. Wenn Ihr dann zum Beispiel den Zugang zu Eurem Stützpunkt mit zwei Wurmgeschützen flankiert, dann könnt Ihr so den anrückenden Gegner ins Kreuzfeuer nehmen und das wird er nicht lange überleben. Bedenkt, daß Ihr jetzt insgesamt acht Geschütze bauen könnt, und dies kann Euch eine unverzichtbare Hilfe sein.



BAZOOKA-BATTERIE

Euer Gegner ist genauso wie Ihr in der Lage, zu einem späteren Zeitpunkt Flugeinheiten zu produzieren, um dann mit Luftangriffen auf Eure Basis zu beginnen. Jedoch wird dies nicht ganz so erfreulich für Euch, da Ihr bis jetzt noch gar kein Mittel habt, um einen Luftangriff abzuwehren. Das soll sich nun aber schleunigst ändern. Dazu modernisiert Ihr Euren Vorposten auf den Technologielevel 3. Jetzt ist es für Euch möglich Bazooka-Batterien zu errichten. Wieder einmal ist die mögliche Anzahl dieser Geschütze begrenzt, da Ihr höchstens vier aufstellen könnt. Postiert diese also dort, wo sie am effektivsten Eure wichtigsten Gebäude schützen können (Erdenblutgeneratoren, Ölsauger, Produktionsstätten). Fangt am besten schon früh mit dem Bau der Flugabwehrgeschütze an, weil sie mit 2500 RP pro Stück doch recht teuer sind und Ihr so die Baukosten über einen längeren Zeitraum verteilen könnt.



DIE INFANTERIE DER EVOLUTIONÄRE

BERSERKER



Die einfachste Einheit Eurer Infanterie ist der Berserker. Dieser Krieger ist gleich zu Beginn verfügbar, jedoch braucht Ihr ein Kriegerzelt, in der die Berserker ausgebildet werden. Die Ausbildung eines Berserkers kostet Euch 100 RP, ist also vergleichsweise günstig. Er kann sich über ebenes Gelände bewegen und auch Wälder durchqueren, durch die Eure großen Bestien nicht hindurch kommen. Gewässer kann er nicht selbständig überqueren, es sei denn es ist seichtes Wasser. Seine Waffe sind Pfeil und Bogen, welche eine mittlere Reichweite mit geringer Durchschlagskraft haben. Dies wird durch die hohe Schußfolge der Waffe ausgeglichen. Dadurch, daß der Berserker schnell und günstig auszubilden ist, könnt Ihr ihn in großen Mengen rekrutieren. Erst dann kann er richtig effektiv gegnerische Einheiten vernichten. Der Berserker sollte vorrangig in den ersten Missionen eingesetzt werden, da hier die gegnerischen Einheiten noch nicht sehr widerstandsfähig sind, und sie daher im Pfeilhagel schnell umkommen. Später jedoch werden die Gegner gefährlicher und widerstandsfähiger, so daß die Durchschlagskraft der Pfeile und Bögen nicht mehr ausreicht und die Berserker schnell getötet werden. In diesem Fall müßt Ihr für besseren Ersatz sorgen. Es gibt drei verschiedene Sorten des Berserkers, die sich durch den farbigen Statusbalken unterscheiden. Der blutige Anfänger ist durch die Farbe Grün gekennzeichnet. Nach den ersten Kampfeinsätzen gewinnt der Krieger an Erfahrung und er wird härter im Nehmen. Dadurch erhöht sich der Status des Soldaten zu dem des Profis und die Farbe wechselt von grün zu blau. Bei mehrfachen Kampfeinsätzen erhöht sich nochmals der Status und der Krieger wird zum Veteran. Das bedeutet, daß er noch widerstandsfähiger wird und noch besser mit seiner Waffe trifft. Der Statusbalken verfärbt sich rot, doch dies ist noch nicht alles. Sobald der Berserker den Profistatus erreicht hat, kann er sich sogar selbst heilen. Hierfür braucht er nur etwas Ruhe und muß sich ein wenig ausruhen. Gebt diesen Mutanten also nach Kämpfen eine Pause, damit sie beim nächsten Mal wieder voll mitmischen können. Für den erfolgreichen Ausgang einer Mission kann es oftmals sehr wichtig sein, über welche Erfahrung Eure Einheiten verfügen.

MECHANIKER



Der Mechaniker ist genauso wie der Berserker gleich zu Beginn des Spiels verfügbar. Ihr braucht lediglich ein Kriegerzelt dazu, um dort die Leute in diesem speziellen Beruf auszubilden. Mechaniker sind einem Angriff des Feindes immer wehrlos ausgeliefert, da sie keine Waffe bedienen können, um sich zu verteidigen. Daher müßt Ihr mit allen Mitteln verhindern, daß es zu einem Feindkontakt kommt. Die Kosten für die Ausbildung liegen bei 100 RP. Die Aufgabe des Mechanikers ist es, beschädigte Gebäude und Verteidigungsanlagen wieder in Stand zu setzen. Kontrolliert daher regelmäßig den Zustand Eurer Gebäude und Verteidigungsanlagen und repariert diese, falls sie beschädigt sind. Um zum Beispiel einen fast ganz zerstörten Erdenblutgenerator zu reparieren, braucht Ihr drei Mechaniker. Die Kosten belaufen sich dafür auf insgesamt 300 RP. Wenn das Gebäude aber zerstört wird und Ihr es neu bauen müßt, dann könnt Ihr schon 2000 RP investieren. Außerdem ist die Reparatur schneller als ein Neubau. Die Mechaniker helfen Euch also dabei, so manchen Ressourcenpunkt und viel Zeit zu sparen. Zur Sicherheit solltet Ihr immer drei Mechaniker zur Hand haben, die dann bei Gelegenheit sofort einsatzbereit sind. Es gibt aber noch eine weitere Aufgabe, für die Mechaniker eingesetzt werden können. Im 21. Jahrhundert vor dem großen Atomkrieg hatten die Wissenschaftler mächtige Waffen geschaffen und schützten sie vor der Zerstörung in Technologiebunkern. Die automatische Entriegelung dieser unterirdischen Silos funktionierte nicht, und nur Eure Mechaniker sind jetzt in der Lage diese Entriegelung zu aktivieren und die versteckten Waffen ans Tageslicht zu bringen. Wenn Ihr also einen Technologiebunker seht, schickt einen Mechaniker dorthin und schon gehört die befreite Wunderwaffe zu Eurem Kriegsgerät.

Evolutionäre Einheiten



RANDALIERER



Sobald Ihr die Baracke auf Technologielevel 1 befördert habt, könnt Ihr neben dem Berserker auch den Randalierer ausbilden. Der Preis für die Ausbildung eines Randalierers beträgt 125 RP, ist also nur unwesentlich teurer als die des Berserkers. Jedoch ist er viel effektiver. Die Waffen des Randalierers sind Granaten, die er aus mittlerer Distanz auf seine Gegner wirft. Die Wirkung der Granaten ist enorm, denn sie haben eine hohe Sprengkraft. Besonders bei hoher Anzahl können diese Krieger einen großen Schaden bei Euren Gegnern anrichten. Setzt sie vor allem bei leichten bis mittleren Fahrzeugen und bei allen Infanterieeinheiten des Feindes ein. Auch bei Angriffen aus der Luft können sie zur Verteidigung eingesetzt werden. Dort haben die Randalierer eine besonders destruktive Wirkung. Gerade bei den ersten Missionen sind diese Krieger eine echt effektive Truppe, die Euch den Grundstein für den Missionssieg garantieren. Genau wie bei den Berserkern, können sich die Randalierer bei steigendem Status und steigender Erfahrung selbst heilen. Sie werden außerdem widerstandsfähiger und vor allem treffsicherer. Gebt ihnen also zwischen den Kampfeinsätzen kurze Pausen, damit sich Eure Kämpfer wieder erholen können.

PYROMANE



Um den Pyromanen ausbilden zu können, muß Eure Kriegerzelt mindestens auf dem Technologielevel 2 sein. Da diese Infanterieeinheit keine große Reichweite hat, sollte sie auf keinen Fall im Kampf gegen feindliche Einheiten mit großer Reichweite eingesetzt werden, z.B. Geschützen. Ihre beste Arbeit leisten sie bei der Zerstörung von Gebäuden, denn dabei müssen sie mit wenig Gegenwehr rechnen. Im Laufe der Zeit gewinnen die Pyromanen an Erfahrung und können sich ab einem höheren Status selbst heilen. Die Ausbildung dieses Feuerteufels kostet 200 RP. Im Vergleich zu anderen Einheiten hat der Pyromane zu viele Nachteile. Er hat eine zu geringe Reichweite, um feindliche Fahrzeuge angreifen zu können, er ist verhältnismäßig teuer und für die Zerstörung von Gebäuden gibt es weitaus effektivere Einheiten in Eurem Repertoire. Wenn Ihr also knapp bei Kasse seid, dann ist Euch von der Ausbildung dieser Krieger abzuraten, da es weitaus bessere gibt. Solltet Ihr aber nicht in finanziellen Schwierigkeiten stecken, dann könnt Ihr ruhig einige Pyromanen ausbilden.

BAZOOKOID



Der Bazookoid ist der König unter den Infanterieeinheiten. Seine Waffe erzielt eine besonders hohe Reichweite und die explodierenden Raketen haben eine große Sprengkraft. Darüber hinaus kann er nicht nur gegen Bodentruppen antreten, sondern auch Luftangriffe abwehren. Voraussetzung für die Ausbildung dieser Einheiten ist, daß das Kriegerzelt auf Technologielevel 3 sein muß. Jeder ausgebildete Krieger wird Euch dann 200 RP kosten. Besonders wirkungsvoll sind die Bazookoiden, wenn sie in großen Gruppen auftreten, so daß sich alle feindlichen Infanterieeinheiten und alle gegnerischen, mittelgroßen Fahrzeuge in acht nehmen müssen. Nach jedem Kampf steigt der Status der Bazookoiden, so daß sie treffsicherer und auch widerstandsfähiger werden. Des weiteren können sie sich mit höherem Status selbst heilen, wenn Ihr ihnen eine Pause zur Erholung zugesteht. Im Vergleich zu allen anderen Infanterieeinheiten ist der Bazookoid der Beste. Er hat eine hohe Reichweite, eine starke Durchschlagskraft und kann außerdem auch gegnerische Angriffe aus der Luft abwehren. Seht also zu, daß Ihr diese Krieger so schnell wie möglich produzieren könnt. Ein großer Trupp Bazookoiden ist meist effektiver als die Anzahl an Fahrzeugen, die Ihr für die gleiche Menge von Ressourcenpunkten produzieren könnt.

MÄRTYRER



Diese Krieger sind wohl die fanatischsten Mutanten in Eurer Infanterie, denn sie sind von Eurer Sache so überzeugt, daß sie dafür auch in den Tod gehen. Dafür schnallen sie sich hochexplosives Material auf den Rücken, laufen in die Nähe Ihres verhaßten Angriffsziels und jagen sich mit Ihm in die Luft. Die Sprengkraft dieser Explosion ist so hoch, daß



sie ganze Gebäude in die Luft sprengen kann, wenn ein ganzes Selbstmordkommando angreift. Je mehr Märtyrer sich in den Tod stürzen, desto stärker wird die Explosion. Die Explosion, die durch Eure Märtyrer verursacht wird, kennt jedoch weder Freund noch Feind. Das heißt, wenn Eure anderen Einheiten in der Nähe sind, diese auch mit in die Luft fliegen. Wenn der Märtyrer von einer feindlichen Einheit getötet wird, explodiert er ebenfalls. Laßt daher diese Soldaten immer getrennt, von Euren anderen Einheiten marschieren, damit den eigenen Einheiten im Falle eines Falles nichts passiert. Achtet auch darauf, daß Ihr das Selbstmordkommando so nah wie möglich an das zu vernichtende Objekt heran bringt, ohne daß die Märtyrer vorher abgeschossen werden. Schleicht Euch am besten an das Zielgebiet heran und sucht den Schutz der örtlichen Begebenheiten, z.B. Wälder oder Häuser. Um die Krieger soweit zu kriegen, daß sie sich in den Tod stürzen, müßt Ihr sie im Kriegerzelt mächtig bearbeiten. Diese Ausbildung kostet natürlich mehr Geld als andere, nämlich 250 RP, und sie ist erst möglich, wenn das Kriegerzelt den Forschungslevel 4 erreicht hat.

DIE BESTIEN DER EVOLUTIONÄRE

MOBILES CLANZELT



Es gibt bei den meisten Missionen zwei Möglichkeiten, wie diese beginnen können. Entweder es existiert bereits ein Lager mit einem befestigten Vorposten, oder Ihr erhaltet zu Beginn ein mobiles Clanzelt, um damit den Grundstein für ein neues Lager zu legen. In letzterem Fall sucht Ihr Euch eine geeignete Stelle, plaziert dort das mobile Clanzelt und befestigt es dann. Das erste Gebäude einer jeden Basis muß das Clanzelt sein, da erst dann andere Gebäudetypen errichtet werden können. Es leuchtet ein, daß sich das mobile Clanzelt nur sehr langsam fortbewegt, da es alle Bauteile für das neue Zelt transportieren muß. Diese Einheit hat keine Waffen zur Verteidigung, wenn es von Euren Feinden angegriffen wird. Daher sollte es immer in Begleitung einer Eurer Kampftruppen sein. Wie schon gesagt, kann es aber auch sein, daß Ihr mit einer bereits existierenden Basis beginnt. Irgendwann ist es dann möglich, daß Ihr an anderer Stelle eine zweite Basis errichten wollt bzw. müßt. Dies geht wie Ihr wißt aber nur mit einem Clanzelt. Ihr müßt also zusehen, daß Ihr an ein neues mobiles Clanzelt kommt. Dazu braucht Ihr ein Bestiengehege, das über den Technologielevel 4 verfügen muß. Die Produktion eines fahrenden Gebäudebausatzes ist nicht ganz billig, so daß Kosten in Höhe von 5000 RP auf Euch zukommen. Befördert dann das neue mobile Clanzelt an die gewünschte Stelle und befestigt es dort, um den Grundstein für die neue Basis zu legen.



MOBILER ÖLSAUGER

So ähnlich wie beim Clanzelt verhält es sich auch beim Ölsauger. Alle auf den Karten befindlichen Ölfelder sind nicht unendlich nutzbar, sondern irgendwann erschöpft. Wenn Eure Produktion nicht zum Stillstand kommen soll, dann solltet Ihr Euch schon frühzeitig nach neuen Ölquellen umsehen. Sobald Ihr nun eine neue blubbernde Ölpfütze entdeckt habt, ist es jetzt Eure Aufgabe dort einen neuen Ölsauger zu errichten. In den meisten Missionen ist es so, daß es von Vorteil ist, daß Ihr gleich zu Beginn zwei Ölsauger betreibt. Wenn aber nur einer in Betrieb ist, dann habt Ihr von Anfang an die Möglichkeit neue, mobile Ölsauger anzufertigen. Dies könnt Ihr im Bestiengehege in Auftrag geben. Pro Ölsauger müßt Ihr dabei 1000 RP für die Produktion investieren. Entsendet ihn nach der Fertigstellung zum ausgewählten Ölfeld und befestigt ihn, so daß der Ölsauger seine Arbeit aufnehmen kann.





TANKAMEISE

Bei jedem Erdenblutgenerator, den Ihr gebaut habt, ist eine Tankameise automatisch mit beigefügt. Diese transportiert dann das geförderte Öl vom Ölsauger zum Erdenblutgenerator. Leider dauert die Öllieferung einer einzelnen Tankameise doch recht lange, so daß der Wunsch besteht die Wartezeit zu verkürzen. Dies tut Ihr ganz einfach dadurch, daß Ihr mehrere Tankameisen auf den Transportrouten zwischen Generator und Ölsauger einsetzt. Es sollten also mindestens zwei sein. Alles was darüber hinaus geht und was Ihr Euch vor allem leisten könnt, ist natürlich noch besser. Leider könnt Ihr die Tankameisen nicht gleich zu Beginn produzieren, sondern müßt warten, bis Euer Bestiengehege den Technologielevel 2 erreicht hat. Erst dann besteht die Bauoption für diese Mutanten. Die Kosten belaufen sich 500 RP.



WOLFSBESTIE

Die Wolfsbestie ist die einfachste Bestie, die Euch bei Euren Missionen von Beginn an zur Verfügung steht. Sie ist sehr leicht und wendig. Der größte Vorteil, den dieser Mutant hat, ist seine Schnelligkeit. Keine andere Bestie aus Eurem Repertoire kann mit dieser hohen Geschwindigkeit mitkommen. Daher ist sie besonders gut dazu geeignet Erkundungsgänge im unerforschten Gebiet durchzuführen. Ihr spart bei der Erschließung jede Menge Zeit, die Ihr ansonsten besser nutzen könnt. Auch wenn Ihr schnell zu einem speziellen Punkt auf der Karte müßt, dann ist hierfür die Wolfsbestie das geeignete Hilfsmittel. Die Wolfsbestie kann sich nur über flaches Gelände fortbewegen. Die Fahrt über Wasser, steile Klippen oder durch dichte Bäume ist nicht möglich. Die Produktion einer Wolfsbestie ist relativ günstig, denn sie kostet pro Stück nur 200 RP. Das einzige Manko an diesem Fortbewegungsmittel ist, daß es nicht sonderlich gut gepanzert und mit einer einfachen MG nur sehr schwach bewaffnet ist. Geht daher mit diesem Fahrzeug vor allem in späteren Missionen Auseinandersetzungen mit dem Gegner aus dem Weg. Es wäre reine Materialverschwendung. Im Kampf gegen einfache Infanterie und leichte Fahrzeuge kann die Wolfsbestie durchaus mithalten.



RIESENSKORPION

Auch der Riesenskorpion ist eine Einheit der ersten Stunde. Das bedeutet, daß Ihr diesen Mutanten gleich zu Beginn produzieren könnt, sobald Ihr ein Bestiengehege Euer Eigen nennt. Pro Riesenskorpion müßt Ihr mit Kosten von 300 RP rechnen. Der Panzer des Skorpions ist widerstandsfähiger, als die Panzerung der Wolfsbestie und die aufmontierte Kanone ist ebenfalls wirkungsvoller. Außerdem ist diese Einheit nicht so schnell, wie die Wolfsbestie. Gerade in den Anfangsmissionen ist diese Bestie Eure stärkste Waffe, die in größerer Anzahl erheblichen Schaden in den Reihen des Gegners anrichten kann. Später jedoch ist der Riesenskorpion nicht mehr in der Lage mitzuhalten, da besser entwickelte und gefährlichere Bestien nachfolgen. Bei mehrmaligen Kampfeinsätzen werden diese Einheiten immer widerstandsfähiger und treffsicherer.

CRINOID



Nachdem Ihr Eure Maschinenhalle zum ersten Mal auf Technologielevel 1 modernisiert habt, bekommt Ihr eine weitere Bauoption für einen neuen Mutanten, den sogenannten Crinoid. Hin und wieder kann es vorkommen, daß Eurer Gegner auf einer Insel stationiert ist, oder Ihr einen Zielpunkt ansteuern müßt, der nur über einen Fluß zu erreichen ist. Eure bisherigen Bestien sind allesamt nicht in der Lage, sich auf dem Wasserweg fortzubewegen. Mit diesem neuen Monster ist dieses Problem behoben, denn der Crinoid ist amphibisch. Das bedeutet, daß Ihr nicht nur über Land, sondern auch über Wasser fahren könnt. Ein anderer Vorteil gegenüber den vorherigen Monstern ist, daß der Crinoid stärker gepanzert ist und eine Waffe mit höherer Feuerkraft hat. Für die fortgeschrittenen Missionen ist diese Einheit ein adäquates Hilfsmittel. Für die bessere Ausstattung müßt Ihr auch einen höheren Preis bezahlen, nämlich 500 RP. Bei mehrmaligen Kampfeinsätzen wird der Crinoid widerstandsfähiger und die Feuerkraft wird stärker.



KRIEGSMASTODON



Sobald Ihr Euer Bestiengehege auf Technologielevel 2 gebracht habt, ist es Euch möglich den Kriegsmastodon zu produzieren. Für die Herstellung dieser Einheit benötigt Ihr jeweils 800 RP. Ein stolzer Preis für dieses riesige Monster, jedoch ist es sein Geld wert, denn es ist nicht nur enorm widerstandsfähig, sondern hat auch eine hohe Feuerkraft. Besonders gegen feindliche Infanterie ist der Kriegsmastodon gut einsetzbar, denn er kann nicht nur auf die Soldaten feuern, sondern sie auch überrollen. Für die fortgeschrittenen Missionen ist dieser Mutant genau der richtige, denn er ist allen bisher produzierbaren Bestien überlegen. Den einzigen Nachteil, den der Kriegsmastodon hat ist, daß er etwas langsam ist und nur über ebenes Gelände fahren kann. Die Verletzungen, die diese Einheit bei Kampfeinsätzen von sich trägt, lassen sich nicht heilen. Daher müßt Ihr auch mit verletzten Kriegsmastodonen weiterkämpfen. Nach jedem Kampfeinsatz werden diese Monster widerstandsfähiger und treffsicherer, was Ihr an der blauen und roten Statusanzeige erkennt.



SCHLACHTFLUSSPFERD

Mit dem Bau dieser Einheit beginnt ein neues Zeitalter bei Euren Bestien, denn zum ersten Mal ist eine Bestie mit Raketen bestückt. Um es produzieren zu können, braucht Ihr ein Bestiengehege mit mindestens Technologielevel 3. Der Geschützturm, der auf dem Schlachtflußpferd aufmontiert ist, kann sich nach allen Seiten drehen und kann daher schnell auf Gegner feuern, egal aus welcher Richtung sie angreifen. Ein weiterer Vorteil dieses Monsters ist, daß es amphibisch ist, also sich auch auf Wasser fortbewegen kann. Soviel Fortschritt hat natürlich seinen Preis, so daß Ihr pro Schlachtflußpferd ganze 1000 RP aufbringen müßt. Diese Einheit ist für die ersten Profimissionen gedacht, bei denen es schon richtig zur Sache geht. Hier kann dieser Mutant seine ganze Wirkungskraft unter Beweis stellen. Ihr könnt das Schlachtflußpferd nicht heilen, wenn sie verletzt wurden. Daher setzt sie mit Bedacht ein und nutzt sie, solange bis sie getötet werden. Je öfter die Einheiten eingesetzt werden, desto treffsicherer und widerstandsfähiger werden sie.

MEGAKÄFER

Ihr müßt das Bestiengehege auf Technologielevel 4 bringen, damit Ihr eine Baufunktion für dieses Rieseninsekt bekommt. Dann könnt Ihr das gefährlichste Monster produzieren, daß Euch überhaupt zur Verfügung steht. Der Megakäfer schießt mit seinem Hinterteil ätzende, grüne Schleimkugeln ab und ist so für alle feindlichen Einheiten eine große Gefahr. Die einzigen Nachteile sind, daß der Megakäfer sehr schwer und behäbig ist und daher nur über ebenes Gelände fahren kann und das auch noch im Schneckentempo. Außerdem ist er durch seine Größe sehr sperrig und kommt nicht durch alle engen Stellen durch. Trotz dieser Mankos könnt Ihr Euch glücklich schätzen, wenn Ihr solch eine Bestie einsetzen könnt, denn es erleichtert Euch das Leben ungemein. Der Preis für dieses Wunderwerk der Evolution beträgt stolze 1500 RP. Nutzt diese Einheit also so effektiv wie möglich, bis sie dann schließlich getötet werden. Setzt die Megakäfer regelmäßig in Kämpfen ein, damit sie noch durchschlagskräftiger und zielsicherer werden. Ihr erkennt dies an der wechselnden Farbe (blau und rot) der Statusanzeige.



PTERANODON



Wenn Ihr diese Flugeinheit bauen wollt, dann muß das Bestiengehege mindestens Technologielevel 3 aufweisen und zusätzlich sollte der Schrein auf TechLevel 4 sein. Die Produktion dieses Fliegers kostet Euch nur 1000 RP. Die Herstellung braucht eine längere Zeit, als beispielsweise bei den Bestien. Wenn der Pteranodon aber dann endlich fertig ist, habt Ihr eine richtig wirkungsvolle Angriffswaffe gegen Eure Feinde. Er kann alle Bodentruppen und auch Gebäude angreifen und auch im Kampf gegen feindliche Flugzeuge macht er eine gute Figur. Das einzige, was dem Pteranodon gefährlich werden kann, sind die Luftabwehrgeschütze. Der Flieger ist mit leistungsstarken MGs ausgestattet, die alles zerfetzen, was sie erst einmal angepeilt haben. Wenn Ihr ein Ziel anvisiert habt, fliegen sie sofort dorthin und attackieren es solange, bis es vernichtet ist. Sollten sie dann kein neues Ziel zugewiesen bekommen, fliegen sie zu dem Punkt zurück, von dem sie vorher gestartet waren. Ihr könnt beschädigte Pteranodone nicht reparieren, sondern nur solange fliegen, bis sie endgültig vernichtet sind. Produziert also regelmäßig diese Flieger nach.



WESPENBOMBER

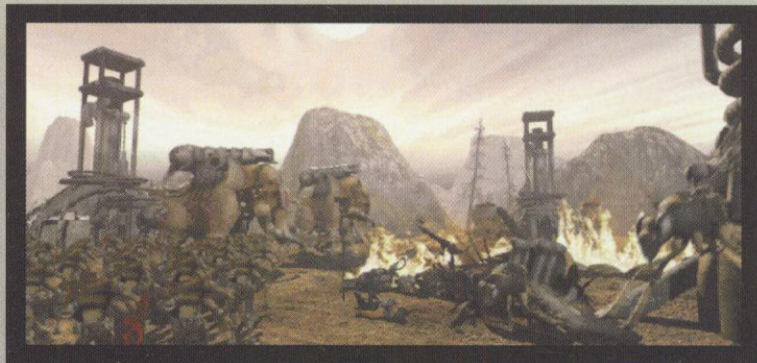
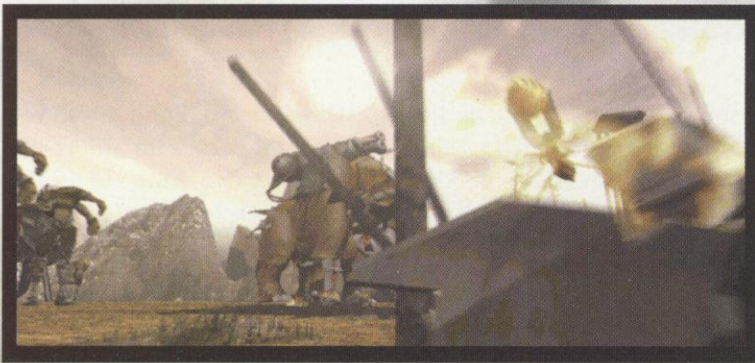
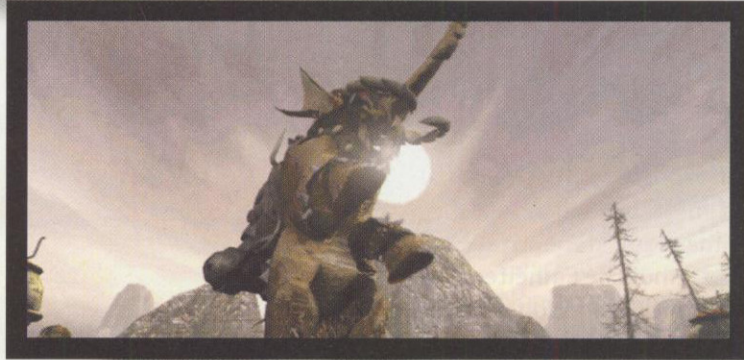
Der Wespenbomber ist genauso wie der Pteranodon verfügbar, wenn das Bestiengehege mindestens auf TechLevel 3 und dazu der Schrein auf TechLevel 4 ist. Die Kosten für solch ein Flugmonster liegen bei 1250 RP und die Produktion nimmt auch in diesem Fall wieder sehr viel Zeit in Anspruch. Anders als beim Pteranodon kann der Bomber nicht permanent sein Ziel angreifen, da er nur eine begrenzte Anzahl an Bomben mit sich führt. Wenn diese abgeworfen sind, fliegt der Bomber zum Ausgangspunkt zurück und lädt neue Bomben auf. Anschließend geht er automatisch erneut zum Angriff über und zwar solange bis, das Zielobjekt vernichtet ist. Zwar ist dies etwas umständlicher als beim Pteranodon, jedoch sind die Bomben viel wirkungsvoller als das MG-Feuer. Wenn drei Bomber einen Bombenteppich über ein Haus legen, bleibt davon nicht mehr viel übrig. Die Pteranodone brauchen dafür schon etwas länger. Im Gegensatz zum Pteranodon ist der Bomber nicht zum Angriff auf alle Ziele geeignet. Sein Einsatzbereich liegt vorrangig in der Zerstörung von Gebäuden und Verteidigungsanlagen, also statische Ziele, die sich nicht bewegen können. Bewegliche Ziele, also gegnerische Bodentruppen, würden im übrigen auch in Deckung gehen, wenn sie den Bomber nahen hören. Es ist auch schwierig einem anderen Flugzeug eine Bombe von oben aufs Cockpit zu werfen. Diese Angriffe übernimmt dann doch besser der Pteranodon.

SCHWEBER

Der Schwebler ist schon etwas früher als die anderen beiden Flugeinheiten verfügbar, nämlich dann, wenn Euer Bestiengehege den Technologielevel 3 erreicht hat und der Schrein auf der gleichen Stufe ist. Der Bau dieses Flugzeuges kostet Euch nur 1000 RP. Außerdem ist die Produktion des Schwebers sehr zeitaufwendig. Wenn das Flugzeug dann fertig gestellt ist, könnt Ihr damit alle Bodentruppen die Ihr in Eurem Repertoire habt transportieren. Dabei gibt es natürlich nur eine eingeschränkte Kapazität, die diese Flugeinheit befördern kann. So kann es maximal 10 Lasteinheiten transportieren. Ein einzelner Krieger steht für eine Lasteinheit, so daß ein Schwebler maximal 10 Soldaten auf einmal fliegen kann. Bei steigendem Gewicht der zu transportierenden Bestien, steigen natürlich auch deren Lasteinheiten, so daß ein Schwebler maximal einen Megakäfer befördern kann, da dieses Monster für zehn Lasteinheiten steht. Kleinere Bestien stehen entsprechend ihres Gewichtes für kleinere Lasteinheiten. Denkt daran, daß Ihr mit diesem Flugzeug nur in sicheren Gebieten landet, da es nicht bewaffnet ist und sich somit auch nicht verteidigen kann



Evolutionäre Einheiten



MISSION 1 – 1: DIE HÖHLE DER SPINNE

WIDERSTAND:	leicht
TECHLEVEL:	–
RESSOURCEN:	–
TERRAIN:	Wüste
GEGNER:	Überlebende
PASSWORT:	–

MISSIONSZIEL: Lockt die Gegner in einen Hinterhalt und macht sie fertig.

ZU BEGINN VORHANDENE EINHEITEN:
6 Wolfsbestien

SO WIRD'S GEMACHT:

Marschieret mit Euren Wolfsbestien etwas nach Süden. Dort gelangt Ihr in ein Tal, in dem unzählige Eurer Desymmetrierer stehen. Auf dem gesamten Gebiet sind feindliche Einheiten verteilt, jedoch könnt Ihr mit Euren Wolfsbestien den Kampf gegen den Feind nicht aufnehmen, da Ihr ihm in jedem Fall unterlegen wäret. Eure Taktik ist nun die gegnerischen Soldaten und Fahrzeuge in Euer "Tal des Todes" zu locken, wo sie dann von Euren Geschützen vernichtet werden.

Die schnellen Wolfsbestien sind als Lockvögel besonders gut geeignet, da sie sehr schnell sind. Erkundet nun vorsichtig das Terrain und arbeitet Euch dabei Meter für Meter vor. Sobald Ihr Feindkontakt habt, tretet Ihr sofort den Rückzug an und laßt Euch auf keinen Fall auf Kampfhandlungen ein. Der Feind nimmt sofort die Verfolgung auf und Ihr könnt den Gegner in das "Tal des Todes" locken. Dort werden Eure Widersacher dann von den Desymmetrierern vernichtet. Durchkämmt das Gelände und wiederholt diese Anlocktaktik bei jedem Feindkontakt. Es kann natürlich auch einmal vorkommen, daß einige Eurer Wolfsbestien zu nah an den Feind herankommen und dann getötet werden. Für diesen Fall erhaltet Ihr an zwei Stellen des Gebietes einige Wolfbestien als Nachschub. Die einen Wolfsbestien warten in der südwestlichen Ecke der Karte und weitere stehen im Norden für Euch bereit. Wenn das gesamte Gebiet erkundet und vom Gegner befreit ist, dann habt Ihr die Mission erfolgreich abgeschlossen.



MISSION 1 – 2: DIE KANONEN VON NAVAJO

WIDERSTAND:	leicht
TECHLEVEL:	–
RESSOURCEN:	–
TERRAIN:	Wüste
GEGNER:	Serie 9
PASSWORT:	HHQQQ4

MISSIONSZIEL: Die Serie 9 bewacht ihre Ölvorkommen mit Verteidigungsgeschützen. Nutzt Eure Märtyrer, um diese außer Kraft zu setzen und bringt dann die Ölfelder unter Eure Kontrolle.

ZU BEGINN VORHANDENE EINHEITEN:
5 Randalierer
7 Pyromanen
2 Riesenskorpione

11 Crinoiden
7 Märtyrer



SO WIRD'S GEMACHT:

Marschiert zunächst mit Eurer Kampftruppe im Uhrzeigersinn am Kartenrand entlang, zerstört dabei alle anrückenden, feindlichen Einheiten und laßt dann die Märtyrer im sicheren Abstand folgen. Auf Eurem Weg in die nord-westliche Ecke kommt Ihr an zwei Saatkanonen vorbei. Um eine dieser Kanonen zu vernichten, braucht Ihr einfach nur einen einzigen Märtyrer dorthin zu schicken. Setzt also zwei dieser Soldaten nacheinander ein, um die Geschütze auszuschalten. Des weiteren stoßt Ihr auf Eurem Weg auf eine Schotenkanone. Auch dieses Geschütz müßt Ihr mit den Märtyrern zerstören, jedoch braucht Ihr für diese größere Geschütz gleich zwei Märtyrer. Im Norden gelangt Ihr schließlich auf eine kleine Anhöhe. Östlich dieser Erhebung stehen zwei weitere Geschütze, die Ihr aus sicherer Höhe mit Eurer Kampftruppe vernichten könnt, ohne selbst getroffen zu werden. Marschiert nun

auf dem gleichen Weg zurück zum Ausgangspunkt in der südöstlichen Ecke der Karte. Von dort aus wandert Ihr am östlichen Kartenrand entlang nach Norden. Hier gelangt Ihr schließlich zu der Anhöhe, von der aus Ihr vorhin die zwei Geschütze ausgeschaltet habt. Geht von dieser Stelle aus nach Süden, so daß Ihr zu einigen Häuserruinen kommt, die von einer Saatkanone bewacht werden. Schickt einen Märtyrer zu diesem Geschütz und sprengt es dadurch in die Luft. Kehrt nun mit Eurer Gruppe und den Märtyrern auf dem gleichen Weg zum Ausgangspunkt im Südosten zurück. Dort führt zwischen der Schlucht und dem Gewässer ein Weg nach Norden. Dieser Weg führt schließlich von Süden her zu den Häuserruinen, in deren Nähe wieder eine Saatkanone steht. Setzt wieder einen Kamikaze-Soldaten ein, um dieses Geschütz auszuschalten. Kehrt dann mit Eurer Truppe zurück nach Süden. Dort ist etwas weiter westlich ein Zugang zum Wasser. Das Gewässer ist nicht besonders tief, so daß sich alle Eurer Einheiten darauf fortbewegen können. Marschiert nach Norden und Ihr gelangt schließlich zu den Ölfeldern, die von drei Kuppeln des Verderbens bewacht werden. Schickt Eure übrigen Einheiten in den Kampf, um den Robotern den Rest zu geben. Sobald die Ölquellen unter Eurer Kontrolle sind, habt Ihr diese Mission erfolgreich abgeschlossen.

MISSION 2 – 1: DIE SIEBEN SAMURAI

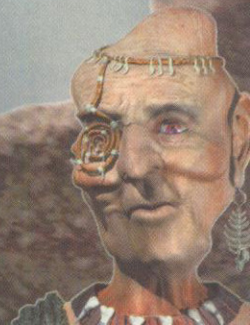
WIDERSTAND:	leicht
TECHLEVEL:	–
RESSOURCEN:	–
TERRAIN:	Hochland
GEGNER:	Serie 9
PASSWORT:	HUQQQI

MISSIONSZIEL: Entsendet Eure Elitekrieger, um die feindlichen Gebäude zu zerstören.

ZU BEGINN VORHANDENE EINHEITEN:

3 Berserker

4 Randalierer



SO WIRD'S GEMACHT:

Eure Gegner bekommen regelmäßig Nachschub, mit dem Ihr nicht fertig werden könnt, da Ihr zahlenmäßig unterlegen seid. Dieser Nachschub wird aber weit im Westen abgesetzt und hat nur die Möglichkeit Euch über zwei Brücken zu erreichen. Also ist Eure Aufgabe diese zwei Brücken zu zerstören. Geht dazu so schnell es geht nach Nordwesten, denn dort befindet sich eine der Brücken. Startet einen erzwungenen Angriff und haltet dabei so viel Abstand zur Brücke wie möglich, damit die Explosion der Brücke keinen Eurer Krieger in den Tod reißt. Wenn der erste Zugang vernichtet ist, geht Ihr schnellstens wieder nach Süden. Dort findet Ihr im Südwesten die zweite Brücke, die Ihr auf die gleiche Art und Weise vernichtet, wie die erste. Hin und wieder kann es vorkommen, daß Ihr von einigen Robotern angegriffen werdet und Eure Krieger sich dabei verletzen. Eure Soldaten sind aber schon sehr erfahren und können sich selbst heilen. Gönn ihnen daher nach jedem Kampf eine Pause, damit sie ihre Wunden heilen können. Dies dauert zwar einige Zeit, aber Ihr könnt so unnötige Verluste vermeiden. Marschiert nun in die südöstliche Ecke und vernichtet dort zunächst die feindlichen Einheiten. Dann nehmt Ihr Euch das Rechenzentrum vor und vernichtet es. Geht jetzt wieder zurück zum Ausgangspunkt und dann noch weiter nach Norden. Dort findet Ihr auf der östlichen Seite einen Zugang zum Wasser. Jedoch ist das Wasser so flach, daß Eure Soldaten hindurchwaten können. So gelangt Ihr zur Insel in der nordöstlichen Ecke der Karte. Hier befindet sich der gegnerische Schuppen, welcher durch Roboter gesichert ist. Vernichtet zunächst die feindlichen Einheiten und legt dann das Gebäude in Schutt und Asche. Wenn dies der Fall ist, habt Ihr die Mission erfolgreich beendet.



MISSION 2 – 2: DER KANINCHENBAU

WIDERSTAND:	leicht
TECHLEVEL:	–
RESSOURCEN:	–
TERRAIN:	Wüste
GEGNER:	Überlebende
PASSWORT:	HGQQQQ

MISSIONSZIEL: Findet Eure in Gefangenschaft geratenen Krieger und bringt sie mit dem Schwebler in Sicherheit.

ZU BEGINN VORHANDENE EINHEITEN:

4 Berserker	2 Schlachtflußpferde
4 Randalierer	
4 Pyromanen	
2 Bazookoiden	
4 Wolfsbestien	
5 Crinoiden	



SO WIRD'S GEMACHT:

Marschier zunächst mit Eurer gesamten Truppe nach Osten bis zum Kartenrand. Dabei tötet Ihr die zwei gegnerischen Soldaten, die sich Euch entgegenstellen. Folgt nun dem schmalen Paß am östlichen Kartenrand nach Norden. Lauft aber sehr schnell und bleibt nicht stehen, da oben auf der Erhöhung entlang des Passes feindliche Grenadiere stehen. Diese können Euch aber nicht viel Schaden, wenn Ihr Euch beeilt. Als Belohnung warten in der nordöstlichen Ecke drei neue Schlachtflußpferde auf Euch. Wandert nun mit der gesamten Truppe am Flußufer entlang nach Westen. Nach einigen Metern stoßt Ihr auf eine schmale Anhöhe. Der Zugang zu dieser Anhöhe ist jedoch so eng, daß nur Eure Infanterie dort hinaufsteigen kann. Daher trennt Ihr sie von der restlichen Truppe und steigt mit den Soldaten hinauf. Nördlich der Erhöhung seht Ihr dann auch den Schweber, mit dem die noch gefangenen Krieger später ausgeflogen werden.

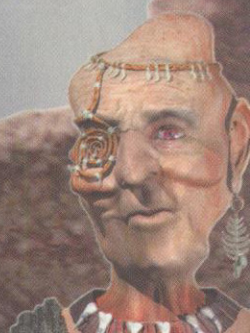
Wandert nun mit der Infanterie auf der Anhöhe an den südlichen Klippen entlang nach Osten. Nach einigen Schritten entdeckt Ihr unter Euch zwei feindliche Kanonentürme. Eure Krieger nehmen diese Geschütze sofort unter Beschuß und vernichten beide. Geht dazu so nah es geht heran, so daß zumindest die Bazookoiden feuern können. Wenn die Verteidigungsanlagen beseitigt sind, marschier der Rest Eurer Truppe am Flußufer entlang in Richtung Osten, bis Ihr schließlich zum Gefängnis kommt, in dem die Gefangenen sitzen. Vernichtet zunächst die bewachenden Einheiten und zerstört dann das Gefängnis, um Eure Leute zu befreien. Schickt diese dann nach Osten zum Schweber. Sobald die drei Krieger das Transportflugzeug erreicht haben, ist die Mission erfolgreich abgeschlossen.

MISSION 3: DIE VÖGEL

WIDERSTAND:	mittel
TECHLEVEL:	1
RESSOURCEN:	mittel
TERRAIN:	Hochland
GEGNER:	Überlebende
PASSWORT:	MLQQQZ

MISSIONSZIEL: Der Gegner startet Luftangriffe gegen Euch. Schneidet seine Ressourcenversorgung ab, um ihn anschließend besser besiegen zu können.

ZU BEGINN VORHANDENE EINHEITEN: –



SO WIRD'S GEMACHT:

Der Gegner wird mit Angriffen nicht lange auf sich warten lassen. Daher produziert Ihr schnellstens Berserker, Wolfsbestien und Riesenskorpione. Diese schickt Ihr dann zur Verteidigung zum Eingang Eurer Basis. Gleichzeitig modernisiert Ihr das Kriegerzelt und das Bestiengehege, so daß Ihr nun in der Lage seid Randalierer und Crinoide zu produzieren. Sobald Euch einige dieser Einheiten zur Verfügung stehen, stellt Ihr Euch eine Truppe zusammen und marschieret mit ihr nach Westen. In der südwestlichen Ecke stehen zwei Sonnenkollektoren, welche von Wachkanonen bewacht werden. Setzt zunächst die Geschütze außer Kraft und zerstört dann die Kollektoren. Anschließend kehrt Ihr wieder zu Eurer Basis zurück. Hin und wieder wird Eure Basis von einem Bomber angegriffen. Zwar habt Ihr drei Luftabwehrgeschütze, doch diese werden bei den Angriffen beschädigt. Wenn Ihr nichts tut, sind sie bei mehrmaligen Angriffen nicht nur stark beschädigt, sondern sogar zerstört.



Um dies zu verhindern, haltet Ihr am besten immer einige Mechaniker bereit, welche die beschädigten Geschütze reparieren können. Macht davon Gebrauch, denn Ihr könnt keine Geschütze zur Flugabwehr nachproduzieren. Stellt nun wieder eine Kampftruppe zusammen und marschieret mit dieser von der Basis aus nach Norden. Laßt aber immer einige Einheiten am Eingang der Basis zurück, damit eventuelle Angriffe abgewehrt werden können. Im Norden trifft Ihr auf weitere Sonnenkollektoren, die von vielen Wachkanonen gesichert sind. Zerstört zunächst die Geschütze und dann die Kollektoren. In der nordöstlichen Ecke ist eine Felsbucht mit zwei weiteren Kollektoren. Der enge Zugang zu dieser Bucht kann aber nur von Infanterie passiert werden, daher müßt Ihr die Krieger von den übrigen Einheiten trennen. Nachdem nun alle Sonnenkollektoren zerstört sind, kehren die restlichen Einheiten zu Eurer Basis zurück. Mit der Zerstörung der Sonnenkollektoren habt Ihr die Ressourcenförderung des Gegners fast vollständig zum stehen gebracht, so daß der Feind kaum noch Einheiten produzieren kann. Ihr hingegen produziert fröhlich weiter und stellt jede Menge Einheiten her. Mit einer großen Truppe marschieret Ihr dann in die südwestliche Ecke und schwenkt dann nach Norden. Die feindliche Basis ist in der nordwestlichen Ecke. Auf dem Weg dorthin trifft Ihr auf jede Menge Wachkanonen, die Ihr allesamt zerstören müßt. Je mehr Einheiten Ihr beisammen habt, desto schneller und effektiver könnt Ihr die gegnerischen Geschütze vernichten. Zerstört dann das Lager und durchkämmt danach das Gelände nach vereinzelt, feindlichen Einheiten und Geschützen. Bleibt nun nur noch das lästige Flugzeug, was Euch die ganze Zeit geärgert hat. Es hat seinen Landeplatz am nördlichen Kartenrand. Wenn es also dort landet, um neue Bomben aufzunehmen, lauert Ihr dem Flugzeug auf und zerstört es sofort nach der Landung. Nun ist das gesamte Gebiet von den Überlebenden befreit, und Ihr habt diese Mission zu einem erfolgreichen Ende gebracht.

MISSION 4-1: ENGE BEZIEHUNG

WIDERSTAND:	mittel
TECHLEVEL:	2
RESSOURCEN:	mittel
TERRAIN:	Wüste
GEGNER:	Überlebende
PASSWORT:	IQQQHZ



MISSIONSZIEL: Errichtet ein zweites Lager, um eines Eurer schwächeren Lager verteidigen zu können, und greift dann die Basis der Überlebenden an.

ZU BEGINN VORHANDENE EINHEITEN:

4 Berserker	2 Riesenskorpione	1 mobiler Ölsauger
2 Randalierer	1 Crinoid	
2 Wolfsbestien	1 mobiles Clanzelt	

So wird's gemacht:

Geht mit all Euren Einheiten in die nordwestliche Ecke der Karte. Dort ist ein idealer Standort für die neue Basis, da kaum mit Angriffen des Gegners zu rechnen ist. Das vorrangige Ziel des Feindes ist nämlich das schwächere Lager und das liegt genau zwischen Euch und der feindlichen Basis. In der nordwestlichen Ecke findet Ihr zudem genügend Ölfelder, um ausreichend Ressourcenpunkte sammeln zu können. Befestigt daher Euren mobilen Ölsauger auf dem nördlichen Ölfeld und sucht Euch in der Nähe einen Platz zur Befestigung des Clanzeltes. Anschließend errichtet Ihr in der Nähe des Ölsaugers einen Erdenblutgenerator, um die Ressourcenerzeugung in Gang zu bringen. Jetzt wird es Zeit, ein Kriegerzelt und ein Bestiengehege in Auftrag zu geben. Nach Fertigstellung des Bestiengeheges laßt Ihr dort einen mobilen Ölsauger bauen. Diesen schickt Ihr nach Süden zum nahegelegenen Ölfeld. In die Nähe dieses Ölsaugers setzt Ihr dann einen Zweiten Erdenblutgenerator. Damit dürfte nun Eure Ressourcenerzeugung ausreichend entwickelt sein. Nun braucht Ihr noch einen Schrein, um Eure Gebäude zu modernisieren. Fangt sofort damit an und bringt Euer Kriegerzelt und das Bestiengehege auf den höchstmöglichen Technologielevel. Sobald Ihr das geschafft habt, beginnt Ihr damit eine Kampftruppe bestehend aus Crinoiden, Kriegsmastodons, Riesenskorpionen, Randalierern und Pyromanen zusammenzustellen. Außerdem könnt Ihr noch zwei zusätzliche Tankameisen in Auftrag geben, um sie zusätzlich noch zwischen den Ölsaugern und Erdenblutgeneratoren pendeln zu lassen. Eure Kampftruppe postiert Ihr jedoch nicht in Eurem eigenen Lager, sondern Ihr schickt sie zur Ostgrenze des benachbarten Lagers. Dort sind Klippen, auf denen Ihr sie plaziert. Jetzt könnt Ihr zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen. Der Gegner versucht nämlich hin und wieder das benachbarte Lager anzugreifen. Ihr helft zum einen dabei mit, dieses Lager zu verteidigen und zum anderen sammelt Eure Truppe dabei Kampferfahrung. Schickt also alle neu produzierten Einheiten hinüber an die Klippen im Osten, bis Ihr eine richtig große, schlagkräftige und vor allem erfahrene Truppe beisammen habt. Ist dies der Fall, könnt Ihr von Angriff auf Verteidigung übergehen. Das im Osten liegende, feindliche Lager läßt sich von zwei Stellen aus angreifen. Es gibt zum einen den Zugang im Norden und einen anderen im Süden. Diese Zugänge sind leider sehr gut durch Kanonentürme geschützt, so daß Ihr Euch beim Angriff auf einige Verluste gefaßt machen müßt. Deshalb sollte Eure Truppe sehr groß sein. Nehmt Euch zunächst den Zugang im Norden vor. Schaltet dort die zwei Kanonentürme aus und dringt dann bis in die nordöstliche Ecke vor. Dort befinden sich die feindlichen Gebäude zur Ressourcenerzeugung. Zerstört diese sofort, um dem Gegner den Nachschub abzuschneiden. Anschließend zerstört Ihr die übrigen Kanonentürme, wobei Ihr tatkräftig von Euren verbündeten Nachbarn unterstützt werdet. Jetzt braucht Ihr nur noch die wehrlos dastehenden Gebäude zu vernichten, um diese Mission erfolgreich abzuschließen.



MISSION 4-2: DAMMBRUCH

WIDERSTAND:	mittel
TECHLEVEL:	2
RESSOURCEN:	mittel
TERRAIN:	Hochland
GEGNER:	Serie 9
PASSWORT:	IVQQUZ

MISSIONSZIEL: Errichtet ein zweites Lager und rächt Euch dafür, daß die Roboter Eure Wasserversorgung unterbrochen haben.

ZU BEGINN VORHANDENE EINHEITEN:

4 Mechaniker
1 mobiles Clanzelt
1 mobiler Ölsauger

So wird's gemacht:

Zunächst einmal, solltet Ihr Eure bestehende Basis modernisieren und verteidigen. Dazu bringt Ihr das Kriegerzelt auf TechLevel 1 und das Bestiengehege auf TechLevel 2. Produziert dann jede Menge Einheiten, und zwar Randalierer, Riesenskorpione, Crinoide und Kriegsmastodone. Vor allem aber solltet Ihr zwei zusätzliche Tankameisen erschaffen. Der Weg zwischen Ölsauger und Erdenblutgenerator ist sehr lang. Daher dauert es sehr lange bis eine Tankameise das Öl anliefert. Mit mehreren Tankameisen wird diese Zeit verkürzt. Jedoch ist dies keine langfristige Lösung, da die Ölquelle bald ausgebeutet ist. Ihr müßt Euch also in absehbarer Zeit nach einer neuen Quelle umsehen. Für alle anstehenden Aktionen braucht Ihr zwei Truppen. Eine bleibt immer zur Verteidigung bei der Basis und die andere Truppe geht zum Angriff über. Euer erstes Angriffsziel sollte das feindliche Lager in der südöstlichen Ecke der Karte sein. Marschiert dazu mit einigen Einheiten von der Basis aus nach Süden. Das gegnerische Lager ist nicht sonderlich gut gesichert. Daher braucht Ihr nur zwei Geschütze und vereinzelt Einheiten vernichten, bevor Ihr die Gebäude dem Erdboden gleich macht. Anschließend kehrt Ihr mit den übrig gebliebenen Einheiten zurück zur eigenen Basis.

Stellt jetzt eine große Angriffstruppe zusammen und marschiert mit Ihr in die nordwestliche Ecke der Karte. Dort befinden sich zwei Ölfelder, also ein idealer Platz für die neue Basis. Schickt daher auch den mobilen Ölsauger und das mobile Clanzelt mit. Des weiteren solltet Ihr eine der Tankameisen zur neuen Basis schicken. Befestigt den mobilen Bohrturm auf dem südlichen Ölfeld und sucht Euch für das Clanzelt einen günstigen Platz. Baut dann einen Erdenblutgenerator und modernisiert das Clanzelt auf den höchsten Stand. Jetzt baut Ihr in der neuen Basis ein Wurmgeschütz auf den südlichen Vorsprung. Sobald es fertiggestellt ist, eröffnet es automatisch das Feuer auf die südlich gelegene Schotenkanone. Die dort anwesenden Robotereinheiten gehen daraufhin zum Angriff über und versuchen, Eurer Wurmgeschütz auszuschalten. Jetzt kommt Eure Kampftruppe wieder zum Einsatz und schlägt die gegnerischen Angriffe zurück. Wenn die feindliche Schotenkanone vernichtet ist, rückt Eure Kampftruppe nach Süden vor. Zerstört zunächst die übrigen Roboter und dann die zweite Schotenkanone. Jetzt ist es kein Problem mehr die schutzlosen Gebäude zu vernichten. Nachdem auch diese Stellung des Feindes beseitigt wurde, bleibt nur noch ein Stützpunkt im Süden übrig. Dieser besteht jedoch nur noch aus Gebäuden zur Ressourcenförderung, die durch Geschütze gesichert sind. Schaltet zuerst die Geschütze vor der Staumauer aus und nutzt dann die Staumauer als Zugang zum feindlichen Stützpunkt. Auch hier müssen zunächst die Geschütze beseitigt werden, bevor dann die Vernichtung der drei übrigen Gebäude und der Tankwagen die Mission zu einem Erfolg werden läßt.



MISSION 5-1: RÜCKEROBERUNG DES TURMS



WIDERSTAND:	mittel
TECHLEVEL:	3
RESSOURCEN:	mittel
TERRAIN:	Urban
GEGNER:	Serie 9
PASSWORT:	IAQ8ZU

MISSIONSZIEL: Baut eine Basis auf, sucht anschließend die Verstärkung und vernichtet den gegnerischen Stützpunkt.

ZU BEGINN VORHANDENE EINHEITEN:

4 Berserker	2 Schlachtflußpferde
4 Randalierer	1 mobiler Ölsauger
5 Crinoiden	1 mobiles Clanzelt

So wird's gemacht:

Marschiert zunächst mit Euren Kampfeinheiten nach Süden und überquert dort die kleine Brücke. Auf der andren Seite geht Ihr dann nach Norden bis in die nordwestliche Ecke der Karte. Auf dem Weg dorthin, müßt Ihr einige Robotereinheiten aus dem Weg räumen. Laßt den mobilen Ölsauger und das mobile Clanzelt dicht hinter den Kampftruppen fahren. Die nordwestliche Ecke ist ein idealer Platz für Eure Basis. Daher befestigt Ihr den Ölsauger auf einem der zwei Ölfelder und das Clanzelt im Zentrum des Platzes. Die Kampftruppe marschiert in dieser Zeit von der Basis aus nach Osten, um dort die Mikrobiterfabrik auszuschalten. Errichtet nun in Eurer Basis eine Schrein und modernisiert dann Eurer Clanzelt bis auf TechLevel 2. Jetzt seid Ihr in der Lage Wurm-Geschütze zu bauen. Von diesen Geschützen baut Ihr jeweils zwei an die Südgrenze und an die Ostgrenze Eurer Basis. Das reicht aus, um vorerst die regelmäßigen Angriffe der Roboter zurückzuschlagen. Des weiteren baut Ihr in der Nähe des Ölsaugers einen Erdenblutgenerator, um die Ressourcenförderung in Gang zu bringen. Danach gebt Ihr eine Kriegerzelt und ein Bestiengehege in Auftrag. Sobald diese Gebäude stehen, modernisiert Ihr sie auf den höchstmöglichen Technologielevel. Produziert in der Zwischenzeit einen weiteren mobilen Ölsauger und bringt Ihn dann zum zweiten Ölfeld.



Im Kriegerzelt bildet Ihr zusätzlich einige Mechaniker aus. Diese haben die Aufgabe von Zeit zu Zeit die Wurmgeschütze zu reparieren, da die Verteidigungsanlagen während der Kämpfe beschädigt werden. Baut jetzt noch einen zweiten Erdenblutgenerator, und wenn das Bestiengehege TechLevel 2 erreicht hat, noch zwei zusätzliche Tankameisen. Dies dürfte reichen, um genügend Ressourcen zu fördern. Beginnt jetzt damit, eine schlagkräftige Truppe zusammen zu stellen. Dazu produziert Ihr vorrangig Bazookoiden, Schlachtflußpferde und Crinoiden. Mit dieser Truppe geht Ihr über den östlich der Basis gelegenen Zugang auf das Wasser. Geht nun bis in die nordöstlichste Ecke. Dort könnt Ihr eine Insel betreten, auf der zusätzlich weitere Schlachtflußpferde als Verstärkung auf Euch warten. Marschiert von dort aus auf der Insel nach Süden und bewegt Euch dann über das Wasser weiter bis in die südöstliche Ecke der Karte. Dort ist ein Zugang zur zentralen Insel, auf der sich der Turm und die feindliche Basis befinden. Der Widerstand dort ist sehr groß, so daß Ihr viele gegnerische Einheiten beseitigen müßt. Nehmt Euch dann die Geschütze vor. Anschließend legt Ihr die Ressourcenförderung lahm, indem Ihr die Förderanlagen ausschaltet. Jetzt braucht Ihr nur noch alle übrigen Gebäude und Einheiten zu vernichten und schon habt Ihr die Mission erfolgreich abgeschlossen.

MISSION 5-2: GELEITSCHUTZ

WIDERSTAND: mittel
 TECHLEVEL: 3
 RESSOURCEN: mittel
 TERRAIN: Urban
 GEGNER: Überlebende
 PASSWORT: IKQCUZ

MISSIONSZIEL: Geleitet die Tankameisen zur Basis. Entwickelt und verteidigt dann Euren Stützpunkt und greift das gegnerische Lager an.

ZU BEGINN VORHANDENE EINHEITEN:

8 Berserker
 4 Randalierer
 8 Bazookoiden
 3 Wolfsbestien
 2 Riesenskorpione
 5 Crinoiden
 3 Tankameisen

So wird's gemacht:

Auf Eurem Weg zur heimatlichen Basis laßt Ihr immer Eure Kampftruppe voran marschieren. Die Tankameisen folgen im sicheren Abstand. Macht Euch zunächst auf den Weg in die nordwestliche Ecke der Karte. Von dort aus wandert Ihr gegen den Uhrzeigersinn am Kartenrand entlang. Euer Ziel ist die südöstliche Ecke der Karte, denn dort befindet sich Eure Basis. Auf Eurem Weg trefft Ihr auf vereinzelte Roboter, die Ihr unschädlich machen müßt. Außerdem müßt Ihr im Westen und Südwesten zwei Schädlingbombardierer ausschalten. Im Südosten gelangt Ihr schließlich zum ersten Gebäude Eurer Siedlung. Es ist ein Ölsauger, der etwas Abseits gelegen ist. Sobald Ihr den Ölsauger seht, geht Ihr nördlich davon zur Brücke und zerstört diese. Geht dabei nicht zu nah an die Brücke heran, da die Explosion ansonsten einige Eurer Einheiten vernichten würde. Die Brücke stellte eine direkte Verbindung zur feindlichen Basis dar. Wenn der Gegner Euch jetzt angreifen will, muß er einen großen Umweg in Kauf nehmen, was Euch Zeit verschafft, um die passenden Vorbereitungen für den Angriff zu treffen. Geht nun noch weiter nach Osten an dem Ölsauger vorbei. So gelangt Ihr schließlich in Eure eigentliche Basis. Diese ist schon fast



vollständig aufgebaut, so daß Ihr nur noch einige Verbesserungen vornehmen müßt. Zunächst jedoch schickt Ihr erst einmal die drei Tankameisen zum Erdenblutgenerator, um zusätzliche Ressourcenpunkte zu sammeln. Dann bringt Ihr das Clanzelt auf TechLevel 2, so daß Ihr in der Lage seid, Wurmgeschütze zu bauen.

Zwei dieser Verteidigungsanlagen errichtet Ihr am abgelegenen Bohrturm und zwei an der Nordgrenze der Basis. Teilt Eure Truppe in zwei Hälften und postiert diese zusätzlich bei den Geschützen. Bildet auch einige Mechaniker aus und postiert sie in die Nähe der Geschütze. Wenn diese nun im Kampf beschädigt werden, dann können die Mechaniker sie sofort reparieren. Nun wird es Zeit, das Kriegerzelt und das Bestiengehege zu modernisieren. Bringt beide Gebäude auf die höchste Technologiestufe. In der Zwischenzeit produziert Ihr einen mobilen Ölsauger und befestigt ihn auf dem Ölfeld nahe des Erdenblutgenerators. Baut außerdem noch einen zweiten Erdenblutgenerator. Dies sollte für die notwendige Ressourcenförderung ausreichen. Denkt daran, daß Ihr die Tankameisen zwischen beiden Ölsaugern und den Generatoren pendeln laßt. Beginnt nun damit, Einheiten zu produzieren. Eure Truppe sollte aus Bazookoiden, Crinoiden, Kriegsmotodons und Schlachtflußpferden bestehen. Einen kleineren Teil der neuen Einheiten entsendet Ihr zu den Geschützen im Osten. Hier sollen sie mithelfen, die hin und wieder vorkommenden Angriffe abzuwehren. Den weitaus größeren Teil Eurer Einheiten postiert Ihr bei den nördlichen Geschützen.

Auch sie sollen die Geschütze unterstützen, doch von hier aus wird gleich der Angriff auf den Feind erfolgen. Von Zeit zu Zeit bekommt Ihr einige Crinoiden als Verstärkung zur Verfügung gestellt. Schickt diese ebenfalls nach Norden. Wenn Ihr nun eine große Kampftruppe einsatzbereit habt, dann setzt sie in Bewegung, und zwar in Richtung Nordosten. Dort befinden sich die feindlichen Gebäude zur Energieversorgung. Zerstört zunächst die Verteidigungsanlagen und dann die Windräder sowie die Ölförderanlage. Der Feind hat nun keine Möglichkeit mehr Ressourcen zu fördern und kann daher auch keine neuen Einheiten mehr bauen. Von der nordöstlichen Fläche aus führt ein schmaler Weg nach Süden zur Ebene im Zentrum des Gebietes. Auch hier befinden sich einige Gebäude, die jedoch nur schwach geschützt sind. Vernichtet alle Gebäude und die vereinzelt Einheiten und schon habt Ihr das gesamte Gebiet von den Robotern befreit. Die Mission ist damit siegreich beendet.

MISSION 6 – 1: MAUERN DES JENSEITS

WIDERSTAND:	hoch	TERRAIN:	Wüste
TECHLEVEL:	3	GEGNER:	Überlebende
RESSOURCEN:	mittel	PASSWORT:	JVQCGZ

MISSIONSZIEL: Eskortiert Euren Mechaniker zum feindlichen Forschungslabor, um dort wichtige Pläne zu entwenden. Mit der Verstärkung könnt Ihr dann Eure neue Basis aufbauen und den Feind in die Flucht schlagen.



ZU BEGINN VORHANDENE EINHEITEN:
 1 Mechaniker
 11 Berserker
 3 Randalierer
 2 Pyromanen



So wird's gemacht:

Zu Beginn der Mission geht Ihr mit Euren Soldaten in Richtung Süden und schlachtet dabei die drei gegnerischen MG-Schützen ab. Laßt den Mechaniker immer im sicheren Abstand folgen. Im Süden führt ein Weg über den Fluß nach Westen. Auf der anderen Seite des Flusses ist undurchdringliches Gelände, durch das sich nur Infanterie hindurch schlagen kann. So gelangt Ihr schließlich in das Lager Eurer Verbündeten. Von dort aus geht Ihr weiter nach Westen, bis Ihr zu einem Weg kommt, der nach Süden führt. Bleibt mit Euren Soldaten immer auf diesem Weg und eskortiert den Mechaniker bis an die südwestliche Ecke. Dort befindet sich das gegnerische Forschungslabor. Zerstört mit Euren Soldaten das nahegelegene Geschütz und schickt dann den Mechaniker in das Forschungslabor. Sobald dies geschehen ist, bekommt Ihr Verstärkung. Dies befindet sich an der Stelle, an der Ihr vorhin die Mission begonnen habt. Ihr erhaltet ein mobiles Clanzelt, zwei Berserker, zwei Schlachtflußpferde und zwei Megakäfer. Bewegt Eure neuen Einheiten nach Süden, passiert dabei ein Ölfeld und geht weiter, bis Ihr zu einer etwas größeren Fläche mit einem zweiten Ölfeld gelangt. Auf dieser Fläche errichtet Ihr Eure Basis. Schickt auch die alten Soldaten dorthin zurück. Befestigt also Euer Clanzelt und gebt sofort ein Bestiengehege in Auftrag. Sobald dies fertig ist, produziert Ihr schnellstens zwei mobile Ölsauger und baut einen Erdenblutgenerator in die Nähe des Ölfeldes. Sichert Eure Basis nach Norden mit den Bestien und nach Süden mit der Infanterie ab. Wenn die Ölsauger fertig sind, befestigt Ihr den ersten auf dem Ölfeld in Eurer Basis und den zweiten auf dem etwas im Norden gelegenen Ölfeld.

Dort oben im Norden baut Ihr dann zusätzlich noch einen zweiten Erdenblutgenerator. Eure Ressourcenförderung ist somit gesichert. Baut jetzt zusätzlich einen Schrein und ein Kriegerzelt. Wenn der Schrein fertig ist, beginnt Ihr damit, das Clanzelt zu modernisieren. Bringt es auf Technologielevel 2. Ihr seid dann in der Lage, Wurmgeschütze zu bauen. Plaziert zwei davon an der südlichen Grenze Eurer Basis und zwei an die Nordgrenze oberhalb des Ölsaugers. Zusätzlich produziert Ihr einige Mechaniker und bringt diese nahe der vier Geschütze in Stellung. Ihr werdet des Öfteren angegriffen und die Geschütze werden dabei beschädigt. Die Mechaniker können sie dann schnell reparieren, und die Geschütze werden nicht zerstört werden. Kontrolliert also regelmäßig Eure Geschütze und Eure Basis ist sicher. Zusätzliche sollten aber bei den Geschützen noch einige andere Einheiten zur Unterstützung postiert werden. Beginnt jetzt damit, Euer Bestiengehege und dann Euer Kriegerzelt auf die höchstmögliche Stufe zu bringen. Wenn Eurer Bestiengehege TechLevel 2 erreicht hat, gebt Ihr außerdem zwei Tankameisen in Auftrag, die Ihr an beiden Ölsaugern einsetzt, um die Ressourcenförderung zu erhöhen.

Sobald das Kriegerzelt und das Bestiengehege auf TechLevel 3 sind, produziert Ihr Crinoiden, Kriegsmastodone, Kriegsfußpferde und Bazookoiden in rauhen Menge. Die Bestien sammelt Ihr im Norden, die Bazookoiden im Süden. Geht dann mit den Bestien zum Angriff über. Dazu marschiert Ihr mit ihnen am nördlichen Kartenrand nach Osten. Dabei schaltet Ihr alle feindlichen Einheiten und die zwei Wachkanonen aus. Sobald Ihr einen Sonnenkollektor seht, schwenkt Ihr nach Süden. Nach ein paar Metern entdeckt Ihr dann im Osten die feindliche Basis. Setzt zunächst alle Verteidigungsanlagen außer Gefecht, sowie alle verteidigenden Einheiten. Zerstört dann den Sonnenkollektor und anschließend alle übrigen Gebäude. Den südwestlich platzierten Kanonenturm könnt Ihr von der nahegelegenen Anhöhe aus zerstören. Laßt jetzt auch die Bazookoiden vom Süden Eurer Basis aus nach Osten marschieren. Sobald Ihr den Fluß passiert habt und nach Süden geht, trifft Ihr auf die ersten Wachkanonen, die Ihr ausschalten müßt. Vom Südwesten aus marschieren die Bazookoiden nach Norden und treffen schließlich auf die feindlichen Gebäude zur Ressourcenförderung, welche durch zwei Kanonentürme gesichert sind. Eure Bestien nähern sich zusätzlich von Norden, so daß Ihr die gegnerischen Geschütze von zwei Seiten in die Zange nehmen könnt. Zerstört nun die Gebäude und die feindliche Basis ist Geschichte. Durchkämmt jetzt nur noch das Gebiet nach vereinzelt herumstehenden Geschützen. Wenn der Feind komplett aus diesem Terrain vertrieben ist, habt Ihr die Mission zu einem erfolgreichen Abschluß gebracht.

MISSION 6 – 2: FLAMMENDER SONNTAG

WIDERSTAND:	hoch
TECHLEVEL:	4
RESSOURCEN:	mittel
TERRAIN:	Wüste
GEGNER:	Überlebende
PASSWORT:	JPQCLZ



MISSIONSZIEL:
Sichert Euch die feindlichen Ölquellen, befreit die Bazookoiden aus den Gefängnissen und zerstört die feindliche Basis.

ZU BEGINN VORHANDENE EINHEITEN:
9 Randalierer
8 Bazookoiden
4 Mechaniker
2 mobile Ölsauger
4 Tankameisen

So wird's gemacht:

Trennt zunächst die Bazookoiden von den Randalierern. Mit den Randalierern, gefolgt von den zwei mobilen Ölsaugern und den vier Tankameisen, wandert Ihr dann am nördlichen Kartenrand entlang bis in die nordöstliche Ecke. Gleichzeitig postiert Ihr Eure Bazookoiden im südlichen Zugang Eurer Basis, um gegnerische Angriffe abzuwehren. In der nordöstlichen Ecke

greifen die Randalierer zuerst die nördliche Wachkanone an und vernichten anschließend die anrückenden gegnerischen Einheiten. Die südliche Wachkanone laßt Ihr vorerst in Ruhe. Ihr dürft jetzt keine Zeit verlieren und müßt sofort den nahegelegenen Bohrturm zerstören. Somit hat der Gegner keine Möglichkeit mehr Ressourcen zu fördern. Befestigt auf den zwei freien Ölfeldern Eure beiden Ölsauger und bringt die vier Tankameisen zunächst dahinter in Stellung. Nachdem der Bohrturm vernichtet ist, wandern die Randalierer am östlichen Kartenrand entlang nach Süden. Sie marschieren dann durch den Tunnel und gelangen so in die südöstliche Ecke der Karte. Dort befindet sich das erste Gefängnis, das Ihr zerstören müßt. Dadurch befreit Ihr eine Gruppe von Bazookoiden. Marschiert dann mit Eurer vergrößerten Truppe in Richtung Westen. Auf Eurem Weg stellen sich Euch einige feindliche Einheiten entgegen, die Ihr schnellstens beseitigen müßt. Weit im Westen stoßt Ihr auf einen weiteren Tunnelleingang. Dieser Tunnel führt Euch in die südwestliche Ecke der Karte, wo sich ein weiteres Gefängnis befindet. Auch dieses Gebäude müßt Ihr zerstören, um nochmals zusätzliche Bazookoiden zu bekommen. Tretet nun mit dieser Truppe den Rückweg an, indem Ihr auf dem gleichen Weg zu den Bohrtürmen zurückkehrt. Zerstört dort das Kraftwerk und auch die zweite Wachkanone. Alle übrigen Soldaten postiert Ihr dann zur Verteidigung bei den beiden Bohrtürmen. Von Zeit zu Zeit werdet Ihr von Flugzeugen angegriffen. Die Bazookoiden können diese problemlos abschießen. Im übrigen starten die feindlichen Flugzeuge am östlichen Kartenrand auf Höhe des großen Flugzeugwracks. Ihr könnt auch dort einige Soldaten postieren, um das Flugzeug noch vor dem Abheben zerstören zu können. Gebt jetzt den vier Tankameisen den Befehl, das Öl von den Ölsaugern zu den Erdenblutgeneratoren in die Basis zu bringen. In Eurem Stützpunkt bringt Ihr dann das Kriegerzelt auf den höchsten TechLevel und produziert dort nur noch Bazookoiden. Diese sammelt Ihr dann bei den übrigen Kriegern am Eingang Eurer Basis. Wenn Ihr an die 40 Bazookoiden beisammen habt, könnt Ihr die südöstlich Eures Stützpunktes gelegene, feindliche Basis angreifen. Zerstört unverzüglich die zwei am Eingang postierten Wachkanonen und dann alle übrigen feindlichen Einheiten. Jetzt liegen die feindlichen Gebäude wehrlos da und Ihr braucht sie nur noch zu vernichten, um diese Mission zu beenden.



MISSION 6 – 3: OPERATION PFANNKUCHEN

WIDERSTAND:	hoch
TECHLEVEL:	4
RESSOURCEN:	mittel
TERRAIN:	Hochland
GEGNER:	Serie 9
PASSWORT:	JDQ6LZ

MISSIONSZIEL: Findet Euer mobiles Clanzelt, errichtet eine Basis und greift dann den feindlichen Stützpunkt an.

ZU BEGINN VORHANDENE EINHEITEN:

- 2 Berserker
- 8 Randalierer
- 2 Bazookoiden
- 4 Wolfsbestien
- 6 Crinoiden
- 3 Schlachtflußpferde
- 1 Märtyrer

So wird's gemacht:

Ihr startet Eure Mission in der nordwestlichen Ecke der Karte. Einige Meter im Süden seht Ihr bereits den Nordeingang der feindlichen Basis. Dieser ist durch eine Saatkanone und eine Schotenkanone gesichert. Trennt jetzt Eure Schlachtflußpferde von der übrigen Truppe und greift mit ihnen aus nördlicher Richtung die Saatkanonen an. Das feindliche Geschütz hat eine geringere Reichweite, als das Schlachtflußpferd, so daß Ihr die Saatkanone vernichten könnt, ohne selbst getroffen zu werden. Mit der Schotenkanonen funktioniert dieser Trick leider nicht. Trotzdem müßt Ihr sie jetzt ausschalten. Dazu greift Ihr mit Eurer gesamten Truppe das Geschütz an und schickt gleichzeitig den Märtyrer dorthin. Wenn der Zugang frei ist, dringt Ihr in die gegnerische Basis ein. Vereinzelt greifen Euch feindliche Einheiten an, deren Zerstörung Euch keine Probleme bereiten dürfte. Eure primären Ziele sind jetzt die Ölförderanlagen. Greift sie immer aus nördlicher Richtung an und nicht von der Seite, da im Süden Schotenkanonen postiert sind und Ihr auf keinen Fall in deren Reichweite kommen solltet. Zwei der Ölförderanlagen befinden sich im Zentrum der Basis. Laßt die östliche Anlage zunächst unberücksichtigt, da sie durch Geschütze von mehreren Seiten gesichert ist. Nach der Zerstörung der zwei Ölförderanlagen im Zentrum der Basis, zerstört Ihr noch die nördlich gelegene Mikroboterfabrik und verlaßt dann die Basis wieder auf dem gleichen Weg, auf dem Ihr auch gekommen seid. Wandert dann am nördlichen Kartenrand nach Osten und schickt dabei die Schlachtflußpferde voraus. Vernichtet zunächst die Michaelangelo, haltet aber immer genügend Abstand zu diesen Einheiten, da sie Euch ansonsten durch deren Explosion mit in den Tod reißen. Zusätzlich greifen Euch auch noch vereinzelt Roboter an, die Ihr mit den Rest Eurer Truppe auslöscht. In der nordöstlichen Ecke trifft Ihr wieder einmal auf eine Saatkanone, die Ihr ebenfalls mit den Schlachtflußpferden gefahrlos beseitigen könnt.

In der nordöstlichen Ecke findet Ihr zusätzlich das mobile Clanzelt und etwas Verstärkung. Ihr braucht keinen neuen Standort für das Clanzelt zu suchen. Befestigt es vielmehr an der Stelle, an der Ihr es gefunden habt. Baut dann zusätzlich noch ein Kriegerzelt und einen Schrein. Die Ressourcenförderung könnt Ihr Euch sparen, da die von Beginn an zur Verfügung stehenden Ressourcenpunkte für Eure Vorhaben völlig ausreichen. Bringt jetzt das Kriegerzelt auf TechLevel 3 und bildet mit den restlichen Punkten Bazookoiden aus. Ihr seid so in der Lage 45 zusätzliche Soldaten in den Kampf zu schicken. Darüber hinaus bekommt Ihr von Zeit zu Zeit zusätzliche Verstärkung, welche sich in der nordwestlichen Ecke einfindet. Sobald Ihr Eure Truppe wieder aufge bessert habt, dringt Ihr erneut von Norden her in die Basis ein. In der nordöstlichen Ecke des feindlichen Stützpunktes ist eine schmaler Durchgang, welcher Euch zur letzten



Ölförderanlage führt. Südlich dieser Anlage steht wieder eine Schotenkanone. Daher greift direkt aus Norden an, um nicht in die Reichweite des Geschützes zu kommen. Wenn diese letzte Ölförderanlage zerstört ist, habt Ihr die gesamte Ressourcenförderung des Gegners lahmgelegt. Er kann somit nichts mehr nach produzieren. Eure nächsten Angriffsziele sind die drei Schotenkanonen im Süden. Nach deren Zerstörung ist die Basis schutzlos und Ihr könnt die übrigen Gebäude problemlos dem Erdboden gleich machen. Nachdem der feindliche Stützpunkt zerstört wurde, passiert Ihr die Brücke im Südwesten. Auf der anderen Seite erwarten Euch dann noch einige Einheiten des Gegners, deren Beseitigung Euch aber keine Schwierigkeiten machen dürfte. Marschier anschließend gegen den Uhrzeigersinn am Kartenrand entlang und zerstört dabei die restlichen feindlichen Einheiten. Wenn das gesamte Gebiet frei von Robotern ist, habt Ihr diese Mission erfolgreich zu Ende gebracht.

MISSION 6 – 4: LUFTHERRSCHAFT



WIDERSTAND:	hoch
TECHLEVEL:	3
RESSOURCEN:	mittel
TERRAIN:	Urban
GEGNER:	Serie 9
PASSWORT:	J6V6LZ

MISSIONSZIEL: Verteidigt Eure Basis vor feindlichen Angriffen, findet Eure Flieger und greift den gegnerischen Stützpunkt an.

ZU BEGINN VORHANDENE EINHEITEN:

9 Berserker
10 Randalierer
1 mobiles Clanzelt

So wird's gemacht:

Bei dieser Mission müßt Ihr sehr schnell vorgehen, da der Gegner schon sehr früh zum Angriff übergeht. Gebt daher rasch einen mobilen Ölsauger in Auftrag und errichtet zusätzlich einen Erdenblutgenerator in der Nähe des freien Ölfeldes. Außerdem errichtet Ihr noch ein zweites Kriegerzelt. Während dieser Bauphase

modernisiert Ihr Euer Clanzelt bis zur höchsten Technologiestufe. Eure zu Beginn vorhandenen Kampfeinheiten schickt Ihr sofort zur Nordgrenze Eurer Basis, um dort die gegnerischen Angriffe zurückzuschlagen. Zusätzlich errichtet Ihr dort zwei Wurmgeschütze und schickt außerdem noch mehrere Mechaniker dorthin. Immer dann, wenn die Wurmgeschütze im Gefecht beschädigt werden, können sie die Mechaniker sofort wieder reparieren. Da dies relativ häufig passiert, sorgt immer für reichlich Nachschub an Mechanikern. Der mobile Bohrturm wird nach seiner Fertigstellung sofort auf dem freien Ölfeld befestigt, und der benachbarte Erdenblutgenerator kann seine Arbeit aufnehmen. Beginnt nun damit, eines Eurer Kriegerzelte zu modernisieren und zwar auf die höchste Technologiestufe. Es reicht, wenn Ihr eines von diesem Gebäudetypus modernisiert, denn das andere wird automatisch weiterentwickelt. Sobald die Kriegerzelte TechLevel 2 erreicht haben, gebt Ihr einige Randalierer in Auftrag. Wenn die Gebäude dann auf TechLevel 3 sind, kommen zusätzlich noch Bazookoiden dazu. Haltet die Ausbildung dieser Soldaten immer aufrecht, da Ihr jede Menge Infanteristen für diese Mission benötigt. Des weiteren verteilt Ihr noch zwei Bazooka-Batterien in Eurer Basis, denn der Gegner startet von Zeit zu Zeit Luftangriffe auf Eure Basis.

Stellt nun einen Trupp von ca. 20 Mann zusammen, mit dem Ihr einen Erkundungsgang startet. Die restlichen Krieger bleiben zur Verteidigung in der Basis. Marschier mit Eurem kleinen Trupp in



die südöstliche Ecke der Karte. Dort findet Ihr einen Eurer Wespenbomber. Trennt diesen dann von Eurer Truppe und schickt ihn in Eure sichere Basis. Mit der Infanterie jedoch setzt Ihr Euren Weg am östlichen Kartenrand entlang nach Norden fort. Schleicht Euch dabei durch die engen Straßenschluchten und bleibt möglichst unentdeckt. Im Nordosten befindet sich eine Brücke, so daß Ihr Euren Gegner den Weg abschneidet. In der nordöstlichen Ecke findet Ihr dann die erste Ölförderanlage des Feindes, die Ihr sofort zerstört. Ihr habt den Gegner dadurch erheblich geschwächt, da er insgesamt nur zwei Ölförderanlagen besitzt. Kehrt anschließend mit Euren Kriegeren auf dem gleichen Weg zur Basis zurück. Stellt Euch jetzt einen weitaus größeren Trupp zusammen und marschier mit Ihm nach Norden. Über eine schmale, verwinkelte Straße gelangt Ihr zwischen den Häusern hindurch noch weiter nach Norden. Dabei könnt Ihr ein Flugabwehrgeschütz ausschalten. Als Ihr ganz oben im Norden ein weiteres Geschütz zur Flugabwehr ausmacht, entdeckt Ihr zwei weitere Wespenbomber, die Ihr schnell außer Reichweite der gegnerischen Flugabwehr bringt. Trennt den Wespenbomber von Eurer Truppe und bringt sie dann zum anderen Bomber in Eure Basis. Dort faßt Ihr die drei Flieger zu einer Gruppe zusammen.

Mit Eurer Kampftruppe im Norden zerstört Ihr dann das Flugabwehrgeschütz und entdeckt die zweite Ölförderanlage. Zusammen mit Wespenbomben und Bodentruppen schafft Ihr es, die Förderanlagen zu vernichten. Somit kann der Gegner keine Ressourcen mehr fördern und auch keine neuen Einheiten produzieren. Wenn Ihr nun nach Osten marschier, gelangt Ihr in die eigentliche feindliche Basis. Schaltet hier mit den Bodentruppen zunächst die restlichen Flugabwehrgeschütze aus. Anschließend greift Ihr mit den Bombern an, um die übrigen Geschütze zu zerstören. Wenn dies geschafft ist, könnt Ihr mit vereinten Kräften den Rest der Basis vernichten und habt so die Mission zu einem erfolgreichen Ende gebracht.

MISSION 7 – 1: AUF ZUR VERSCHROTTUNG

WIDERSTAND: extrem
 TECHLEVEL: 4
 RESSOURCEN: mittel
 TERRAIN: Hochland
 GEGNER: Serie 9
 PASSWORT: JKU6LZ

MISSIONSZIEL: Verteidigt und modernisiert Eure Basis und greift dann die zwei feindlichen Stützpunkte an.

ZU BEGINN VORHANDENE EINHEITEN:
 6 Berserker
 6 Randalierer

SO WIRD'S GEMACHT:

Gleich zu Beginn der Mission müßt Ihr schnell und gezielt handeln, da der Gegner schon sehr frühzeitig angreift. Gebt zunächst einen mobilen Bohrturm in Auftrag und baut einen Erdenblutgenerator beim nahegelegenen Ölfeld. Des weiteren bringt Ihr das Kriegerzelt auf TechLevel 1, um Randalierer ausbilden zu können. Eure bereits vorhandenen Krieger postiert Ihr an die Klippen nahe des Kriegerzeltes. Angriffe können von dort am besten abgewehrt werden. Bildet dann einige Randalierer aus, so daß Ihr immer an die 15 dieser Krieger zur Verfügung habt. Anschließend bringt Ihr das Clanzelt zunächst auf die Technologiestufe 2 und baut dann ein Wurmgeschütz auf die Klippen bei Euren Soldaten. Wenn es fertig ist, baut Ihr noch ein zweites direkt im südlich davon gelegenen Eingang. Haltet zusätzlich



ein weiteres Wurmgeschütz auf die Klippen bei Euren Soldaten. Wenn es fertig ist, baut Ihr noch ein zweites direkt im südlich davon gelegenen Eingang. Haltet zusätzlich

immer einige Mechaniker bereit, die die Geschütze sofort reparieren können, wenn sie während des Gefechtes beschädigt werden. Modernisiert jetzt das Bestiengehege auf Technologielevel 2 und baut dort zwei Tankameisen, die Ihr dann zusätzlich bei der Ressourcenförderung einsetzt. Währenddessen bringt Ihr das Kriegerzelt auf TechLevel 3, so daß Ihr Bazookoiden ausbilden könnt. Stellt Euch dann eine zweite Truppe bestehend aus Bazookoiden und Randalierern zusammen. Außerdem gebt Ihr einen mobilen Ölsauger in Auftrag. Mit diesem fahrt Ihr dann begleitet von Eurer neuen Truppe von der Basis aus nach Süden. Etwas abgelegen befindet sich dort ein weiteres Ölfeld, auf dem Ihr den Ölsauger befestigt. Darüber hinaus baut Ihr am Ölsauger zwei weitere Wurmgeschütze, um den südlichen Zugang abzusichern. Stellt auch dort einige Mechaniker bereit, um die Geschütze notfalls zu reparieren. Setzt eine der drei Tankameisen ein, um zwischen dem südlichen Ölfeld und dem Erdenblutgenerator zu pendeln. Eure Ressourcenförderung ist vorerst gesichert. Daher könnt Ihr nun damit fortfahren Eure Basis zu modernisieren. Bringt dazu das Bestiengehege, das Clanzelt und den Schrein auf den höchstmöglichen Technologielevel. Während dieser Zeit vergrößert Ihr Eure Infanterie durch zusätzliche Bazookoiden und Randalierer. Anschließend beginnt Ihr damit, Eure Truppe für den Angriff zusammenzustellen. Sie sollte aus Randalierern, Bazookoiden, Kriegsmastodone, Schlachtflußpferden und Megakäfern bestehen. Laßt aber auch Infanterie in der Basis zurück, um die Wurmgeschütze bei der Verteidigung zu unterstützen. Während Ihr nun damit beginnt, den Gegner zu attackieren, gebt Ihr schon einmal Flugzeuge in Auftrag und zwar drei Pteranodons und drei Wespenbomber. Marschiert jetzt mit Eurer Angriffstruppe am nördlichen Kartenrand entlang bis in die nordöstliche Ecke. Auf Eurem Weg müßt Ihr einige Robotereinheiten ausschalten.

Von Nordosten aus geht es weiter nach Süden. Haltet Euch dabei so weit es möglich ist am äußersten Rand der Karte. Im Südwesten trifft Ihr auf einige Geschütze, die Ihr ausschalten müßt. Dabei könnt Ihr so vorgehen, daß Eure Einheiten nicht einmal einen Kratzer abbekommen. Trennt die Kriegsflußpferde von der übrigen Truppe und auch die Megakäfer. Um die Saatkanonen zu vernichten, benutzt Ihr die Kriegsflußpferde und um die Schotenkanonen auszuschalten verwendet Ihr die Megakäfer. Eure Einheiten haben jeweils die höhere Reichweite, so daß sie nicht beschädigt werden. Setzt dann Euren Weg nach Südosten fort. Dort gelangt Ihr schließlich in die erste feindliche Basis. Zerstört sofort die Brücke, um die Ressourcenförderung zu stoppen. Wandert dann mit den Schlachtflußpferden und den Kriegern auf die andere Seite des Flusses und zerstört dort die Ölförderanlage. Kehrt nach ihrer Zerstörung wieder zurück zum Rest Eurer Truppe und fahrt dann mit der Zerstörung dieser südlichen Basis fort. Sobald Ihr wieder auf Verteidigungsanlagen stoßt, verfährt Ihr mit diesen genauso, wie mit denen von vorhin. Im Südwesten findet Ihr dann den Zugang zur zweiten nördlichen Feindbasis. Dringt sofort dort ein und versucht Flugabwehrgeschütze zu vernichten, falls sie vorhanden sein sollten. Wenn die Basis von diesen Anlagen befreit ist, können Eure Flieger zum Angriff übergehen. Zerstört mit ihnen zunächst die Anlagen zur Ressourcenförderung, um dem Gegner die Möglichkeit zu nehmen neue Einheiten zu produzieren. Anschließend vernichtet Ihr alle übrigen Verteidigungsanlagen, damit auch neue Bodentruppen von Westen her in die Basis eindringen können. Mit gemeinsamen Kräften könnt Ihr dann den Rest der gegnerischen Basis vernichten und somit die Serie 9 für alle Zeiten auslöschen.

MISSION 7 – 2: DAS ENDE DER SYMMETRIKER

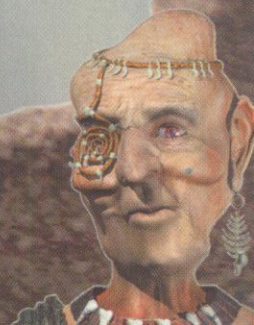
WIDERSTAND:	extrem
TECHLEVEL:	4
RESSOURCEN:	mittel
TERRAIN:	Urban
GEGNER:	Überlebende
PASSWORT:	KVG6LZ

MISSIONSZIEL: Bahnt Euch den Weg zu Eurer Basis, baut diese dann aus und greift die zwei feindlichen Stellungen an.

ZU BEGINN VORHANDENE EINHEITEN:

SO WIRD'S GEMACHT:

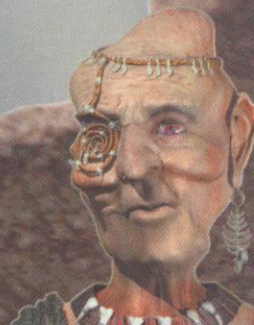
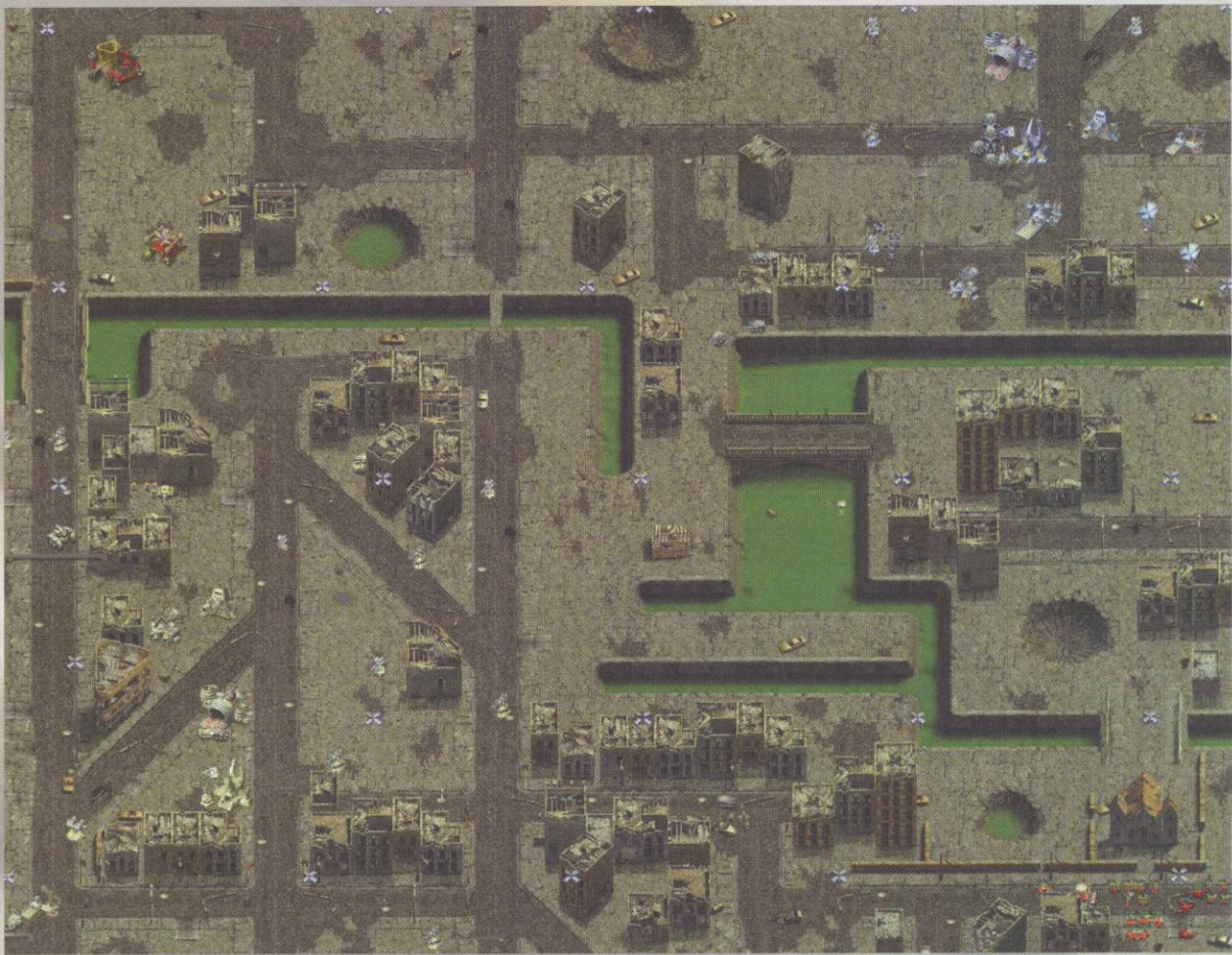
Ihr beginnt diese Mission in der südöstlichen Ecke der Karte. Auf dem vor Euch liegenden Weg laßt Ihr Eure Kampftruppe immer voran gehen und das mobile Clanzelt direkt folgen. Marschiert



zunächst auf der Straße nach Westen, nach einigen Metern schwenkt Ihr nach Norden und geht dann durch die Häuser zurück nach Osten. Wo Euch Eurer Weg hinführt, erkennt Ihr an den Berserkern, die Ihr bei der Erschließung der Karte entdeckt. Sie sind sozusagen Eure Wegweiser. Im Osten überquert Ihr jetzt die Brücke und geht solange nach Norden, bis Ihr an einen Kanal kommt, auf dessen anderer Seite eines der feindlichen Lager ist. Hier schwenkt Ihr nach Westen und überquert dann eine weitere Brücke. Auf der anderen Seite schlagt Ihr sofort den Weg nach Norden ein. Es kann sein, daß Ihr in dieser Region angegriffen werdet, also verteidigt Euer Clanzelt und schlagt die Angreifer in die Flucht. Ihr braucht jetzt nur noch in die nordwestliche Ecke zu marschieren und schon seid Ihr in Eurer Heimatbasis. Hier stehen schon einige Gebäude, so daß Ihr die Basis nur noch auszubauen braucht. Bevor Ihr dies beginnt, zerstört Ihr aber die Brücke im Süden der Basis, weil dann der Gegner von dort aus nicht mehr angreifen kann. Gebt jetzt schnell einen mobilen Ölsauger in Auftrag und baut einen Erdenblutgenerator direkt zwischen die beiden Ölfelder. Des weiteren braucht Ihr noch ein Kriegerzelt. Beginnt dann das Clanzelt bis auf Technologielevel 2 zu modernisieren, damit Ihr Wurm- Geschütze bauen könnt. Befestigt den mobilen Ölsauger auf dem nördlichen Ölfeld und baut dann zwei Wurmgeschütze an die Ostgrenze Eurer Basis.

Eure Kampfeinheiten bringt Ihr ebenfalls dort in Stellung, damit sie zusätzlich verteidigen können. Bildet des weiteren einige Mechaniker aus, damit diese die Wurmgeschütze reparieren können, falls sie während einer Kampfhandlung beschädigt werden. Durch diese Maßnahmen ist Eure Basis vorerst geschützt. Ihr müßt immer nur auf die Geschütze achten und sie im Fall der Fälle reparieren. Ihr habt jetzt also etwas Zeit, um Eure Basis weiter zu modernisieren und eine Truppe zu formieren. Baut dazu einen mobilen Ölsauger und bringt außerdem das Bestiengehege auf TechLevel 2. Gebt dann zwei oder drei Tankameisen in Auftrag. Wenn der mobile Ölsauger fertig ist, befestigt Ihr ihn auf dem noch freien Ölfeld und laßt dann die neuen Tankameisen zusätzlich zwischen den Ölsaugern und den Erdenblutgeneratoren pendeln. Bringt nun das Kriegerzelt auf den höchsten Technologielevel und beginnt ab TechLevel 2 damit Randalierer zu produzieren. Wenn das Kriegerzelt Technologielevel 3 erreicht hat, dann kommen noch Bazookoiden zu Eurer Truppe hinzu. Sobald Ihr auch das Bestiengehege modernisiert und auf die höchste Technologiestufe gebracht habt, baut Ihr einige Megakäfer und Schlachtflußpferde und fügt diese mit den Bazookoiden und Randalierern zu einer Truppe zusammen. Dies wird Eure erste Angriffstruppe sein. Laßt aber immer eine kleine Truppe in Eurer Basis zurück, um notfalls verteidigen zu können. Während Ihr nun zum Angriff übergeht, modernisiert Ihr alle Gebäude auf den höchsten Technologielevel und produziert auch weiterhin Kampfeinheiten. Wenn das Clanzelt den TechLevel 4 erreicht hat, dann solltet Ihr auch noch zwei Riesenschweine als zusätzliche Energiequellen bauen. Das erste Ziel Eurer Angriffstruppe ist die Basis im Nordwesten. Haltet Euch beim Angriff so weit südlich wie möglich. Vernichtet zuerst die verteidigenden Bodentruppen und trennt dann die Megakäfer von der übrigen Truppe.

Diese riesigen Insekten haben eine solch hohe Reichweite, daß sie problemlos mit allen feindlichen Geschützen fertig werden. Zerstört zunächst die zwei Verteidigungsanlagen im Süden der Basis um weit in die Basis vordringen zu können. Dort sind zunächst der Bohrturm und die Sonnenkollektoren Eurer Ziel, dann die Maschinenhalle und die Baracke. Vernichtet dann alle übrigen Geschütze mit den Megakäfern und Ihr könnt schließlich alle übrigen Gebäude dem Erdboden gleichmachen, um diese Basis endgültig auszuschalten. Kehrt dann zurück zu Eurem Stützpunkt, um die Kampftruppe mit neuen Einheiten aufzufüllen. Postiert jetzt auch einige Mechaniker in die Nähe des Schreins, da dieses Gebäude von der feindlichen Basis aus beschossen werden könnte. Für diesen Fall könnt Ihr das Gebäude mit den Mechanikern sofort wieder reparieren. Wenn Euer Bestiengehege und der Schrein auf dem höchsten TechLevel sind, dann könnt Ihr jetzt Wespenbomber produzieren. Stellt so viele, wie möglich her und greift mit Ihnen dann die Basis im Süden an. Eure ersten Ziele sind die Verteidigungsanlagen im Norden der feindlichen Basis. Sobald diese verschwunden sind, können Eure Bodentruppen in die Basis eindringen und mit der Vernichtung beginnen. Arbeitet Euch dabei bis in die südwestliche Ecke der Karte vor. Hier stehen nämlich die Flugabwehrgeschütze, welche die Förderanlagen bewachen. Schaltet die Geschütze mit Euren Bodentruppen aus und greift dann mit den Bombern die übrigen Verteidigungsanlagen an. Jetzt könnt Ihr mit vereinten Kräften zunächst die Förderanlagen und dann die Sonnenkollektoren zerstören, so daß der Feind nicht mehr nachproduzieren kann. Die restlichen Einheiten und Gebäude dürften dann kein Problem mehr darstellen. Wenn auch der letzte Feind getötet ist, habt Ihr die Überlebenden für alle Zeiten von der Erdoberfläche vertrieben. Nach dieser erfolgreichen Mission erhaltet Ihr das Passwort, das Euch Zugriff zu allen Missionen gibt. Es lautet: K8GLLZ.



Vor dem großen Atomkrieg hatten die Menschen sich maschinelle Wesen als Hilfe bei der Arbeit geschaffen. Diese Roboter wurden für unterschiedliche Tätigkeiten benötigt und erhielten je nach Tätigkeit eine Art Seriennummer. So wurden die Maschinen in die Serien 1-8 eingeteilt. Als nun durch den großen Atomkrieg die Erde verseucht wurde, starben die meisten Lebewesen. Auch Pflanzen hatten keine reelle Lebenschance mehr. Auf der radioaktiv verseuchten Erde wuchs nun nicht einmal mehr Unkraut. Doch nicht nur den Lebewesen ging es an den Kragen. Durch die Wucht der Atombomben wurde auch den Robotern der Garaus gemacht. Diese schmolzen in der großen Hitze einfach dahin. Doch waren wirklich alle Roboter verschwunden?

Nach der großen Explosion waren die Städte auf der Erde wie leer gefegt. Doch auf dem Land hatten einige Roboter, die hier für die Ernte eingesetzt worden waren, "überlebt". Ganz waren diese Wesen den Schrecken des Atomkrieges jedoch nicht entkommen. Bei der Explosion brannten ihre Sicherungen durch und aus den einst friedlichen Maschinen wurden äußerst aggressive Wesen. Diejenigen aus den Serien 1-4 drehten nun völlig durch und vernichteten die Serien 5-8. Doch mit dieser Tat alleine kamen die Maschinen nicht zur Ruhe. Sie wurden nun nur noch von einem Ziel angetrieben – Rache! Durch den Haß auf die Menschen, die ihnen

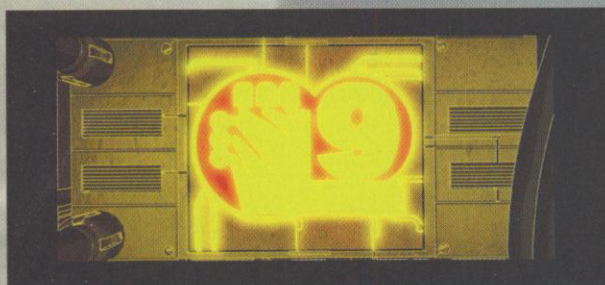
den Sinn ihrer Existenz geraubt hatten, die alles zerstört hatten, wofür diese Wesen geschaffen worden waren, wollten sie nicht eher ruhen, bis alle noch übriggebliebenen Lebewesen vernichtet worden waren. So warteten sie erst einmal die Lage der Dinge ab und hielten sich im Hintergrund.

Als nun im Jahre 2140 die Überlebenden wieder auf der Erdoberfläche auftauchen und anfangen, gegen die Evolutionäre um die Vorherrschaft auf der Erde zu kämpfen, gab es noch eine dritte Gruppe, die sich den Planeten Erde untertan machen wollte. Doch diese hielt sich erst einmal im Hintergrund und beobachtete ihre potentiellen Gegner, studierte ihre Waffen und Kampfweisen. Da die Maschinen nur Heugabeln als Waffe besaßen, hielten sie sich schlauerweise im Hintergrund. Ihnen war zwangsläufig klar, daß, wenn sie sich schon jetzt in den Kampf einmischen würden, sie keine Chance hätten, den Gegner zu unterwerfen. So beobachteten sie aus der Ferne, wie sich Überlebende und Evolutionäre gegenseitig niedermetzten, von beiden Seiten Soldaten flohen und sich verbargen. Sie konnten sich ausrechnen, da es auch bei dem Krieg im Jahre 2140 keinen wirklichen Gewinner oder Verlierer gab, daß die geflohenen Soldaten ausgeruht und mit neuer Stärke zurückkommen würden, um erneut gegeneinander zu kämpfen. Sie



würden sie das aus der Beobachtung der Kämpfe erworbene Wissen nutzen, sich selbst Waffen bauen und eine eigene Truppe aufstellen.

Nun schreiben wir das Jahr 2179. Die Roboter, die sich selbst nun als Serie 9 bezeichnen, waren in der Zeit der Ruhe fleißig und haben sich eine militärische Streitmacht aufgebaut. Nun wollen sie ihr Vorhaben, die Vernichtung jeglichen Lebens, in die Tat umsetzen. Besonders verhaßt sind ihnen wohl die Überlebenden, da diese noch genauso aussehen, wie die Menschen, die ihnen damals den Sinn ihrer Existenz raubten. Aber auch die Evolutionäre stehen auf ihrer Vernichtungsliste, denn auch diese sind Lebewesen, wenn auch mutierte, und stehen ihnen bei dem Kampf um die Vorherrschaft der Erde im Weg. Wird maschinelles Leben die Überhand über das natürliche, von den Göttern gegebene, erlangen? Es liegt nun in Euren Händen die Roboter in den Kampf zu führen und den Maschinen zum Sieg über alles Leben zu verhelfen. Doch seht Euch vor, denn die Aufgaben, die vor Euch liegen, werden Euch alles abverlangen.



SCHUPPEN

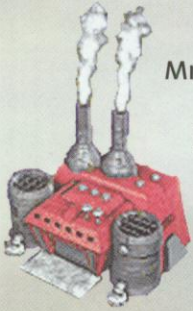
Der Schuppen bildet den Grundstein für Euer Lager. Ohne ihn seid Ihr nicht in der Lage andere Gebäude zu bauen. Die Kosten für dieses Gebäude liegen bei 1500 RP (Ressourcenpunkte). Ihr habt die Möglichkeit dieses Gebäude weiter zu entwickeln. Je höher der TechLevel ist, desto mehr Möglichkeiten stehen Euch zur Verfügung.

TechLevel 1: Von nun an steht Euch eine Minikarte zur Verfügung. Des weiteren könnt Ihr Saatkanonen als Verteidigungsanlagen bauen.

TechLevel 2: Ab jetzt könnt Ihr die Schotenkanone zur Verteidigung einsetzen.

TechLevel 3: Ihr könnt jetzt Solarverstärker als Geschütze zur Flugabwehr bauen.

TechLevel 4: Auf diesem höchsten Technologielevel könnt Ihr nun auf alternative Technologien zur Energieversorgung zurückgreifen. Dazu soll Euch der Bau von Windrotoren dienen.



MIKROBOTERFABRIK

Dies ist das Gebäude, in dem Ihr Eure Infanterieroboter ausbildet. Es ist jederzeit möglich die Mikroboterfabrik zu bauen, vorausgesetzt Ihr habt die dafür nötigen 400 RP. Dieses Gebäude kann weiterentwickelt werden, so daß Ihr eine größere Auswahl an verschiedenen Robotern habt. Bei mehreren Fabriken reicht es völlig aus eine zu modernisieren, denn die andere wird dann automatisch mit modernisiert. Achtet nur darauf, daß die modernisierte Fabrik nicht zerstört wird, denn dann verschwindet auch der hohe Technologielevel bei der anderen.

TechLevel 0: Gleich zu Beginn könnt Ihr Saatstreuer und Systechs ausbilden.

TechLevel 1: Jetzt ist es möglich Hülsenschützen auszubilden.

TechLevel 2: Von nun an könnt Ihr Unkrautvernichter einsetzen.

TechLevel 3: Sobald Ihr diesen Forschungsstand erreicht habt, könnt Ihr den Sporenwerfer in die Schlacht führen.

TechLevel 4: Auf dieser Stufe seid Ihr in der Lage Michaelangelos auszubilden.

MAKROBOTERFABRIK

In der Makroboterfabrik können alle Fahrzeuge und Flugzeuge produziert werden. Um dieses Gebäude zu erbauen, braucht Ihr 800 RP. Auch die Makroboterfabrik kann von Euch auf einen höheren Technologiestand durch Forschung gebracht werden. Dadurch wird es möglich bessere Roboter und effektivere Maschinen zu konstruieren.

TechLevel 0: Gleich zu Beginn könnt Ihr Spähroboter, Angriffsroboter und mobile Ölförderanlagen herstellen.

TechLevel 1: Mit der Erhöhung auf TechLevel 1 wird der Bau eines Radiatoren möglich.

TechLevel 2: Ihr seid nun in der Lage neue Maschinen zu produzieren. Dazu gehören der Robopanzer und der Tankeroid.

TechLevel 3: Diese Technologiestufe bringt Euch ein weiteres Fahrzeug und zwar die Todeskuppel. Außerdem besteht die Option Flugzeuge zu bauen. Jedoch muß dafür das Rechenzentrum modernisiert werden, und zwar auf TechLevel 3 für Transportgleiter und auf TechLevel 4 für KI-Angriffsjäger und Schädlingbomber.

TechLevel 4: Auf dieser höchsten Technologiestufe könnt Ihr zwei weitere Fahrzeuge produzieren. Dies sind ein mobiler Schuppen und der Kauterisator.



ÖLFÖRDERANLAGE

Auf jedem Terrain gibt es an den unterschiedlichsten Stellen Ölfelder. Dies sind die dunklen, blubbernden Pfützen. Hierauf könnt Ihr nun mobile Ölförderanlagen befestigen und mit der Ölförderung beginnen. Jedoch ist es nicht so,





daß jedes Ölfeld gleich viel Ressourcen bietet. Wenn Ihr also mit dem Cursor über das Ölfeld geht, dann werdet Ihr eine Anzeige sehen. Je länger dabei der weiße Balken ist, desto mehr Vorkommen schlummern unter der Erde. Dies alles bedeutet, daß die Ölfelder nicht unbegrenzt nutzbar sind, sondern irgendwann einmal erschöpft sind. Macht Euch daher schon frühzeitig auf die Suche nach anderen Ölfeldern, um diese mit Förderanlagen zu besetzen. Eine solche Anlage ist in vielen Missionen bereits zu Beginn vorhanden. Wenn Ihr neue befestigen wollt, dann müßt Ihr eine mobile Ölförderanlage in der Makrobiterfabrik in Auftrag geben und diesen dann zum besagten Ölfeld beordern. Der Preis für solch eine Anlage beträgt 1000 RP.

ENERGIEKONVERTER

Der von den Ölförderanlagen hervorgebrachte Kraftstoff wird von Tankeroiden zum Energiekonverter gebracht. Jeweils ein Tankeroid ist beim Bau eines Energiekonverters immer dabei, so daß der Transport sofort losgehen kann. Da Konverter und Förderanlage in einer direkten Abhängigkeit zueinander stehen, sollten sie eng zusammen gebaut werden, damit unnötig lange Transportwege vermieden werden. Der Preis für einen Energiekonverter beträgt 2000 RP. Eines der ersten Dinge, die Ihr in Eurer Basis tun solltet, ist die Modernisierung Eurer Konverter. Die Verbesserung hat zur Folge, daß das Öl schneller gefördert werden kann.

Nutzt also diese Möglichkeit, um Euch einen zeitlichen Vorsprung zu Eurem Gegner zu verschaffen. Wenn Eure Makrobiterfabrik den Technologielevel 2 erreicht hat, könnt Ihr zusätzliche Tankeroiden einsetzen, um noch mehr Öl zu fördern.



WINDROTOR

Der Windrotor ist eine Anlage der alternativen Energiegewinnung. Dabei macht es sich die Windenergie zunutze, um Ressourcenpunkte zu produzieren. Das bedeutet, daß es an jedem beliebigen Standort errichtet werden kann, ohne Rücksicht auf irgendwelche Ölfelder, wie zum Beispiel bei der Ölförderanlage. Der Bau eines Windrotors wird Euch 1000 RP kosten, und es können maximal zwei dieser Anlagen gebaut werden. Ihr werdet es nicht schaffen ein ganzes Lager allein durch Windrotoren zu versorgen, jedoch sind sie als zusätzliche Anlagen sehr gut zu gebrauchen und geben Euch vielleicht den entscheidenden Vorsprung zu Euren Widersachern. Voraussetzung für den Bau eines Windrotors ist nicht nur die passende Anzahl an Ressourcenpunkten. Vielmehr müßt Ihr auch Euren Schuppen auf den Technologielevel 4 bringen, um die Anlage der alternativen Energiegewinnung errichten zu können.

RECHENZENTRUM

Das Rechenzentrum ist der Schlüssel für den technologischen Fortschritt Eurer Basis, denn ohne dieses Gebäude ist es nicht möglich den Technologielevel der anderen Gebäude zu erhöhen. Daraus folgt, daß der Bau einer solchen Anlage jederzeit möglich ist. Ihr werdet für die Errichtung des Rechenzentrums 700 RP brauchen. Auch das Zentrum selbst kann modernisiert werden, und dies solltet Ihr frühzeitig tun. Nach jeder Erhöhung des Technologielevels werden die darauffolgenden Modernisierungen schneller und billiger vonstattan gehen. Beginnt also schon relativ früh mit der Modernisierung des eigenen Rechenzentrums, damit die darauffolgenden Erhöhungen der anderen Technologielevel schneller und billiger abgewickelt werden können. Das Rechenzentrum ist



darüber hinaus auch noch für den Flugzeugbau wichtig. Wenn Ihr hierbei das Zentrum auf Technologielevel 3 bringt, dann habt Ihr die Bauoption für einen Transportgleiter. Ab TechLevel 4 könnt Ihr dann zusätzlich noch KI-Angriffsjäger und Schädlingbomber produzieren.

DIE VERTEIDIGUNGSANLAGEN DER SERIE 9



SAATKANONE

Wenn Ihr den Schuppen auf Technologielevel 1 gebracht habt, dann ist es möglich diese Verteidigungsanlage zu bauen. Plaziert sie am besten auf etwas höher gelegenen Flächen, z.B. an Klippen, damit die Kanonen die größtmögliche Reichweite haben. Da diese bei den Saatkanonen eh nicht sehr hoch ist, solltet Ihr besonders darauf achten. Das Geschütz ist besonders für die Abwehr von Infanterieeinheiten gedacht und hat hierfür eine relativ hohe Schußfolge mit geringerer Durchschlagskraft, jedoch ausreichend im Kampf gegen feindliche Soldaten oder leichte Fahrzeuge. Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Saatkanonen ist begrenzt. Demnach dürft Ihr maximal vier dieser Geschütze errichten. Überlegt Euch daher gut, wo Ihr sie plazieren werdet. Der Preis pro Kanone beträgt 800 RP.



SCHOTENKANONE

Die Schotenkanone ist eine Weiterentwicklung der Saatkanone. Ihr könnt sie also bauen, wenn Ihr den Schuppen auf TechLevel 2 gebracht habt. Mit 1200 RP ist dieses Geschütz zwar teurer als sein Vorgänger, dafür aber viel durchschlagskräftiger. Ihr könnt maximal vier Schotenkanonen zur Verteidigung Eurer Basis aufstellen. Überlegt Euch daher sehr gut wo Ihr sie postiert. Dieses Geschütz verfügt über eine höhere Reichweite und ist besonders im Kampf gegen Fahrzeuge geeignet. Die Schußfolge ist zwar nicht ganz so hoch, doch wenn die Schotenkanone einen Treffer landet, richtet er schon ganz schönen Schaden an. Mit diesen Verteidigungsanlagen an den Zugängen zu Eurer Stadt könnt Ihr Euch gleich viel sicherer fühlen. Wenn Ihr dann zum Beispiel den Zugang zu Eurer Basis mit zwei Schotenkanonen flankiert, dann könnt Ihr so den anrückenden Gegner ins Kreuzfeuer nehmen und das wird er nicht lange überleben. Bedenkt, daß Ihr jetzt insgesamt acht Geschütze bauen könnt, und dies kann Euch eine unverzichtbare Hilfe sein.



SOLARVERSTÄRKER

Euer Gegner ist genauso wie Ihr in der Lage später einmal Flugzeuge zu bauen, und Euer Widersacher wird es sich sicherlich nicht nehmen lassen, Eurer Basis mit seinen Bombern einen Besuch abzustatten. Jedoch wird dies nicht ganz so erfreulich für Euch, da Ihr bis jetzt noch gar kein Mittel habt, um einen Luftangriff abzuwehren. Das soll sich nun aber schleunigst ändern. Dazu modernisiert Ihr Euren Schuppen auf den Technologielevel 3. Jetzt ist es für Euch möglich Solarverstärker zu errichten. Wieder einmal ist die mögliche Anzahl dieser Geschütze begrenzt, da Ihr höchstens vier aufstellen könnt. Postiert diese also dort, wo sie am effektivsten Eure wichtigsten Gebäude schützen können (Energiekonverter, Ölförderanlage, Produktionsstätten). Fangt am besten schon früh mit dem Bau der Flugabwehrgeschütze an, weil sie mit 2500 RP pro Stück doch recht teuer sind und Ihr so die Baukosten über einen längeren Zeitraum verteilen könnt.

DIE INFANTERIE DER SERIE 9

SAATSTREUER



Der einfachste Roboter Eurer Infanterie ist der Saatstreuer. Diese Einheit ist gleich zu Beginn verfügbar, jedoch braucht Ihr eine Mikroboterfabrik, in der die Saats-treuer ausgebildet werden. Die Ausbildung eines Saatstreuers kostet Euch 100 RP, ist also vergleichsweise günstig. Er kann sich über ebenes Gelände bewegen und auch Wälder durchqueren, durch die große Fahrzeuge nicht hindurch kommen. Gewässer kann er nicht selbständig überqueren, es sei denn es ist seichtes Wasser. Seine Waffe ist eine Laserkanone, welche eine mittlere Reichweite mit geringer Durchschlagskraft hat. Dies wird durch die hohe Schußfolge der Waffe ausgeglichen. Dadurch, daß der Saatstreuer schnell und günstig auszubilden ist, könnt Ihr ihn in großen Mengen rekrutieren. Erst dann kann er richtig effektiv gegnerische Einheiten vernichten. Der Saats-treuer sollte vorrangig in den ersten Missionen eingesetzt werden, da hier die gegnerischen Einheiten noch nicht sehr widerstandsfähig sind, und daher die Feuerkraft der einfachen Laserkanone ausreicht. Später jedoch werden die Gegner gefährlicher und widerstandsfähiger, so daß die Feuerkraft der Laserkanone nicht mehr ausreicht und die Saatstreuer schnell getötet werden. In diesem Fall müßt Ihr für besseren Ersatz sorgen. Es gibt drei verschiedene Sorten des Saatstreuers, die sich durch den farbigen Statusbalken selbst unterscheiden. Der blutige Anfänger ist durch die Farbe Grün gekennzeichnet. Nach den ersten Kampfeinsätzen gewinnt der Roboter an Erfahrung und er wird härter im Nehmen. Dadurch erhöht sich der Status des Roboters zu dem des Profis und die Farbe wechselt von grün zu blau. Bei mehrfachen Kampfeinsätzen erhöht sich nochmals der Status und der Saatstreuer wird zum Veteran. Das bedeutet, daß er noch widerstandsfähiger wird und noch besser mit seiner Waffe trifft. Der Statusbalken verfärbt sich rot, doch dies ist noch nicht alles. Sobald der Saatstreuer den Profistatus erreicht hat, kann er sich sogar selbst heilen. Hierfür braucht er nur etwas Ruhe und muß sich etwas ausruhen. Gebt diesen Kämpfern also nach ihren Einsätzen eine Pause, damit sie beim nächsten Mal wieder voll mitmischen können. Für den erfolgreichen Ausgang einer Mission kann es oftmals sehr wichtig sein, über welche Erfahrung Eure Einheiten verfügen.

SYSTECH



Der Systech ist genauso wie der Saatstreuer gleich zu Beginn des Spiels verfügbar. Ihr braucht lediglich eine Mikroboterfabrik dazu, um dort die Roboter in diesem speziellen Beruf auszubilden. Systechs sind einem Angriff des Feindes immer wehrlos ausgeliefert, da sie keine Waffe bedienen können, um sich zu verteidigen. Daher müßt Ihr mit allen Mitteln verhindern, daß es zu einem Feindkontakt kommt. Die Kosten für die Ausbildung liegen bei 100 RP. Die Aufgabe des Systechs ist es, beschädigte Gebäude und Verteidigungsanlagen wieder instand zu setzen. Kontrolliert daher regelmäßig den Zustand Eurer Gebäude und Verteidigungsanlagen und repariert diese, falls sie beschädigt sind. Um zum Beispiel einen fast ganz zerstörten Energiekonverter zu reparieren, braucht Ihr drei Systechs. Die Kosten belaufen sich dafür auf insgesamt 300 RP. Wenn das Gebäude aber zerstört wird und Ihr es neu bauen müßt, dann könnt Ihr schon 2000 RP investieren. Die Systechs helfen Euch also dabei, so manchen Ressourcenpunkt zu sparen. Zur Sicherheit solltet Ihr immer drei Systechs zur Hand haben, die dann bei Gelegenheit sofort einsatzbereit sind. Es gibt aber noch eine weitere Aufgabe, für die Systechs eingesetzt werden können. Im 21. Jahrhundert vor dem großen Atomkrieg hatten die Wissenschaftler mächtige Waffen geschaffen und schützten sie vor der Zerstörung in Technologiebunkern. Die automatische Entriegelung dieser unterirdischen Silos funktionierte nicht, und nur Eure Systechs sind jetzt in der Lage diese Entriegelung zu aktivieren und die versteckten Waffen ans Tageslicht zu bringen. Wenn Ihr also einen Technologiebunker seht, schickt einen Systech dorthin und schon gehört die befreite Wunderwaffe zu Eurem Kriegsgerät.

Serie 9 Einheiten



HÜLENSCHÜTZE



Sobald Ihr die Mikroboterfabrik auf Technologielevel 1 befördert habt, könnt Ihr neben dem Saatstreuer auch den Hülsenschützen ausbilden. Der Preis für die Ausbildung eines Hülsenschützen beträgt 125 RP, ist also nur unwesentlich teurer als die des Saatstreuers. Jedoch ist er viel effektiver. Die Waffen des Hülsenschützen sind Granaten, die er aus mittlerer Distanz auf seine Gegner wirft. Die Wirkung der Granaten ist enorm, denn sie haben eine hohe Sprengkraft. Besonders bei hoher Anzahl können diese Roboter einen großen Schaden bei Euren Gegnern anrichten. Setzt sie vor allem bei leichten bis mittleren Fahrzeugen und bei allen Infanterieeinheiten des Feindes ein. Dort haben die Hülsenschützen eine besonders destruktive Wirkung. Gerade bei den ersten Missionen sind diese Roboter eine echt effektive Truppe, die Euch den Grundstein für den Missionssieg garantieren. Genau wie bei den Saatstreuern, können sich die Hülsenschützen bei steigendem Status und steigender Erfahrung selbst heilen. Sie werden außerdem widerstandsfähiger und vor allem treffsicherer. Gebt ihnen also zwischen den Kampfeinsätzen kurze Pausen, damit sich Eure Roboter wieder erholen können.

UNKRAUTVERNICHTER



Um den Unkrautvernichter ausbilden zu können, muß Eure Mikroboterfabrik mindestens auf dem Technologielevel 2 sein. Da diese Infanterieeinheit keine große Reichweite hat, sollte sie auf keinen Fall im Kampf gegen feindliche Einheiten mit großer Reichweite eingesetzt werden, z.B. Geschützen. Ihre beste Arbeit leisten sie bei der Zerstörung von Barrikaden und Gebäuden, denn dabei müssen sie mit wenig Gegenwehr rechnen. Im Laufe der Zeit gewinnen die Unkrautvernichter an Erfahrung und können sich ab einem höheren Status selbst heilen. Die Ausbildung des Unkrautvernichters kostet 200 RP. Im Vergleich zu anderen Einheiten hat dieser Roboter zu viele Nachteile. Er hat eine zu geringe Reichweite, um feindliche Fahrzeuge angreifen zu können, er ist verhältnismäßig teuer und für die Zerstörung von Gebäuden gibt es weitaus effektivere Einheiten in Eurem Repertoire. Wenn Ihr also knapp bei Kasse seid, dann ist Euch von der Ausbildung dieser Roboter abzuraten, da es weitaus bessere gibt. Solltet Ihr aber nicht in finanziellen Schwierigkeiten stecken, dann könnt Ihr ruhig einige Unkrautvernichter ausbilden.



SPORENWERFER

Der Sporenwerfer ist der König unter den Infanterieeinheiten. Seine Waffe erzielt eine besonders hohe Reichweite und die explodierenden Raketen haben eine große Sprengkraft. Darüber hinaus kann er nicht nur gegen Bodentruppen antreten, sondern auch Luftangriffe abwehren. Voraussetzung für die Ausbildung dieser Einheiten ist, daß die Mikroboterfabrik auf Technologielevel 3 sein muß. Jeder ausgebildete Roboter wird Euch dann 200 RP kosten. Besonders wirkungsvoll sind die Sporenwerfer, wenn sie in großen Gruppen auftreten, so daß sich alle feindlichen Infanterieeinheiten und alle gegnerischen, mittelgroßen Fahrzeuge in acht nehmen müssen. Nach jedem Kampf steigt der Status der Sporenwerfer, so daß sie treffsicherer und auch widerstandsfähiger werden. Des weiteren können sie sich mit höherem Status selbst heilen, wenn Ihr ihnen eine Pause zur Erholung zugesteht. Im Vergleich zu allen anderen Infanterieeinheiten ist der Sporenwerfer der Beste. Er hat eine hohe Reichweite, eine starke Durchschlagskraft und kann außerdem auch gegnerische Angriffe aus der Luft abwehren. Seht also zu, daß Ihr diese Roboter so schnell wie möglich produzieren könnt. Ein großer Trupp Sporenwerfer ist meist effektiver als die Anzahl an Fahrzeugen, die Ihr für die gleiche Menge von Ressourcenpunkten produzieren könnt.

MICHAELANGELO



Diese Roboter sind wohl die eigenartigsten Maschinen in Eurer Infanterie, denn sie sind von Eurer Sache so überzeugt, daß sie dafür auch Offline gehen. Dafür schnallen sie sich hochexplosives Material auf den Rücken, laufen in die Nähe Ihres verhaßten Angriffsziels und jagen sich mit Ihm in die Luft. Die Sprengkraft dieser Explosion ist so hoch, daß sie



ganze Gebäude in die Luft sprengen kann, wenn mehrere Michaelangelos angreifen. Je mehr Einheiten sich in den Tod stürzen, desto stärker wird die Explosion. Die Explosion, die durch Eure Michaelangelos verursacht wird, kennt jedoch weder Freund noch Feind. Das heißt, wenn Eure anderen Einheiten in der Nähe sind, diese auch mit in die Luft fliegen. Wenn der Michaelangelo von einer feindlichen Einheit getötet wird, explodiert er ebenfalls. Laßt daher diese Roboter immer getrennt, von Euren anderen Einheiten marschieren, damit den eigenen Einheiten im Falle eines Falles nichts passiert. Achtet auch darauf, daß Ihr das Selbstmordkommando so nah wie möglich an das zu vernichtende Objekt heran bringt, ohne daß die Michaelangelos vorher abgeschossen werden. Schleicht Euch am besten an das Zielgebiet heran und sucht den Schutz der örtlichen Begebenheiten, z.B. Wälder oder Häuser. Um die Roboter soweit zu kriegen, daß sie sich in den Maschinentod stürzen, müßt Ihr sie in der Mikroboterfabrik mächtig bearbeiten. Diese Ausbildung kostet natürlich mehr Geld als andere, nämlich 250 RP, und sie ist erst möglich, wenn die Mikroboterfabrik den Forschungslevel 4 erreicht hat.

DIE FAHRZEUGE DER SERIE 9

MOBILER SCHUPPEN



Es gibt bei den meisten Missionen zwei Möglichkeiten, wie diese beginnen können. Entweder es existiert bereits ein Lager mit einem befestigten Schuppen, oder Ihr erhaltet zu Beginn einen mobilen Schuppen, um damit den Grundstein für ein neues Lager zu legen. In letzterem Fall sucht Ihr Euch eine geeignete Stelle, plaziert dort den mobilen Schuppen und befestigt ihn dann. Das erste Gebäude einer jeden Basis muß der Schuppen sein, da erst dann andere Gebäudetypen errichtet werden können. Es leuchtet ein, daß sich der mobile Schuppen nur sehr langsam fortbewegt, da er ganze Bauteile für ein neues Gebäude transportieren muß. Diese Einheit hat keine Waffen zur Verteidigung, wenn es von Euren Feinden angegriffen wird. Daher sollte es immer in Begleitung einer Eurer Kampftruppen sein. Wie schon gesagt, kann es aber auch sein, daß Ihr mit einer bereits existierenden Basis beginnt. Irgendwann ist es dann möglich, daß Ihr an anderer Stelle eine zweite Basis errichten wollt bzw. müßt. Dies geht wie Ihr wißt aber nur mit einem Schuppen. Ihr müßt also zusehen, daß Ihr an einen neuen mobilen Schuppen kommt. Dazu braucht Ihr eine Maschinenhalle, die über den Technologielevel 4 verfügen muß. Die Produktion eines fahrenden Gebäudebausatzes ist nicht ganz billig, so daß Kosten in Höhe von 5000 RP auf Euch zukommen. Befördert dann den neuen mobilen Schuppen an die gewünschte Stelle und befestigt ihn dort, um den Grundstein für die neue Basis zu legen.

MOBILE ÖLFÖRDERANLAGE



So ähnlich wie beim Schuppen verhält es sich auch bei der Ölförderanlage. Alle auf den Karten befindlichen Ölfelder sind nicht unendlich nutzbar, sondern irgendwann erschöpft. Wenn Eure Produktion nicht zum Stillstand kommen soll, dann solltet Ihr Euch schon frühzeitig nach neuen Ölquellen umsehen. Sobald Ihr nun eine neue blubbernde Ölpfütze entdeckt habt, ist es jetzt Eure Aufgabe dort eine neue Ölförderanlage zu errichten. In den meisten Missionen ist es so, daß es von Vorteil ist, daß Ihr gleich zu Beginn zwei Ölförderanlagen betreibt. Wenn aber nur eine in Betrieb ist, dann habt Ihr von Anfang an die Möglichkeit neue, mobile Ölförderanlage anzufertigen. Dies könnt Ihr in der Maschinenfabrik in Auftrag geben. Pro Anlage müßt Ihr dabei 1000 RP für die Produktion investieren. Entsendet ihn nach der Fertigstellung zum ausgewählten Ölfeld und befestigt ihn, so daß die mobile Ölförderanlage seine Arbeit aufnehmen kann.



TANKEROIDEN



Bei jedem Energiekonverter, den Ihr gebaut habt, ist ein Tankeroid automatisch mit beigefügt. Dieser transportiert dann das geförderte Öl von der Ölförderanlage zum Energiekonverter. Leider dauert die Lieferung eines einzelnen Tankeroiden doch recht lange, so daß der Wunsch besteht die Wartezeit zu verkürzen. Dies tut Ihr ganz einfach dadurch, daß Ihr mehrere Tankeroiden auf den Transportrouten zwischen Konverter und Förderanlage einsetzt. Es sollten also mindestens zwei sein. Alles was darüber hinaus geht und was Ihr Euch vor allem leisten könnt, ist natürlich noch besser. Leider könnt Ihr die Tankfahrzeuge nicht gleich zu Beginn produzieren, sondern müßt warten, bis Eure Makrofabrik den Technologielevel 2 erreicht hat. Erst dann besteht die Bauoption für dieses Fahrzeug. Die Kosten belaufen sich 500 RP.

SPÄHROBOTER



Der Spähroboter ist das einfachste Fahrzeug, das Euch bei Euren Missionen von Beginn an zur Verfügung steht. Es ist sehr leicht und wendig. Der größte Vorteil, den dieser Roboter hat, ist seine Schnelligkeit. Keine andere Maschine aus Eurem Repertoire kann mit dieser hohen Geschwindigkeit mitkommen. Daher ist er besonders gut dazu geeignet Erkundungsfahrten im unerforschten Gebiet durchzuführen. Ihr spart bei der Erschließung jede Menge Zeit, die Ihr ansonsten besser nutzen könnt. Auch wenn Ihr schnell zu einem speziellen Punkt auf der Karte müßt, dann ist hierfür der Spähroboter das richtige Fahrzeug. Die Maschine kann nur über flaches Gelände fahren. Die Fahrt über Wasser, steile Klippen oder durch dichte Bäume ist nicht möglich. Die Produktion eines Spähroboters ist relativ günstig, denn es kostet pro Stück nur 200 RP. Das einzige Manko an diesem Fortbewegungsmittel ist, daß es nicht sonderlich gut gepanzert und mit einer einfachen MG nur sehr schwach bewaffnet ist. Geht daher mit diesem Fahrzeug vor allem in späteren Missionen Auseinandersetzungen mit dem Gegner aus dem Weg. Es wäre reine Materialverschwendung. Im Kampf gegen einfache Infanterie und leichte Fahrzeuge kann der Spähroboter durchaus mithalten.



ANGRIFFSROBOTER

Auch der Angriffsroboter ist eine Einheit der ersten Stunde. Das bedeutet, daß Ihr diese Maschine gleich zu Beginn produzieren könnt, sobald Ihr eine Makrofabrik Euer Eigen nennt. Pro Angriffsroboter müßt Ihr mit Kosten von 300 RP rechnen. Er ist stärker gepanzert, als der Spähroboter und die integrierte Kanone ist ebenfalls wirkungsvoller. Außerdem ist diese Einheit nicht so schnell, wie der Spähroboter. Gerade in den Anfangsmissionen ist diese Maschine Eure stärkste Waffe, die in größerer Anzahl erheblichen Schaden in den Reihen des Gegners anrichten kann. Später jedoch ist der Angriffsroboter nicht mehr in der Lage mitzuhalten, da besser entwickelte Maschinen nachfolgen. Bei mehrmaligen Kampfeinsätzen werden diese Einheiten immer widerstandsfähiger und treffsicherer.

RADIATOR



Nachdem Ihr Eure Makrofabrik zum ersten Mal auf Technologielevel 1 modernisiert habt, bekommt Ihr eine weitere Bauoption für eine neue Maschine, den sogenannten Radiator. Hin und wieder kann es vorkommen, daß Eurer Gegner auf einer Insel stationiert ist, oder Ihr einen Zielpunkt ansteuern müßt, der nur über einen Fluß zu erreichen ist. Eure bisherigen Fahrzeuge sind allesamt nicht in der Lage, sich auf dem Wasserweg fortzubewegen. Mit diesem neuen Fahrzeug ist dieses Problem behoben, denn der Radiator ist amphibisch. Das bedeutet, daß Ihr nicht nur über Land, sondern auch über Wasser fahren könnt. Ein anderer Vorteil gegenüber den vorherigen Fahrzeugen ist, daß der Radiator stärker gepanzert ist und eine äußerst effektive Art und Weise hat, den Gegner zu beschädigen. Alle feindlichen Einheiten, die in Berührung mit dem Radiator kommen, erhalten einen elektrischen Stromstoß und werden so beschädigt bzw. zerstört. Für die fortgeschrittenen Missionen ist diese Maschine ein adäquates Hilfsmittel. Für die bessere Ausstattung müßt Ihr auch einen höheren Preis bezahlen, nämlich 500 RP. Bei mehrmaligen Kampfeinsätzen wird die Kugel widerstandsfähiger und die Stromstöße werden stärker.





ROBOPANZER

Sobald Ihr Eure Makroboterfabrik auf Technologielevel 2 gebracht habt, ist es Euch möglich den Robopanzer zu produzieren. Für die Herstellung dieser Einheit benötigt Ihr jeweils 800 RP. Ein stolzer Preis für dieses Fahrzeug, jedoch ist es sein Geld wert, denn es ist nicht nur enorm widerstandsfähig, sondern hat auch eine hohe Feuerkraft. Besonders gegen feindliche Infanterie ist der Panzer gut einsetzbar, denn er kann nicht nur auf die Soldaten feuern, sondern sie auch überrollen. Für die fortgeschrittenen Missionen ist dieses Fahrzeug genau das Richtige, denn es ist allen bisher produzierbaren Maschinen überlegen. Den einzigen Nachteil, den es hat ist, daß es etwas langsam ist und nur über ebenes Gelände fahren kann. Die Beschädigungen, die der Panzer bei Kampfeinsätzen von sich trägt, lassen sich nicht reparieren. Daher müßt Ihr auch mit beschädigten Fahrzeugen weiter kämpfen. Nach jedem Kampfeinsatz werden diese Fahrzeuge widerstandsfähiger und treffsicherer, was Ihr an der blauen und roten Statusanzeige erkennt.



TODESKUPPEL

Mit dem Bau dieser Einheit beginnt ein neues Zeitalter bei Euren Fahrzeugen, denn zum ersten Mal ist ein Fahrzeug mit starker Artillerie bestückt. Um es produzieren zu können, braucht Ihr eine Makroboterfabrik mit mindestens Technologielevel 3. Der Geschützturm, der auf der Todeskuppel aufmontiert ist, kann sich nach allen Seiten drehen und kann daher schnell auf Gegner feuern, egal aus welcher Richtung sie angreifen. Ein weiterer Vorteil dieses Fahrzeuges ist, daß es amphibisch ist, also sich auch auf Wasser fortbewegen kann. Soviel Fortschritt hat natürlich seinen Preis, so daß Ihr pro Todeskuppel ganze 1000 RP aufbringen müßt. Die Todeskuppel ist für die ersten Profimissionen gedacht, bei denen es schon richtig zur Sache geht. Hier kann diese Einheit Ihre ganze Wirkungskraft unter Beweis stellen. Ihr könnt diese Fahrzeuge nicht reparieren. Daher setzt sie mit Bedacht ein und nutzt sie solange, bis sie zerstört sind. Je öfter die Einheiten eingesetzt werden, desto treffsicherer und widerstandsfähiger werden sie.

KAUTERISATOR

Ihr müßt die Makroboterfabrik auf Technologielevel 4 bringen, damit Ihr eine Baufunktion für diese Maschine bekommt. Dann könnt Ihr das gefährlichste Fahrzeug produzieren, daß Euch überhaupt zur Verfügung steht. Es ist von der Feuerkraft her eine Weiterentwicklung des Radiators, denn die Waffe des Kauterisators ist ein Stromblitz, der um ein vielfaches stärker ist, als der Stromstoß des Radiators. Die Reichweite ist so hoch, daß der Kauterisator es mit allen Arten von Fahrzeugen, Soldaten und Verteidigungsanlagen aufnehmen kann. Der Kauterisator bewegt sich mit seinen vielen Beinen wie eine Spinne über das Gelände, jedoch ist er aufgrund seiner Größe doch etwas sperrig und behäbig. Trotz dieses Mankos könnt Ihr Euch glücklich schätzen, wenn Ihr solch eine Maschine einsetzen könnt, denn es erleichtert Euch das Leben ungemein. Der Preis für dieses technische Wunderwerk beträgt stolze 1500 RP. Nutzt diese Maschine also so effektiv wie möglich, bis sie dann schließlich zerstört werden. Setzt die Kauterisatoren regelmäßig in Kämpfen ein, damit sie noch durchschlagskräftiger und zielsicherer werden. Ihr erkennt dies an der wechselnden Farbe (blau und rot) der Statusanzeige.



KI-ANGRIFFSJÄGER



Wenn Ihr diesen Flugzeug bauen wollt, dann muß die Makrofabrik mindestens Technologielevel 3 aufweisen und zusätzlich sollte das Rechenzentrum auf TechLevel 4 sein. Die Produktion dieses Flugzeuges kostet Euch nur 1000 RP. Die Herstellung braucht eine längere Zeit, als beispielsweise bei den Fahrzeugen. Wenn er aber dann endlich fertig ist, habt Ihr eine richtig wirkungsvolle Angriffswaffe gegen Eure Feinde. Er kann alle Bodentruppen und auch Gebäude angreifen und auch im Kampf gegen feindliche Flugzeuge macht er eine gute Figur. Das einzige, was dem KI-Angriffsjäger gefährlich werden kann, sind die Luftabwehrgeschütze. Der Jäger ist mit leistungsstarken MGs ausgestattet, die alles zerfetzen, was sie erst einmal angepeilt haben. Wenn Ihr ein Ziel anvisiert habt, fliegen sie sofort dorthin und attackieren es solange, bis es vernichtet ist. Sollten sie dann kein neues Ziel zugewiesen bekommen, fliegen sie zu dem Punkt zurück, von dem sie vorher gestartet waren. Ihr könnt beschädigte Jäger nicht reparieren, sondern nur solange fliegen, bis sie endgültig vernichtet sind. Produziert also regelmäßig diese Flugzeuge nach.



SCHÄDLINGSBOMBER

Der Schädlingsbomber ist genauso wie der KI-Angriffsjäger verfügbar, wenn die Makrofabrik mindestens auf TechLevel 3 und dazu das Rechenzentrum auf TechLevel 4 ist. Die Kosten für solch ein Flugzeug liegen bei 1250 RP und die Produktion nimmt auch in diesem Fall wieder sehr viel Zeit in Anspruch. Anders als beim Jäger kann der Bomber nicht permanent sein Ziel angreifen, da er nur eine begrenzte Anzahl an Bomben mit sich führt. Wenn diese abgeworfen sind, fliegt der Bomber zum Ausgangspunkt zurück und lädt neue Bomben auf. Anschließend geht er automatisch erneut zum Angriff über und zwar solange, bis das Zielobjekt vernichtet ist. Zwar ist dies etwas umständlicher als beim Jäger, jedoch sind die Bomben viel wirkungsvoller als das MG-Feuer. Wenn drei Bomber einen Bombenteppich über ein Haus legen, bleibt davon nicht mehr viel übrig. Die Jäger brauchen dafür schon etwas länger. Im Gegensatz zum Jäger ist der Bomber nicht zum Angriff auf alle Ziele geeignet. Sein Einsatzbereich liegt vorrangig in der Zerstörung von Gebäuden und Verteidigungsanlagen, also statische Ziele, die sich nicht bewegen können. Bewegliche Ziele, also gegnerische Bodentruppen, würden im übrigen auch in Deckung gehen, wenn sie den Bomber nahen hören. Es ist auch schwierig einem anderen Flugzeug eine Bombe von oben aufs Cockpit zu werfen. Diese Angriffe übernimmt dann doch besser der Jäger.

TRANSPORTGLEITER

Der Transportgleiter ist schon etwas früher als die anderen beiden Flugzeuge verfügbar, nämlich dann, wenn Eure Makrofabrik den Technologielevel 3 erreicht hat und das Rechenzentrum auf der gleichen Stufe ist. Der Bau dieses Flugzeuges kostet Euch nur 1000 RP. Außerdem ist die Produktion dieses Großraumflugzeuges sehr zeitaufwendig. Wenn der Gleiter dann fertig gestellt ist, könnt Ihr damit alle Bodentruppen die Ihr in Eurem Repertoire habt, transportieren. Dabei gibt es natürlich nur eine eingeschränkte Kapazität, die das Flugzeug befördern kann. So kann es maximal 10 Lasteinheiten transportieren. Ein einzelner Soldat steht für eine Lasteinheit, so daß ein Gleiter maximal 10 Soldaten auf einmal fliegen kann. Bei steigendem Gewicht der zu transportierenden Roboter steigen natürlich auch deren Lasteinheiten, so daß ein Transportgleiter maximal einen Kauterisator befördern kann, da diese Maschine für zehn Lasteinheiten steht. Kleinere Maschinen stehen entsprechend ihres Gewichtes für kleinere Lasteinheiten. Denkt daran, daß Ihr mit diesem Flugzeug nur in sicheren Gebieten landet, da es nicht bewaffnet ist und sich somit auch nicht verteidigen kann





MISSION 1 – 1: MISS DAISY UND IHR CHAUFFEUR

WIDERSTAND:	leicht
TECHLEVEL:	–
RESSOURCEN:	–
TERRAIN:	Hochland
GEGNER:	Überlebende
PASSWORT:	–

MISSIONSZIEL: Findet den Weg zu Eurer Basis und schleicht Euch dabei an den Patrouillen vorbei.

ZU BEGINN VORHANDENE EINHEITEN:
1 Angriffsroboter

SO WIRD'S GEMACHT:

Zu Beginn Eurer Mission liegen nördlich von Euch undurchdringliche Wälder. Da Ihr aber nach Norden müßt, solltet Ihr Euch einen anderen Weg suchen. Geht dazu ein wenig nach Westen und Ihr werdet auf eine Straße treffen. Diese führt zwar nach Norden, jedoch patrouillieren darauf zwei feindliche Soldaten. Wartet bis sie ganz nach Süden marschieren und dann umkehren. Jetzt folgt Ihr ihnen im sicheren Abstand nach Norden. Die Gegner biegen ganz oben nach Westen ab und Ihr versteckt Euch derweil in der nahen nordöstlichen Ecke der Karte. Wenn die feindlichen Soldaten nun erneut nach Süden marschieren, rennt Ihr schnell in deren Rücken nach Westen.

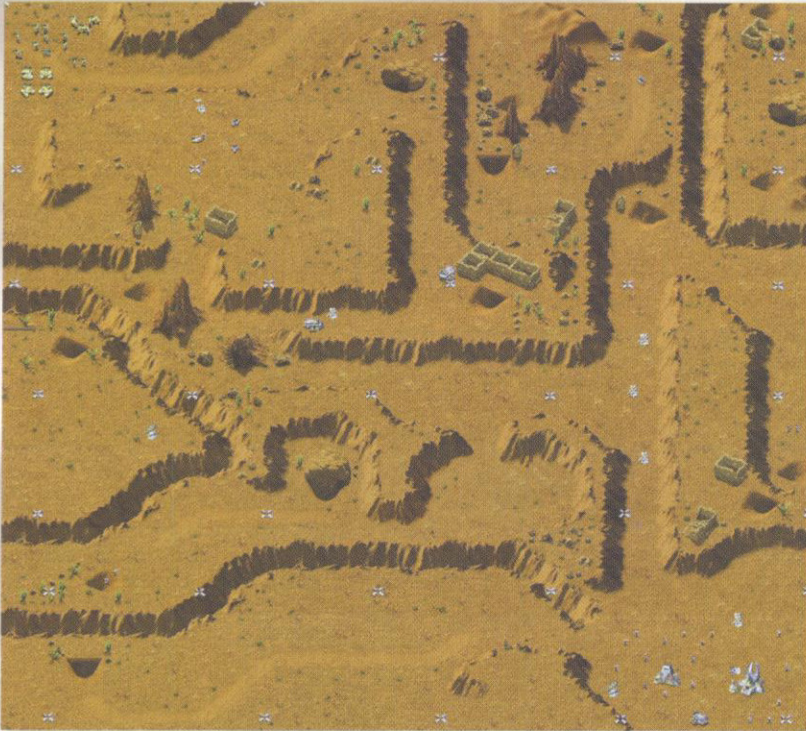
Auf dem Weg in die nordwestliche Ecke der Karte werdet Ihr von zwei gegnerischen Soldaten angegriffen, die Ihr ohne Probleme ausschaltet. Von der Ecke aus wandert Ihr am Ufer entlang nach Süden, bis Ihr zu einer Straße gelangt, auf der ein Anakonda-Panzer patrouilliert. Hier solltet Ihr auf eine direkte Konfrontation verzichten und Euch vorbei nach Osten schleichen, wenn der Panzer in die andere Richtung fährt. Die Straße führt dann weiter nach Süden und mündet in eine andere Straße, auf der eine Raketenorgel Streife fährt. Sobald die Raketenorgel nach Westen schwebt, setzt Ihr Euch auf der Straße nach Osten in Bewegung. Diese Straße führt nach einigen Metern in Richtung Süden und führt durch dichten Wald. In diesem Bereich wird die Straße von mehreren gegnerischen Soldaten patrouilliert, an denen Ihr Euch im richtigen Moment vorbei schleichen müßt. Wartet damit aber nicht zu lange, da Ihr ansonsten von einigen Hoverbuggys entdeckt und angegriffen werdet. Flitzt also so schnell wie möglich durch den Wald nach Süden und stört Euch nicht daran, wenn Ihr beschossen werdet. Südlich des Waldes macht die Straße einen Knick nach Osten. Ihr folgt Ihr aber nicht, sondern fährt in die entgegengesetzte Richtung, also nach Westen. Folgt dann diesem Weg und stört Euch dabei nicht an dem Feuer der Wachkanone. Am Ende des Weges gelangt Ihr schließlich in Eure Basis. Sobald Ihr in die Nähe des Schuppens kommt, habt Ihr Eure erste Aufgabe gemeistert.



MISSION 1 – 2: JAGD AUF WÜHLMÄUSE

WIDERSTAND:	leicht
TECHLEVEL:	–
RESSOURCEN:	–
TERRAIN:	Wüste
GEGNER:	Überlebende
PASSWORT:	L41Q14

MISSIONSZIEL: Findet einen Weg zur gegnerischen Basis, um sie von einer sicheren Position aus anzugreifen und zu vernichten.



ZU BEGINN VORHANDENE EINHEITEN:

- 5 Saatstreuer
- 4 Hülsenschützen
- 1 Unkrautvernichter
- 3 Sporenwerfer
- 1 Angriffsroboter
- 4 Robopanzer

SO WIRD'S GEMACHT:

Trennt zunächst die Infanterie von den Fahrzeugen und bewegt Euch dann mit den Fahrzeugen nach Süden. Dort findet Ihr den Zugang zu einer Hochebene vor, auf die Ihr hinauffahrt. Trennt jedoch zunächst die Robopanzer vom Angriffsroboter. Sobald Ihr die Hochebene betretet, werdet Ihr von einigen Soldaten und Geländemotorrädern angegriffen. Haltet Euch beim Kampf gegen die feindlichen Einheiten so weit südlich wie möglich, da Ihr vermeiden müßt in die Reichweite der Wachkanone im Norden zu kommen.

Wenn die gegnerischen Einheiten vernichtet sind, greift Ihr mit den Robopanzen die Wachkanone an. Eure Panzer haben eine solch hohe Reichweite, daß sie das Geschütz aus sicherer Entfernung zerstören können. Diese höchste Ebene ist dann frei, und Ihr könnt von dort aus auf die tieferliegende Ebene herunterschließen. Im Süden könnt Ihr dabei eine weitere Wachkanone vernichten und im Osten wie Raketenorgeln. Des Weiteren ist im Nordosten eine Höhle, aus der einige feindliche Soldaten kommen, die Ihr ebenfalls tötet. Fahrt dann im Norden auf die tieferliegende Ebene hinunter, die Ihr gerade vom Feind befreit habt und fahrt mit dem Uhrzeigersinn am Rand entlang, um auf die nächste tieferliegende Ebene feuern zu können. Im Osten schaltet Ihr zwei Soldaten aus, die aus einer Höhle kommen und im Südosten tut Ihr das gleiche. Im Südwesten seht Ihr in einiger Entfernung einen Kanonenturm hinter einem Graben. Beschädigt ihn so weit es geht, bis Eure Fahrzeuge restlos vernichtet sind. Jetzt geht es weiter mit Eurer Infanterie. Marschiert mit ihr zunächst nach Osten. Der Weg endet schließlich bei einem Sandhügel, und Ihr schwenkt nach Süden um. Dort marschiert Ihr durch den Tunnel und geht auf der anderen Seite nach Nordosten, wo Ihr von einem Geländemotorrad angegriffen werdet. Oben im Nordosten ist ein weiterer Tunnel, der Euch schließlich auf die andere Seite des Grabens und somit in die nordöstliche Ecke der Karte bringt. Etwas weiter südlich befindet sich eine Höhle, aus der weitere feindliche Soldaten kommen, die Ihr sofort unschädlich macht. Geht nun weiter nach Süden, bis Ihr an den nächsten Tunnel gelangt. Bewegt Euch durch den Tunnel hindurch und schwenkt dann auf der anderen Seite sofort nach Südosten. Hier befindet sich eine schmale Hochebene, neben der Ihr weiter nach Süden geht. Auf Eurem Weg tötet Ihr wieder einmal feindliche Soldaten. Am Ende des Weges ist ein Tunnel, der Euch hinauf auf die Hochebene führt. Von dort aus könnt Ihr jetzt die drei Geschütze auf der anderen Seite vernichten ohne selbst getroffen zu werden. Verlaßt dann auf dem gleichen Weg wieder die Hochebene und geht durch die Schlucht, in der gerade noch die Geschütze standen. Biegt dann sofort nach Westen ab und nehmt den ersten Weg, der nach Süden führt. Dieser Weg führt Euch dann nördlich eines Grabens entlang nach Osten. Auf dieser Route müßt Ihr einige Soldaten ausschalten, bis Ihr dann schließlich an einen Tunnel gelangt. Geht dort hindurch und marschiert am südlichen Kartenrand entlang nach Osten. Ihr kommt so zur feindlichen Basis und könnt auf sie von einem höhergelegenen Vorsprung aus feuern.

Zerstört zunächst den Kanonenturm und auch die anrückenden feindlichen Truppen könnt Ihr von der Anhöhe aus leicht vernichten. Auch die Raketenorgel muß dran glauben. Dringt jetzt in die



Basis ein und erledigt den Rest der feindlichen Infanterie, die etwas weiter hinten steht. Haltet Euch dabei aber so weit südlich wie möglich, um dem Geschütz im Norden vorerst zu entgehen. Zerstört dann von Süden aus den Vorposten sowie die Baracke und schließlich noch die Wachkanone. Die Basis ist nun zerstört, und Ihr könnt zurück nach Westen wandern. In der südwestlichen Ecke geht Ihr wieder durch den Tunnel und auf der anderen Seite etwas nach Norden. Dort entdeckt Ihr das Geschütz, das Ihr zu Beginn mit Euren Fahrzeugen schon etwas beschädigt habt. Eure Roboter verfügen jetzt über soviel Kampferfahrung und Widerstandsfähigkeit, daß es ein leichtes sein wird, den Kanonenturm zu zerstören. Wenn Ihr diese letzte feindliche Einheit zerstört habt, ist diese Mission erfolgreich beendet.

MISSION 2 – 1: ALARMSTUFE PURPUR

WIDERSTAND: leicht
 TECHLEVEL: –
 RESSOURCEN: –
 TERRAIN: Hochland
 GEGNER: Evolutionäre
 PASSWORT: L1Q1l

MISSIONSZIEL: Bringt Eure Truppe über den Fluß, befreit die Gefangenen und öffnet den Techbunker. Anschließend zerstört Ihr beide gegnerischen Basen.

ZU BEGINN VORHANDENE
 EINHEITEN:
 2 Saatstreuer
 3 Hülsenschützen
 3 Michaelangels

So wird's gemacht:
 Setzt Euch zunächst nach Osten in Bewegung. Nachdem Ihr die Brücke überquert habt, zerstört Ihr sie sofort. Marschiert dann weiter nach Osten und sucht dabei am südlichen Kartenrand den Schutz der Wälder. Ihr gelangt so an den Rand der ersten feindlichen Basis. Diese ist durch ein Wurmgeschütz gesichert. Versteckt Euch mit den Robotern im nahegelegenen Wald und schickt dann einen Michaelangelo zum Wurmgeschütz. Nach der Explosion ist das Geschütz aber nicht vernichtet und einige feindliche Einheiten greifen an. Beseitigt erst die Angreifer und schickt dann einen zweiten Michaelangelo zum Wurmgeschütz, um es endgültig zu zerstören. Rückt dann weiter nach Osten vor und vernichtet die Tankameise sowie den Erdenblutgenerator. Jetzt könnt Ihr das Gefängnis angreifen und zwei Unkrautvernichter befreien. Gleichzeitig vernichtet Ihr mit dem letzten Micheaelangelo den Desymmetrierer im Norden. Nähert Euch mit dem Michaelangelo dem Wald südlich des Geschützes, so werdet Ihr erst sehr spät gesehen und könnt nicht vorher abgeschossen werden. Wenn der Desymmetrierer zerstört ist, müßt Ihr Euch noch um die feindlichen Soldaten kümmern, die ganz in der Nähe patrouillieren. Lauert ihnen auf und macht sie unschädlich. Jetzt geht es weiter nach Norden zur Brücke, jedoch ist diese durch ein weiteres Geschütz gesichert. In diesem Fall könnt Ihr Euch leider nicht heranschleichen, sondern müßt geschlossen mit Euren Einheiten angreifen. Macht zwischen den Kämpfen immer eine Pause, damit sich Eure erfahrenen Soldaten erholen und heilen können. Überquert nach der Zerstörung des Desymmetrierers die Brücke und marschiert auf der anderen Seite des Flusses am Ufer entlang nach Osten. So gelangt Ihr zu einem weiteren Gefängnis, das von einigen Soldaten bewacht wird. Beseitigt zunächst die Wächter und befreit dann Eure Roboter aus dem Gefängnis, in dem Ihr das Gebäude zerstört. Marschiert dann mit Eurer Truppe im Norden um Eure Schotenkanone herum und geht anschließend in die nordöstliche Ecke. Hier befindet sich der Technologiebunker, der sich mit dem in der Nähe stehenden System öffnen läßt.



Zum Vorschein kommt ein Transportflugzeug, das Ihr mit Robotern beladet. Die übrigen Einheiten bleiben beim Geschütz zurück. Fliegt dann mit dem Transportflugzeug am nördlichen Flußufer entlang bis zum westlichen Kartenrand. Dort befindet sich ein weiteres Gefängnis. Landet in der Nähe und laßt Eure Roboter aussteigen. Jetzt beseitigt Ihr alle verteidigenden Einheiten und zerstört dann das Gefängnis. Mit den befreiten Robotern und den drei Michaelangelos könnt Ihr nun die Basis in der nordwestlichen Ecke angreifen. Wandert dazu am westlichen Kartenrand nach Norden. Ihr stoßt dabei auf ein Wurmgeschütz, das Ihr mit Hilfe von zwei Michaelangelos anschaltet. Rückt nun weiter nach Norden vor und zerstört den Erdenblutgenerator. Jetzt ist der Gegner nicht mehr in der Lage, Einheiten nach zu produzieren. Ganz in der Nähe befindet sich ein zweites Wurmgeschütz. Schickt Euren letzten Michaelangelo dorthin und erledigt den Rest mit den übrigen Einheiten. Anschließend vernichtet Ihr das Gefängnis in der feindlichen Basis, um noch mehr Roboter und Michaelangelos zu befreien. Wenn die Basis komplett vernichtet ist, wandert Ihr nach Osten. Dort trifft Ihr auf zwei weitere Wurmgeschütze, die Ihr mit Hilfe des Michaelangelos anschaltet. Jetzt braucht Ihr nur noch über die Brücke zu anderen Uferseite zurückzukehren, um dort den Rest der ersten feindlichen Basis zu zerstören und schon habt Ihr diese Mission erfolgreich beendet.

MISSION 2 – 2: CHECKPOINT CHARLIE



WIDERSTAND: leicht
 TECHLEVEL: –
 RESSOURCEN: –
 TERRAIN: Hochland
 GEGNER: Überlebende
 PASSWORT: LQ1Q1Q

MISSIONSZIEL: Geleitet den Tankeroiden sicher zu Eurem Stützpunkt.

ZU BEGINN VORHANDENE EINHEITEN:

4 Saatstreuer
 2 Hülsenschützen
 6 Unkrautvernichter
 3 Sporenwerfer
 2 Spähroboter
 4 Angriffsroboter
 1 Tankeroid

So wird's gemacht:

Ihr beginnt diese Mission in der südwestlichen Ecke der Karte. Gleich zu Beginn werdet Ihr von einigen Soldaten angegriffen, die Ihr aber ohne Probleme zurückschlagen könnt. Jetzt trennt Ihr die Infanterie von der übrigen Truppe und marschiert mit ihr auf der südlichen Hochebene

nach Osten. In den Wäldern liefert Ihr Euch eine weitere Schlacht mit feindlichen Soldaten. Sammelt Euch dann bei den Klippen im Nordosten der Ebene und schießt auf alles, was sich Euch nähert. Wenn die Luft rein ist, kehrt Ihr zum Anfangspunkt zurück und geht auf dem braunen Untergrund nach Norden. Dort findet Ihr einen schmalen Zugang zu einer weiteren Hochebene, auf die nur Eure Infanterie heraufklettern kann. Auf dieser Erhöhung wandert Ihr jetzt nach Südosten. Auf Eurem Weg könnt Ihr dann ohne Gefahr zwei Kanonentürme und einige Soldaten auslöschen. Verlaßt nun die Hochebene wieder und geht dann in die südöstliche Ecke der Karte. Von dort aus marschiert Ihr nach Norden. Ihr entdeckt dort einige Raketenwerfer, ein Geländemotorrad und einen Anakonda-Panzer, die Ihr allesamt beseitigen müßt. Die meisten Eurer Roboter kön-



nen sich schon selbst reparieren, also gönnt Ihnen nach jedem Kampf eine Pause. Kehrt jetzt zurück auf die Hochebenen, von der aus Ihr gerade die zwei Kanonentürme ausgeschaltet habt und postiert Euch dort an den östlichen Klippen. Etwas nördlich der Stelle, an der vorhin die feindlichen Raketenwerfer standen. Dort ist ein enger Durchgang, auf dessen Höhe Ihr stehen solltet. Jetzt ist die Zeit Eurer anderen Maschinen gekommen.

Trennt Euren einzelnen Angriffsroboter und bringt ihn in die südöstliche Ecke, um von dort aus den Paß nach Norden hochzufahren. Sobald Ihr auf den Gegner stoßt, tretet Ihr sofort den Rückzug an und lockt die feindlichen Einheiten bis unterhalb der Klippen, auf denen Eure Infanterie steht. Vernichtet zunächst die feindlichen Soldaten und dann die Anakonda-Panzer. Die Panzer bleiben nach Vernichtung des Angriffsroboters einfach stehen oder fahren direkt unter die Klippen an die Stelle, wo Ihr postiert seid. Es ist daher sehr leicht für Euch, die feindlichen Einheiten auszuschalten. Die Prozedur müßt Ihr mit einem zweiten Angriffsroboter noch einmal wiederholen, da im Norden des Passes noch einige Anakonda-Panzer stationiert sind. Anschließend ist der Paß frei und Ihr könnt mit Eurer gesamten Truppe sowie dem Tankeroid nach Norden marschieren. Am Ende des Weges führt ein anderer Weg nach Osten auf eine weitere Hochebene. Laßt den Tankeroid zunächst noch im Paß stehen und marschieret mit Eurer Truppe auf die Hochebene. Hier warten einige Roboter als Verstärkung auf Euch. Eine Straße führt nach Westen, auf der einige feindliche Soldaten patrouillieren. Nördlich dieser Stelle sind eine Mauer und ein Wald. Tötet zunächst die Soldaten und bringt dann Eure Sporenwerfer nördlich der besagten Mauer in Stellung. Von dort aus können diese Einheiten gefahrlos auf die Wachkanone im Süden schießen. Sobald dieses Geschütz vernichtet ist, stellt Ihr die Sporenwerfer auf die Stelle der Straße, auf der vorhin die gegnerischen Soldaten patrouillierten. Von dieser Stelle aus könnt Ihr jetzt den Kanonenturm nördlich der Hochebene ausschalten. Geht mit den übrigen Soldaten an den Klippen im Norden entlang und schießt auf alles, was Ihr auf der tiefer gelegenen Ebene im Norden treffen könnt. Anschließend vereinigt Ihr Eure Truppe wieder. Marschieret jetzt weiter nach Westen. Dort ist eine lang gezogene Baumkette, die nur Eure Infanterie passieren kann. Dahinter stellt Ihr Euch auf den südlichen Vorsprung und zerstört von dort aus den Kanonenturm. Jetzt können alle übrigen Einheiten und der Tankeroid um die Baumgruppe herumfahren und zur Infanterie hinzu stoßen. Bei dem nun vor Euch liegenden Weg laßt Ihr die Kampftruppe immer vorangehen und den Tankeroid in sicherem Abstand folgen. Im Nordwesten befindet sich ein Zugang zur tiefer gelegenen Ebene. Dieser wird durch eine Raketenorgel bewacht. Zerstört das gegnerische Fahrzeug und auch die Wachkanone, die etwas weiter nördlich steht. Denkt immer daran, daß Ihr zwischendurch Pausen einlegt, damit sich die Roboter reparieren können. Wandert nun unterhalb der Klippen nach Nordosten. Vermeidet es, zu weit nach Norden zu kommen, da Ihr ansonsten von zusätzlichen, feindlichen Einheiten angegriffen werdet. Die einzigen Hindernisse, die Euch noch im Weg stehen, sind eine Wachkanone und einige Soldaten. Beseitigt beide Hindernisse und legt dazwischen eine Verschnaufpause ein. Anschließend bringt Ihr den Tankeroid zu Eurem Schuppen in der nordöstlichen Ecke und schon habt Ihr Eure Aufgabe perfekt gemeistert.

MISSION 3: HIGHWAY ZUR HÖLLE

WIDERSTAND:	leicht
TECHLEVEL:	1
RESSOURCEN:	mittel
TERRAIN:	Urban
GEGNER:	Evolutionäre
PASSWORT:	LZ1Q1Z

MISSIONSZIEL: Schneidet dem Gegner den Nachschub an Öl ab und vernichtet dann die zwei feindlichen Basen.

ZU BEGINN VORHANDENE EINHEITEN: —

SO WIRD'S GEMACHT:

Ihr beginnt Eure Mission in Eurer Basis im Südwesten der Karte. Die Basis ist voll einsatzbereit, so daß Ihr Euch mit dem Bau von Gebäuden beschäftigen müßt. Da Ihr aber in kürzester Zeit angegriffen werdet, müßt Ihr schnell für eine Truppe zur Verteidigung sorgen. Gebt daher eine große Menge an Saatstreuern, Spährobotern und Angriffsrobotern in Auftrag.



Gleichzeitig bringt Ihr die Mikroboterfabrik und die Makroboterfabrik auf TechLevel 1, um zusätzlich Hülsen-schützen und Radiatoren zu produzieren. Nach kurzer Zeit startet der Feind einen Angriff aus östlicher Richtung. Nachdem Ihr ihn zurückgeschlagen habt, formiert Ihr einen Trupp bestehend aus ca. 30 Einheiten und bewegt Euch dann nach Osten. In der südöstlichen Ecke der Karte findet Ihr einen kleinen Vorposten der Evolutionäre. Zerstört dort umgehend den Ölsauger sowie alle übrigen Gebäude und kehrt dann mit den restlichen Einheiten zur eigenen Basis zurück. Für alle Fälle solltet Ihr immer einen kleinen Trupp bestehend aus ca. 20 Einheiten in der Heimatbasis lassen, um eventuelle Angriffe des Gegners abwehren zu können. Formiert jetzt wieder eine neue Angriffstruppe, die diesmal aber größer sein sollte und marschiert mit ihr nach Norden. Haltet Euch dabei so weit westlich wie möglich, um dem feindlichen Geschützfeuer zu entgehen. In der nordwestlichen

Ecke der Karte findet Ihr schließlich einen weiteren Ölsauger des Gegners. Schaltet zunächst alle Geschütze im Umkreis aus und vernichtet dann den Ölsauger. Der Gegner kann jetzt keine neuen Einheiten produzieren, da die Ölversorgung nun völlig abgeschnitten ist. Die einzige Gefahr für Eure Basis geht jetzt noch von den Verstärkungen aus, die von Zeit zu Zeit eintreffen. Am häufigsten greifen sie Euch von Norden aus an, jedoch sind es von dort aus nur wenige Einheiten, so daß Ihr leichtes Spiel habt. Manchmal jedoch dringt eine größere feindliche Truppe von Süden her in Eure Basis ein, so daß Ihr zur Sicherheit eine größere Truppe ständig im Lager stationieren müßt, um den Gegner abzuwehren. Postiert also einen Verteidigungstrupp im Zentrum Eurer Basis und verteidigt mit ihr je nach Bedarf im Norden oder im Süden. Jetzt wird es Zeit die feindliche Hauptbasis anzugreifen. Stellt Euch eine große Angriffstruppe zusammen und geht mit ihr ganz nach Osten. Dort schwenkt Ihr um nach Norden und gelangt so zum Zugang des gegnerischen Stützpunktes. Dieser ist durch zwei Geschütze gesichert, die Ihr beide ausschaltet. Dringt dann in die Basis ein und zerstört alle Gebäude samt Tankameisen. Alles was Ihr jetzt noch tun müßt, ist durch die Straßen zu gehen, um die übrigen Geschütze zu vernichten. Sobald Ihr dies geschafft habt, ist diese Mission erfolgreich beendet.

MISSION 4 – 1: DIE BRÜCKEN FALLEN ANHEIM

WIDERSTAND:	mittel
TECHLEVEL:	2
RESSOURCEN:	mittel
TERRAIN:	Urban
GEGNER:	Evolutionäre
PASSWORT:	M11Q4Z

MISSIONSZIEL: Beschützt Eure Ölförderanlage und greift dann die gegnerische Basis an.

ZU BEGINN VORHANDENE EINHEITEN: 5 Saatstreuer
2 Spähroboter
4 Angriffsroboter
2 Systechs



SO WIRD'S GEMACHT:

Bei dieser Mission ist Eure Hauptbasis in der südwestlichen Ecke und ein Vorposten in der nordöstlichen Ecke der Karte. In Eurem Vorposten wird das Öl für Eure Ressourcenpunkte gefördert, jedoch ist er nur schlecht abgesichert. Die einzige Verteidigungsmöglichkeit ist dort eine Saatkanone. Gleich zu Beginn wird Eure Hauptbasis von Osten aus angegriffen. Bringt also Eure gesamten Einheiten dorthin in Stellung. Bevor dies passiert, solltet Ihr in Euren Mikroboter- und Makroboterfabriken jede Menge Saatstreuer, Spähroboter und Angriffsroboter in Auftrag geben. Außerdem müßt Ihr Euren Schuppen auf den höchsten Technologielevel bringen. Sobald der Gegner bei Eurer Hauptbasis zurückgeschlagen wurde, kümmert Ihr Euch zunächst um Euren Vorposten. Dort findet nämlich der nächste Angriff statt. Eure dort befindliche Saatkanone hat der großen feindlichen Übermacht nicht viel entgegenzusetzen, jedoch müßt Ihr so viele feindliche Einheiten wie möglich ausschalten.

Um die Lebensdauer Eures Geschützes verlängern zu können, befinden sich ganz in der Nähe zwei Systechs. Sobald das Geschütz kurz vor der Zerstörung steht, repariert Ihr es schnell, so daß es weiter feuern kann. Dies wiederholt Ihr dann noch einmal mit dem zweiten Systech. Wenn dieser eingesetzt wurde, könnt Ihr nichts mehr für Euer Geschütz machen. Daher widmet Ihr Euch jetzt Eurem Hauptposten. Sammelt dort Eure Einheiten und marschiert mit ihnen von der Basis aus nach Norden. Produziert aber immer noch weiter Einheiten, um die Hauptbasis eventuell verteidigen zu können. Sobald Eure Truppe die Brücke im Norden überquert hat, wird sie von feindlichen Einheiten angegriffen. Es sind dies die Mutanten, die vorhin Euren Vorposten angegriffen haben, und da Eure Saatkanone ganze Arbeit geleistet hat, sind von den Gegnern nicht mehr viele übrig geblieben, so daß Ihr leichtes Spiel habt. Wenn alle feindlichen Einheiten beseitigt sind, marschiert Ihr in die nordwestliche Ecke der Karte. Von dort aus bewegt Ihr Euch dann nach Osten, bis Ihr zu Eurem Vorposten gelangt. Hier verliert Ihr keine Zeit und sprengt die rechte Brücke, welche nach Süden führt. Direkt südlich befindet sich in unmittelbarer Nähe die feindliche Basis, und jetzt gibt es nur noch eine Brücke, über die der Gegner in Euren Vorposten eindringen kann. Baut an diesem Übergang eine Schotenkanone, wenn der Schuppen bereits auf TechLevel 2 ist. Des weiteren baut Ihr dort eine Mikroboterfabrik und produziert dann einige Systechs. Wenn der Gegner nun angreift kann die Kanone diese Angriffe abwehren und die Beschädigungen am Geschütz werden dann von den Systechs regelmäßig behoben. Somit ist es dem Gegner auf Dauer unmöglich, Eure Ölförderanlagen zu vernichten. Produziert jetzt in aller Ruhe in beiden Stützpunkten Roboter und Fahrzeuge. Modernisiert auch die Mikroboter- und Makroboterfabriken, so daß Ihr auch Hülsenschützen, Radiatoren und Robopanzer herstellen könnt. Greift dann zuerst aus südlicher Richtung an. Dort müßt Ihr zunächst die zwei Wurmgeschütze ausschalten, um dann freien Zugang zur feindlichen Ölförderanlage zu haben. Zerstört diese, damit der Gegner nicht mehr in der Lage ist neue Einheiten zu produzieren. Geht dann systematisch vor und zerstört jedes einzelne Gebäude. Greift zusätzlich auch von Norden an, um die Mutanten in die Zange zu nehmen. Im übrigen können die Robopanzer gefahrlos die nördlichen Desymmetrierer vernichten, da sie eine größere Reichweite als die feindlichen Geschütze haben. Sobald das gesamte Lager dem Erdboden gleich gemacht wurde, habt Ihr die Mission erfolgreich bestanden.



MISSION 4 – 2: DIE MAUERN VON JERICH-OH

WIDERSTAND:	mittel
TECHLEVEL:	2
RESSOURCEN:	mittel
TERRAIN:	Wüste
GEGNER:	Überlebende
PASSWORT:	MB1QIZ

MISSIONSZIEL: Sichert Eure Basis, sucht dann die abseits stationierten KI-Angriffsjäger und greift den gegnerischen Stützpunkt an.

ZU BEGINN VORHANDENE EINHEITEN:

- 4 Saatstreuer
- 2 Hülsenschützen
- 2 Robopanzer

SO WIRD'S GEMACHT:

Bringt Eure gesamten Einheiten gleich zu Beginn der Mission auf die Anhöhe bei der Ölförderanlage. Von dort aus können sie die bald angreifenden feindlichen Truppen am besten unter Beschuß nehmen. Gleichzeitig baut Ihr in Eurer Basis ein Rechenzentrum, sowie eine Mikroboter- und eine Makroboterfabrik. Sobald die drei Gebäude fertiggestellt sind, bringt Ihr das Rechenzentrum auf Technologielevel 2 und gebt in den Fabriken einige Saatstreuer, Spähroboter und Angriffsroboter in Auftrag, die Ihr dann sofort zu den übrigen Einheiten auf die Anhöhe schickt.

Wenn das Rechenzentrum auf dem höchsten Stand modernisiert ist, baut Ihr zusätzlich auf der Anhöhe bei der Ölförderanlage zwei Schotenkanonen an die nördlichen Klippen. Jeder feindliche Angreifer kommt von nun an in Eurer tödlichen Geschützfeuer, so daß es unmöglich ist, Eurer Basis gefährlich zu werden. Jetzt wo Eure Basis gesichert ist, solltet Ihr Eure Ressourcenerzeugung ausweiten. Dazu produziert Ihr in der Makroboterfabrik eine mobile Ölförderanlage und schickt diese zum nördlichen Ölfeld in Eurer Basis. Errichtet dann ganz in der Nähe noch einen neuen Energiekonverter. Jetzt habt Ihr Zeit Eure Basis etwas zu modernisieren. Dazu bringt Ihr die beiden Fabriken auf

TechLevel 2. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr noch zusätzliche Tankeroiden bauen, um die Ressourcenerzeugung noch schneller zu machen. Sobald dies erledigt ist, beginnt Ihr damit eine Angriffstruppe aufzubauen. Die bereits vorhandene laßt Ihr zur Sicherheit auf der Anhöhe. Schickt nun Eure Angriffstruppe zunächst in die südwestliche Ecke der Karte. Dort findet Ihr Eure zwei Angriffsjäger. Mit diesen fliegt Ihr am westlichen Kartenrand entlang nach Norden. Nach einem kurzen Flug kommt Ihr an die südliche Grenze der feindlichen Basis. Diese ist durch einige Geschütze gesichert. Greift diese mit den Jägern an und vernichtet sie. Vermeidet es jedoch in die Basis hinein zu fliegen, da im In-



uern Flugabwehrgeschütze stehen. Wenn die feindlichen Geschütze beseitigt sind, umfliegt Ihr die gegnerische Basis weiträumig und greift sie dann von Osten aus an. Auch dort stehen einige Geschütze, die Ihr aus der Luft unschädlich macht. Anschließend kehrt Ihr mit den Jägern zur Basis zurück, da ihre Aufgabe vorerst erledigt ist. Dringt jetzt mit Eurer Kampftruppe von Süden her in die feindliche Basis ein. Dort ist der Bohrturm Euer erstes Ziel. Nach seiner Zerstörung ist der Feind nun nicht mehr in der Lage neue Ressourcen zu fördern. Es ist sein Anfang vom Ende. Jetzt nehmt Ihr Euch die Flugabwehrgeschütze vor, denn nach ihrer Vernichtung können sich auch die Angriffsjäger an der Zerstörung der Basis beteiligen. Greift also mit vereinten Kräften an und macht das Lager dem Erdboden gleich. Wenn auch der letzte Symmetriker sein Leben gelassen hat und jedes Gebäude zerstört ist, dann habt Ihr diese Mission zu einem Erfolg gemacht.

MISSION 5 – 1: RINGELREIHEN

WIDERSTAND: mittel
TECHLEVEL: 3
RESSOURCEN: mittel
TERRAIN: Urban
GEGNER: Evolutionäre
PASSWORT: MP18IZ

MISSIONSZIEL: Findet einen geeigneten Platz für Eure Basis und greift von dort aus den feindlichen Stützpunkt an.

ZU BEGINN VORHANDENE EINHEITEN:

4 Saatstreuer
4 Hülsenschützen
4 Unkrautvernichter
4 Spähroboter
4 Angriffsroboter
2 Robopanzer
1 mobiler Schuppen
1 mobile Ölförderanlage

SO WIRD'S GEMACHT:

Marschiert mit Eurer Truppe am östlichen Kartenrand entlang nach Norden und beseitigt dabei die angreifenden Mutanten. Laßt Eure mobilen Schuppen und die mobile Ölförderanlage dann im sicheren Abstand folgen. Am Endes des Weges führt ein Zugang über das Wasser nach Westen zu einer Plattform, auf der sich ein feindlicher Vorposten befindet. Der Eingang zur Basis ist durch einen Desymmetrierer gesichert. Trennt Eure Robopanzer von der übrigen Truppe und zerstört mit ihnen das Geschütz.

Ihr bekommt dabei keine Probleme, da Eure Panzer eine größere Reichweite, als die Desymmetrierer haben. Anschließend könnt Ihr ohne Probleme in den feindlichen Vorposten eindringen und mit der gesamten Truppe alle Gebäude zerstören. Der ehemalige feindliche Vorposten wird nun der Standort für Eure neue Basis. Schickt Eure mobile Ölförderanlage zu dem brennenden Ölfeld, auf dem vormals der feindliche Ölsauger stand und befestigt sie darauf. Des weiteren befestigt Ihr an einer zentralen Stelle Euren Schuppen. Verliert nun keine Zeit, und baut einen Energiekonverter in die Nähe der Ölförderanlage und zusätzlich eine Mikroboter- und eine Makroboterfabrik. Außerdem braucht Ihr noch ein Rechenzentrum. Eure übrigen Einheiten bringt Ihr in der Zwischenzeit in den Nordwesten Eurer Basis. Hier befindet sich der einzige Zugang, über den der Feind angreifen kann. Sobald das Rechenzentrum steht, modernisiert Ihr Euren Schuppen auf TechLevel 2, um im Nordwesten zwei Schotenkanonen bauen zu können. Bis dies der Fall ist, solltet Ihr in Euren Fabriken für einigen Nachschub zur Verteidigung sorgen. Wenn die Verteidigungsanlagen dann endlich stehen, stellt Ihr noch einige Systechs dazu. Diese können die Schotenkanonen von Zeit zu Zeit reparieren, da Ihr des öfteren angegriffen werdet und die Geschütze dabei beschädigt werden. Eure Basis ist nun sicher. Das einzige,



was Ihr tun müßt, ist, die Geschütze von Zeit zu Zeit zu kontrollieren und gegebenenfalls zu reparieren. Jetzt könnt Ihr Euch daran machen Eure Basis weiter zu entwickeln. Dazu gebt Ihr eine mobile Ölförderanlage in Auftrag und schickt diese zu dem Ölfeld nahe der bereits stehenden Ölförderanlage. Dieses Ölfeld ist besonders reich an Vorkommen und wird Euch lange Freude machen. Anschließend baut Ihr so nah wie möglich einen weiteren Energiekonverter. Bringt außerdem die Makroboterfabrik auf TechLevel 2, so daß Ihr Tankeroiden bauen könnt. Baut zwei dieser Fahrzeuge und laßt sie zusätzlich zwischen den Ölförderanlagen und den Energiekonvertern pendeln. Dies dürfte ausreichen, um Eure Ressourcenförderung für die anstehenden Aufgaben sicherzustellen. Bringt nun alle Gebäude auf den höchsten Technologielevel und stellt Euch eine große Kampftruppe bestehend aus Sporenwerfern, Hülsenschützen, Radiatoren, Robopanzern und Todeskuppeln. Zusätzlich baut Ihr noch einen Transportgleiter. Bevor Ihr nun zum Angriff übergeht, müßt Ihr noch einige Vorbereitungen treffen. Dazu baut Ihr zwei Schotenkanonen an den südlichen Rand Eurer Basis. Die naheliegende, feindliche Basis kann zwar nicht getroffen werden, jedoch sammeln sich die feindlichen Einheiten an der Nordgrenze ihrer Basis, als wenn sie von Euren Geschützen angezogen werden würden. Im Schutze dieser Aktion ladet Ihr Todeskuppeln in den Gleiter und bringt sie zum Ölsauger südwestlich Eurer Basis. Setzt sie nördlich des Ölsaugers ab und zerstört ihn ganz schnell. Wenn nötig, bringt Ihr mit dem Gleiter noch etwas Verstärkung. Mit der Zerstörung des Ölsaugers habt Ihr den Gegner empfindlich getroffen, da er jetzt nur noch eine einzige Ölförderanlage hat und nicht mehr so viele Einheiten produzieren kann. Setzt Euch jetzt mit Eurer großen Angriffstruppe in Bewegung und marschieret am westlichen Kartenrand entlang bis in die südwestliche Ecke. Von dort aus schwenkt Ihr nach Osten und gelangt so zum großen Zugang der feindlichen Basis. Dieser Zugang ist mit mehreren Geschützen gesichert. Beim Angriff werdet Ihr mit größeren Verlusten rechnen müssen, daher sollte die angreifende Truppe auch besonders groß sein. Nachdem die Verteidigungsanlagen ausgeschaltet wurden, ist die feindliche Basis so gut wie wehrlos. Setzt zuerst den letzten Ölsauger außer Funktion und zerstört dann alle übrigen Geschütze. Jetzt könnt Ihr Euch bei der Zerstörung der restlichen Gebäude genügend Zeit lassen. Wenn die gegnerische Basis und alle gegnerischen Einheiten beseitigt sind, habt Ihr die Mission erfolgreich beendet.

MISSION 5 – 2: INSELN IM STROM

WIDERSTAND:	mittel
TECHLEVEL:	3
RESSOURCEN:	mittel
TERRAIN:	Hochland
GEGNER:	Überlebende
PASSWORT:	MU18QZ

MISSIONSZIEL: Sichert zunächst Eure Basis vor gegnerischer Verstärkung. Erobert dann alle Inseln von den Überlebenden zurück und vernichtet ihre Hauptbasis.

ZU BEGINN VORHANDENE EINHEITEN: 5 Todeskuppeln

So wird's gemacht:

Die Schwierigkeit dieser Mission besteht darin, zu Beginn die eigene Basis ausreichend zu verteidigen. Euer Stützpunkt ist schon weiterentwickelt, so daß Ihr nur einige Verbesserungen vornehmen müßt. Gebt eine mobile Ölförderanlage in Auftrag und baut zusätzlich eine Mikroboterfabrik sowie ein Rechenzentrum. Sobald das Rechenzentrum steht, modernisiert Ihr den Schuppen auf TechLevel 2, um am nördlichen Zugang eine Schotenkanone errichten zu können. Produziert zusätzlich jede Menge Systechs, denn Ihr werdet zu Beginn aus Norden und Süden massiv angegriffen. Teilt die Systechs an Euren Geschützen auf und repariert mit ihnen die Verteidigungsanlagen, wenn sie stark beschädigt werden. Dies ist sehr häufig der Fall, also vergeßt nicht, immer wieder Systechs nachzuproduzieren. Während dieser Verteidigungsphase gebt Ihr nochmals eine mobile Ölförderanlage in Auftrag und befestigt diese nach ihrer Fertigstellung auf dem südlichen Ölfeld. In der Nähe baut Ihr dann noch einen zweiten Energiekonverter. Anschließend bringt Ihr Eure Fabriken auf den höchsten Technologielevel. Jetzt baut Ihr zwei weitere Tankeroiden und laßt diese zwischen den Ölförderanlagen und den Energiekonvertern pendeln, um noch mehr Ressourcen fördern zu können. Nach einiger Zeit hört der Gegner auf, Euch aus Norden und Süden anzugreifen. Daher solltet Ihr schon frühzeitig neue Geschütze bauen, damit Ihr auf



Angriffe aus anderen Richtungen gewappnet seid. Errichtet eine Schotenkanone auf den nordwestlichen Klippen Eurer Insel und eine weitere auf den südwestlichen Klippen. Die neuen Angriffe kommen nun nämlich aus Westen, und die neuen Geschütze vereiteln die Attacken von diesen Positionen aus am besten. Des Weiteren solltet Ihr einige Sporenwerfer produzieren und diese im Süden der Insel postieren. Dies muß sein, weil der Gegner jetzt auch Angriffe aus der Luft startet und Eure Sporenwerfer die Bomber sehr gut abwehren können. Nach einiger Zeit lassen aber auch diese Angriffe nach, und für Eure Basis gibt es dann überhaupt keine Gefahr mehr. Stellt Euch jetzt eine große Angriffstruppe zusammen, bestehend aus Radiatoren und Todeskuppeln. Eurer erstes Angriffsziel wird die Insel im Nordwesten sein. Dort befindet sich nämlich die einzige Ölförderanlage des Gegners. Der Zugang zu dieser Insel ist im Süden. Greift auch direkt aus Süden an und fahrt auf keinen Fall dicht an der Küste entlang, um dem Feuer der gegnerischen Einheiten zu entgehen. Beseitigt zunächst die gegnerischen Einheiten und dann die Geschütze. Jetzt braucht Ihr nur noch den Bohrturm zu vernichten und schon habt Ihr die erste Insel befreit. Verlaßt die Insel nun wieder und fahrt mit der Truppe am westlichen Kartenrand entlang nach Süden. Solange Ihr mit dieser Truppe kämpft, stellt Ihr Euch in Eurer Basis eine zweite Truppe zusammen, die ebenfalls aus Radiatoren und Todeskuppeln besteht. Auf Eurem Weg nach Süden kommt Ihr mit Eurer ersten Truppe an mehreren Inseln vorbei, die ebenfalls vom Feind besetzt sind. Bei allen Inseln geht Ihr bei der Vernichtung in dieser Reihenfolge vor:

Feindliche Einheiten, Geschütze, Gebäude. Wenn der gesamte westliche Bereich der Karte vom Gegner befreit ist, setzt Ihr Euch mit Eurer zweiten Truppe am östlichen Kartenrand entlang nach Süden in Bewegung. Sobald Ihr auf eine besetzte Insel stoßt, greift Ihr sie auf bewährte Weise an und befreit sie. Schließlich gelangt Ihr in der südöstlichen Ecke der Karte zur Hauptbasis des Gegners. Schaltet auch hier zunächst die verteidigenden Einheiten aus, vernichtet dann alle Geschütze und schließlich die letzten Gebäude. Somit ist das gesamte Gebiet vom Gegner befreit und Ihr habt die Mission erfolgreich abgeschlossen.



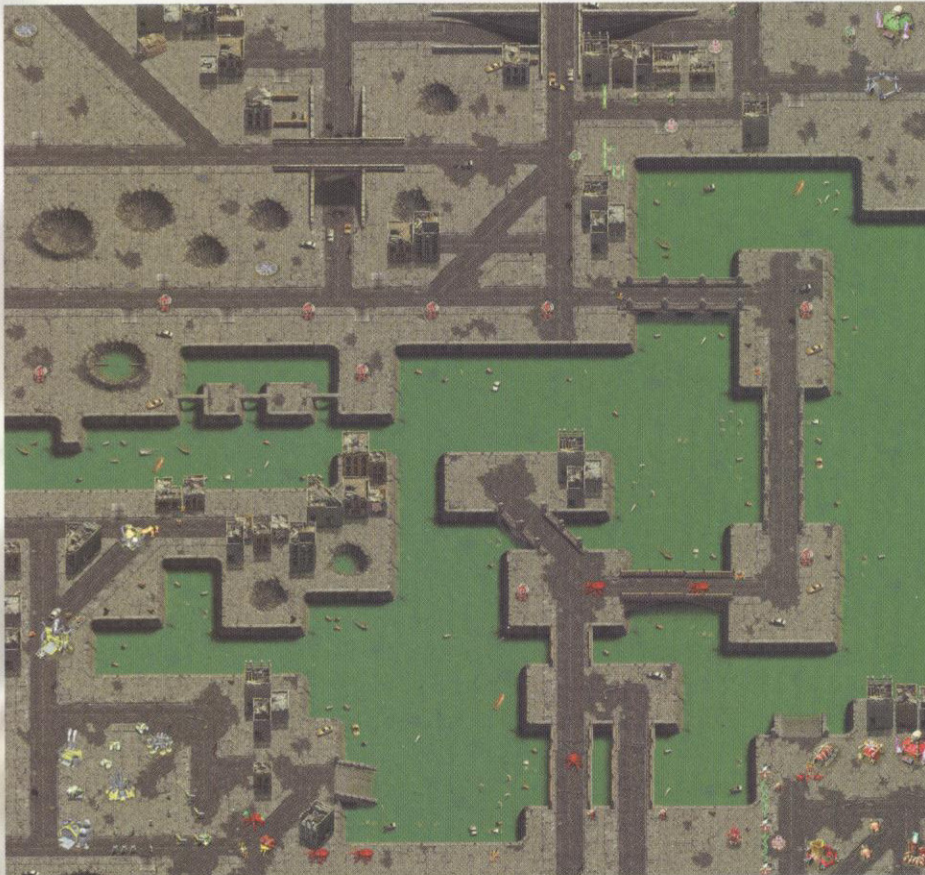
MISSION 6 – 1: FRÜCHTE DES ZORNS

WIDERSTAND:	hoch
TECHLEVEL:	3
RESSOURCEN:	mittel
TERRAIN:	Urban
GEGNER:	Evolutionäre
PASSWORT:	NB1CQZ

MISSIONSZIEL: Da Eure Ölvorkommen nahezu erschöpft sind, errichtet Ihr Eure Basis an anderer Stelle neu und greift von dort aus die beiden feindlichen Basen an.

ZU BEGINN VORHANDENE EINHEITEN: 3 Saatstreuer
7 Hülsenschützen
3 Robopanzer
1 mobiler Schuppen

SO WIRD'S GEMACHT:



Das einzige Ölfeld im Norden Eurer Basis wird bald erschöpft sein. Daher müßt Ihr diesen Stützpunkt so bald wie möglich aufgeben. Postiert Eure Truppen an der östlichen Grenze der Basis, da aus dieser Richtung von Zeit zu Zeit einige Mutanten angreifen. Gebt jetzt in den Fabriken ca. 30 Einheiten in Auftrag, um Eure Truppe zu vergrößern. Damit ihr hierfür auf dem schnellsten Weg genügend Punkte zusammen kriegt, recycelt Ihr kurzerhand den Schuppen und das Rechenzentrum. Dies könnt Ihr machen, da Ihr in kurzer Zeit sowieso von hier verschwindet. Sobald alle neuen Roboter in den Fabriken fertiggestellt wurden, recycelt Ihr auch diese Gebäude. Laßt nun noch die Tankeroiden solange zwischen der Ölförderanlage und dem Energiekonverter pendeln, bis Ihr etwa 4000 Punkt auf Eurem Konto habt.

Dann recycelt Ihr auch noch die letzten zwei Gebäude, so daß Eurer Guthaben auf über 5000 Punkt anwächst. Mit diesem Polster und genügend Einheiten könnt Ihr Euch nun auf die Suche nach einem neuen Standort für Eure Basis machen. Auf Eurem gesamten Weg laßt Ihr die Kampftruppe immer voraus gehen und laßt dann den mobilen Schuppen und die zwei Tankeroiden in sicherem Abstand folgen. Marschiert zunächst am südlichen Kartenrand entlang nach Osten bis Ihr schließlich zwei nebeneinander liegende Brücken ausmacht, die nach Norden führen. Noch etwas weiter östlich befindet sich die erste feindliche Basis, jedoch solltet Ihr sie jetzt noch nicht angreifen, da Ihr zu diesem Zeitpunkt noch unterlegen wäret. Überquert daher einfach nur unbemerkt die linke Brücke und zerstört dann anschließend beide Brücken, sobald Ihr alle Eure Einheiten auf der anderen Seite habt. Somit kann Euch die Basis im Süden vorerst nicht mehr gefährlich werden. Folgt nun dem Weg über die vielen Brücken und marschiert dann bis zur nordwestlichen Ecke der Karte. Auf dieser Strecke werdet Ihr von jeder Menge Mutanten angegriffen, die Ihr allesamt beseitigen müßt. Zerstört außerdem alle Luftabwehrgeschütze, denen Ihr über den Weg lauft. Die nordwestliche Ecke ist der ideale Standort für Eure neue Basis. Daher befestigt Ihr dort Euren mobilen Schuppen und bringt Eure übrig gebliebenen Einheiten bei der Brücke im Osten in Stellung. Der Gegner wird schon bald versuchen aus dieser Richtung anzugreifen. Daher solltet Ihr ihm schnell entgegentreten können. Baut nun eine Makroboterfabrik und ein Rechenzentrum. Sobald diese Gebäude stehen, gebt Ihr eine mobile Ölförderanlage in Auftrag und modernisiert den Schuppen bis auf TechLevel 2. Ihr seid jetzt in der Lage Schotenkanonen zu bauen. Baut daher eine auf Höhe der Brücke und zusätzlich eine



etwas weiter nördlich zwischen den Häusern. Sobald die mobile Ölförderanlage fertig ist, befestigt Ihr sie auf dem nahegelegenen Ölfeld und baut noch einen Energiekonverter dazu. Wenn dieses Gebäude steht, werden die drei Tankeroiden jede Menge Öl zu dem Konverter bringen und Eure Ressourcenförderung ist zunächst gesichert. Errichtet jetzt eine Mikroboterfabrik und produziert dort einige Systechs. Plaziert diese in der Nähe der zwei Geschütze, welche Ihr jetzt sofort reparieren könnt, falls sie bei den gegnerischen Angriffen beschädigt werden. Der Feind hat somit keine Möglichkeit in Eure Basis einzufallen. Beginnt jetzt damit, Eure beiden Fabriken zu modernisieren, und zwar bringt Ihr sie auf den höchstmöglichen Technologielevel.

Anschließend produziert Ihr einige Todeskuppeln, Robopanzer, Radiatoren und Sporenwerfer. Außerdem gebt Ihr noch eine weitere mobile Ölförderanlage in Auftrag. Südlich Eurer Basis gibt es noch einige Ölfelder. Im Westen zwischen den zwei Bombenkratern gibt es ein sehr ergiebiges, also schickt Ihr dort die mobile Ölförderanlage hin und befestigt sie. Zur Sicherheit nehmt Ihr noch Eure Truppe mit, falls Ihr dort von gegnerischen Einheiten unter Beschuß genommen werdet. Sobald die Förderanlage Ihre Arbeit aufgenommen hat, baut Ihr zwischen den beiden Bombenkratern zwei Schotenkanonen nebeneinander und stellt einige Systechs hinzu. Der Feind wird nämlich versuchen auch an dieser Stelle einen Angriff zu starten, doch dieser wird durch die zwei Geschütze vereitelt. Auch hier gilt es die Geschütze regelmäßig mit den Systechs zu reparieren, falls sie bei Angriffen zu Schaden gekommen sind. Baut für die neue Förderanlage so nah wie möglich einen weiteren Energiekonverter und laßt dann jeweils zwei Tankeroiden zwischen den einzelnen Förderanlagen und Convertern pendeln. Die geförderten Ressourcen dürften für Eure anstehenden Aufgaben ausreichen. Fahrt nun damit fort, Eure Basis zu modernisieren, indem Ihr jedes Gebäude auf den höchsten Technologielevel bringt. Stellt Euch des weiteren eine Kampftruppe zusammen, bestehend aus Radiatoren, Robopanzer, Todeskuppeln, Hülsenschützen und Sporenwerfern. Außerdem braucht Ihr drei Transportgleiter. Erkundet nun mit Eurer Kampftruppe den nördlichen Teil der Karte. Der Sinn dieser Aufklärungsgänge ist das Ausmachen aller Luftabwehrgeschütze, die Ihr sofort ausschaltet, sobald Ihr sie seht. Eines befindet sich in jedem Fall etwas abgelegen südlich Eurer Basis, und außerdem steht noch eines im Nordosten nahe der dort befindlichen feindlichen Basis. Zerstört auch dieses und lockt noch einige feindliche Einheiten aus der Basis heraus. Greift aber noch nicht den gegnerischen Stützpunkt an, sondern wartet in sicherer Entfernung, da im Eingang der feindlichen Basis Geschütze stehen. Vielmehr beladet Ihr Eure drei Gleiter mit einigen Einheiten und fliegt mit ihnen dann zum gegnerischen Stützpunkt im Nordosten. Die Basis hat in der südöstlichen Ecke einen Schwachpunkt, da es dort keine Verteidigungsanlagen gibt. Landet also dort, setzt Eure Truppen ab und bringt die Gleiter in Sicherheit. Ganz in der Nähe befindet sich der einzige Ölsauger der Basis, den Ihr sofort zerstört, damit der Gegner keine Einheiten mehr nach produzieren kann. Somit ist das Schicksal dieser Basis so gut wie besiegelt. Greift aus Westen mit Euren Truppen an, zerstört zunächst die Geschütze und dann alle Gebäude. Wenn Ihr die Geschütze angreift, denkt daran, daß die Todeskuppeln eine solch hohe Reichweite haben, daß sie aus sicherer Distanz auf die Desymmetrierer feuern können. Einzig und allein das Wurmgeschütz solltet Ihr mit vereinten Kräften angreifen. Nach der Zerstörung dieser Basis bleibt nur noch der feindliche Stützpunkt im Südosten übrig. Gleicht zuerst die Verluste Eurer Kampftruppe durch neu produzierte Einheiten aus und trennt dann die amphibischen Einheiten von der übrigen Truppe. Bevor Ihr jetzt die Basis angreift, solltet Ihr Eure Einheiten in der südwestlichen Ecke der Karte sammeln. Der Sammelpunkt ist also genau dort, wo vormals Eure erste Basis stand. Schickt die amphibischen Einheiten über das Wasser dorthin und bringt die Bodentruppen mit Hilfe der Transportgleiter zum Sammelpunkt. Der Gegner hat eine ganze Menge Mutanten angesammelt, die Euch angreifen und die Ihr erst einmal niedermetzeln müßt. Anschließend rückt Ihr mit der gesamten Truppe nach Osten vor, bis an die Grenze der gegnerischen Basis. Die Geschütze am Eingang schaltet Ihr wie gewohnt mit Hilfe der Todeskuppeln aus und dringt dann mit allen Einheiten in den feindlichen Stützpunkt ein. Euer erstes Ziel sind die übrig gebliebenen feindlichen Einheiten. Dann nehmt Ihr Euch die drei Riesenschweine vor, um die Energieversorgung zu zerschlagen. Die Mutanten sind jetzt praktisch wehrlos, so daß Ihr ohne Probleme auch noch den Rest der feindlichen Basis beseitigen könnt. Wenn die Evolutionäre komplett aus diesem Gebiet vertrieben sind, habt Ihr die Mission zu einem erfolgreichen Ende gebracht.

MISSION 6-2: DIE HAUE-LAGUNE

WIDERSTAND: hoch

TECHLEVEL:

4

PASSWORT:

NU1CZZ

RESSOURCEN:

mittel

TERRAIN:

Wüste

GEGNER:

Evolutionäre

MISSIONSZIEL: Sichert Eure Basis vor feindlichen Angriffen, findet Euren versteckten Vorposten und greift dann die zwei feindlichen Basen an.

ZU BEGINN VORHANDENE EINHEITEN: —



So wird's gemacht:

Baut in Eurer Basis zunächst eine Mikroboter- und eine Makroboterfabrik, sowie ein Rechenzentrum. Wenn diese Gebäude stehen, bildet Ihr einige Systechs aus und schickt sie zum Geschütz im Osten. Außerdem modernisiert Ihr Euren Schuppen bis auf TechLevel 2. Nach kurzer Zeit werdet Ihr aus östlicher Richtung von einigen feindlichen Einheiten angegriffen. Eure Schotenkanone wehrt diese Angriffe jedoch ab, aber Ihr müßt sie während des Gefechtes mit den Systechs reparieren, damit das Geschütz nicht zerstört wird. Ihr werdet aus dieser Richtung des öfteren angegriffen. Sorgt daher immer für

genügend Systechs, damit sie die Verteidigungsanlagen regelmäßig instand setzen können. Eure Basis ist so vorerst sicher, so daß Ihr mit der Modernisierung Eurer Basis fortfahren könnt. Bringt deshalb die Mikroboter- und Makroboterfabrik auf den höchsten TechLevel. Sobald Ihr einen Radiator bauen könnt, produziert Ihr diesen und startet einen Erkundungsgang. Dazu verlaßt Ihr die Basis nach Norden hin und gelangt so zu Eurem versteckten Vorposten. Dieser dient lediglich zur Ressourcenförderung und ist mit einer einzigen Schotenkanone an der östlichen Grenze nur spärlich gesichert. Baut dort ganz schnell eine Mikroboterfabrik und produziert einige Systechs, die dann die Schotenkanone bei feindlichen Angriffen reparieren können. Schickt außerdem einen Systech zum Technologiebunker und öffnet Ihn damit. Ihr erhaltet so einen warmen Punktregen von mehreren tausend Ressourcenpunkten. Baut jetzt außerdem in Eurem Vorposten eine Makroboterfabrik. Ihr solltet den Vorposten noch zusätzliche verteidigen. Dazu produziert Ihr an die 20 Sporenwerfer und stellt sie zum Geschütz im Osten. In Eurer Hauptbasis bringt Ihr nach und nach alle Gebäude auf den höchsten TechLevel und verteilt auf Eurem Stützpunkt drei Solarverstärker zur Luftabwehr, da der Gegner des öfteren Einheiten in Eurer Basis absetzt und eventuell sogar mit Bomben angreift. Beginnt jetzt damit in Eurer Hauptbasis Flugzeuge zu bauen, und zwar drei KI-Angriffsjäger und drei Schädlingbomber. Diese Flugzeuge reichen aus, um die feindliche Basis im Osten zu zerstören. Die einzige Schwierigkeit, die vor Euch liegt, sind die Flugabwehrgeschütze. Es sind maximal zwei dieser Verteidigungsanlagen vorhanden, und sie sind Euer erstes Angriffsziel. Euer Glück ist, daß sie eng zusammen stehen und Ihr sie so auf schnelle Art und Weise vernichten könnt. Nach Ihrer Vernichtung sind die Förderanlagen das nächste Ziel. Zwei Riesenschweine sind im Südosten der Basis und ein Ölsauger im Zentrum. Wenn diese Anlagen ausgeschaltet sind, ist die gegnerische Basis so gut wie zerstört. Ihr braucht nun nur noch alle übrigen Gebäude und Geschütze aus der Luft zu bombardieren und zu zerstören. Während dieser Kampfphase beginnt Ihr in den Fabriken Eures Vorpostens im Norden damit, eine Kampftruppe zusammen zu stellen. Diese sollte vorrangig aus Sporenwerfern, Robopanzern, Todeskuppeln und Kauterisatoren bestehen. Marschiert mit dieser Truppe am nördlichen Kartenrand entlang nach Osten. In der nordöstlichen Ecke der Karte befindet sich die zweite feindliche Basis. Dringt nun im Norden in die Basis ein und vernichtet dort zunächst den Ölsauger. Vermeidet es, in die Reichweite der Geschütze im Süden zu kommen. Arbeitet Euch nach der Vernichtung der Förderanlage weiter vor bis in die nordöstliche Ecke der Karte und zerstört dort die Riesenschweine. Somit ist der Gegner komplett von der Ressourcenförderung abgeschnitten und kann keine neuen Einheiten mehr herstellen. Jetzt geht Ihr mit Eurer Truppe nach Süden, aber nur so weit, daß Ihr die Flugabwehrgeschütze erreichen und vernichten könnt.



Sobald der Luftraum sicher ist, startet Ihr mit Euren Flugzeugen von Eurer Hauptbasis aus und vernichtet sämtliche Geschütze. Danach ist es ein Leichtes, die restlichen Gebäude zu zerstören, um die Mission erfolgreich zu beenden.

MISSION 6-3: MENSCHEN AM FLUSS

WIDERSTAND: hoch
 TECHLEVEL: –
 RESSOURCEN: –
 TERRAIN: Hochland
 GEGNER: Überlebende
 PASSWORT: NS16ZZ

MISSIONSZIEL: Schlagt Euch mit Eurer Truppe durch, wartet auf genügend Verstärkung und vernichtet mit ihr die gegnerische Basis.

ZU BEGINN VORHANDENE EINHEITEN:

3 Saatstreuer
 3 Hülsenschützen

So wird's gemacht:

Ihr beginnt diese Mission an der südöstlichen Ecke der Karte mit nur wenigen Einheiten. Diese stehen auf einer kleinen Anhöhe und unterhalb dieser Erhöhung patrouilliert eine Raketenorgel. Stellt Euch nun an die Klippen und schießt aus sicherer Höhe auf das feindliche Fahrzeug. Nachdem es vernichtet ist, bekommt Ihr in kürzester Zeit zweimal Verstärkung, welche Eure Truppe schlagkräftiger werden läßt. Bleibt aber trotzdem noch auf der Anhöhe stehen und wartet den nächsten Angriff des Gegners ab. Wenn dieser vereitelt wurde, marschiert Ihr mit Euren Robotern nach Westen. Dort steht auf einer weiteren Erhöhung ein feindliches Geschütz, das Ihr sofort angreift und vernichtet. Anschließend kehrt Ihr wieder zum Ausgangspunkt zurück und verteidigt von der Anhöhe aus den nächsten Angriff des Gegners. Als Belohnung erhaltet Ihr noch einmal etwas Nachschub. Setzt Euch jetzt nochmals mit der gesamten Truppe nach Westen in Bewegung und marschiert diesmal an der zweiten Anhöhe vorbei. Hier wartet eine weitere Raketenorgel auf Euch, sowie einige Hoverbuggys, die Ihr allesamt ausschalten müßt. Macht zwischen den Kämpfen immer eine kurze Pause, damit sich die erfahrenen Soldaten selbst heilen können. Geht dann den Weg entlang nach Norden. Dort ist eine Brücke, die Ihr überqueren müßt. Auf der anderen Seite zerstört Ihr so schnell es geht eines der zwei Geschütze und stellt Euch dann wieder auf die andere Seite der Brücke zurück. Hier können sich Eure Soldaten wieder selbst heilen und den nächsten gegnerischen Angriff abwehren. Überquert dann nochmals die Brücke und zerstört das zweite Geschütz. Jetzt geht Ihr schnurstracks nach Norden und stellt Euch an die Klippen. Von dort aus könnt Ihr ohne Probleme auf die tieferliegende Wachkanone feuern. Geht jetzt um die Klippen herum zu den Sonnenkollektoren, die das Geschütz bewacht haben und zerstört sie. Außerdem solltet Ihr versuchen, im Osten die Öltankwagen zu zerstören, um die Ressourcenförderung des Gegners zu schwächen. In der Zwischenzeit ist Eure Verstärkung in der nordwestlichen Ecke der Karte angekommen. Sie besteht aus Todeskuppeln und Radiatoren. Marschiert mit dieser Truppe am nördlichen Kartenrand entlang bis in die nordöstliche Ecke. Dort erwarten Euch nochmals einige Todeskuppeln und Radiatoren. Nach einiger Zeit kommt dann erneut Verstärkung in der nordwestlichen Ecke an. Schickt auch diese Radiatoren und Todeskuppeln zu den anderen in die nordöstliche Ecke. Von dort aus fahrt Ihr mit der gesamten Truppe über den nahegelegenen Zugang aufs Wasser. Hier fahrt Ihr nach Süden, bis Ihr zu einer Brücke kommt, die Euch den Weg versperrt.



Startet einen erzwungenen Angriff auf die Brücke und zerstört sie. Setzt dann Euren Weg auf dem Gewässer fort, bis Ihr am östlichen Kartenrand wieder an Land kommt. Wandert dort durch die Bäume hindurch nach Süden und schwenkt dann nach Nordwesten.

Ihr gelangt so an die Südgrenze der feindlichen Basis. An dieser Stelle ist eine kleine Erhöhung, von der aus Ihr mit den Todeskuppeln auf die gegnerischen Geschütze feuern könnt, um sie zu zerstören. Greift dann mit Eurer gesamten Truppe die Raketenorgeln an und vernichtet sie. Euer nächstes Ziel sind die Förderanlagen und die Tankwagen. Ihr müßt unbedingt erreichen, daß der Gegner keine neuen Einheiten produzieren kann. Sobald die Ressourcenförderung unterbrochen ist, müßt Ihr die restlichen Geschütze ausschalten. Falls Ihr noch einige Infanteristen übrig habt, setzt sie dafür ein. Nehmt Euch ein Geschütz nach dem anderen vor und macht in der Zwischenzeit eine Pause, damit sich die erfahrenen Roboter erholen und heilen können. Wenn die Verteidigungsanlagen beseitigt sind, braucht Ihr nur noch die restlichen Gebäude dem Erdboden gleich machen und schon habt Ihr diese Mission erfolgreich abgeschlossen.

MISSION 6-4: WITTERUNG DER MORGENLUFT



WIDERSTAND: hoch
 TECHLEVEL: 4
 RESSOURCEN: mittel
 TERRAIN: Wüste
 GEGNER: Überlebende
 PASSWORT: NH46ZZ

MISSIONSZIEL: Befreit das Gebiet von sämtlichen Geschützen und greift dann die Basis im Norden an.

ZU BEGINN VORHANDENE EINHEITEN:
 1 mobile Ölförderanlage

So wird's gemacht:

Eure Basis liegt in einem Tal im Süden. Zwar sind die Angriffe auf Euren Stützpunkt nicht massiv, jedoch sind Eure Gebäude von den höher liegenden Klippen aus leichte Ziele, auch schon für kleinere Gruppen. Beeilt Euch daher mit dem Ausbau Eurer Basis. Errichtet ganz schnell eine Mikroboter- und eine Makroboterfabrik. Außerdem befestigt Ihr die mobile

Ölförderanlage am südlichen Ölfeld und gebt dann den Tankeroiden den Befehl, zwischen Ölförderanlage und Energiekonverter zu pendeln. Baut in der Makroboterfabrik einige Spähroboter und Angriffsroboter. Diese schickt Ihr dann zur südlichen Grenze der Basis, um feindliche Angriffe abzuwehren. Modernisiert dann den Schuppen auf TechLevel 2 und baut anschließend zwei Schotenkanonen an die Südgrenze der Basis. Stellt noch einige Systechs dazu, um die Geschütze von Zeit zu Zeit reparieren zu können. Der direkte Zugang zu Eurem Stützpunkt ist jetzt zwar gesichert, jedoch werden nach einiger Zeit Raketenwerfer anrücken und von den Klippen aus auf Eure Basis feuern. Ihr müßt Euch also beeilen, um dem entgegen zu wirken. Zunächst einmal müßt Ihr Eure Ressourcenförderung ausbauen. Dazu gebt Ihr eine mobile Ölförderanlage in Auftrag und befestigt diese am nördlichen Ölfeld. Errichtet zusätzlich einen zweiten Energiekonverter in der Nähe des nördlichen Ölfeldes, jedoch nicht zu nah an den Klippen, da das Gebäude ansonsten schnell zum Ziel von Angriffen wird. Modernisiert jetzt Eure Makroboterfabrik und das Rechenzentrum auf den höchsten TechLevel und produziert dann drei



KI-Angriffsjäger sowie drei Schädlingbomber. Greift mit den Flugzeugen die Geschütze in der Nähe Eurer Basis an. Achtet darauf, daß auch einige Raketenwerfer in der Nähe sind. Wenn die gegnerischen Verteidigungsanlagen vernichtet sind, postiert Ihr auf der Ebene über Eurer Basis einen Trupp im Westen und einen im Osten, um die anrückende feindliche Verstärkung abzuwehren. Die Trupps brauchen nicht sonderlich groß zu sein, da die Verstärkungen nur aus einzelnen Soldaten bestehen. Eure Basis ist jetzt gesichert, so daß Ihr ohne Sorge zum weiteren Angriff übergehen könnt. Vernichtet jetzt mit den Flugzeugen alle feindlichen Geschütze im gesamten südlichen Bereich der Karte. Vermeidet es aber, über den Fluß nach Norden zu fliegen. Wenn das gesamte südliche Gebiet befreit ist, beginnt Ihr damit, einen Trupp, bestehend aus mindestens 15 Todeskuppeln, zusammenzustellen.

Mit dieser Truppe fahrt Ihr jetzt in die südwestliche Ecke der Karte und von dort aus nach Norden. Hier überquert Ihr den Fluß und greift auf der anderen Seite die zwei Kanonentürme an. Wenn diese Geschütze vernichtet sind, beseitigt Ihr auf der gleichen Ebene die Flugabwehranlagen. Um die im Osten zu vernichten, müßt Ihr die Ebene auch von Osten her betreten. Sobald alle Flugabwehranlagen beseitigt sind, ist der Luftraum für Eure Flugzeuge sicher. Greift jetzt also mit Euren Bomben und Jägern die feindlichen Gebäude im Norden an. Sobald diese zerstört sind, ist das gesamte Gebiet vom Gegner befreit und Ihr habt diese Mission erfolgreich beendet.

MISSION 7-1: MUTANTEN OFF LINE

WIDERSTAND: extrem
 TECHLEVEL: 4
 RESSOURCEN: mittel
 TERRAIN: Wüste
 GEGNER: Evolutionäre
 PASSWORT: Ng16ZZ

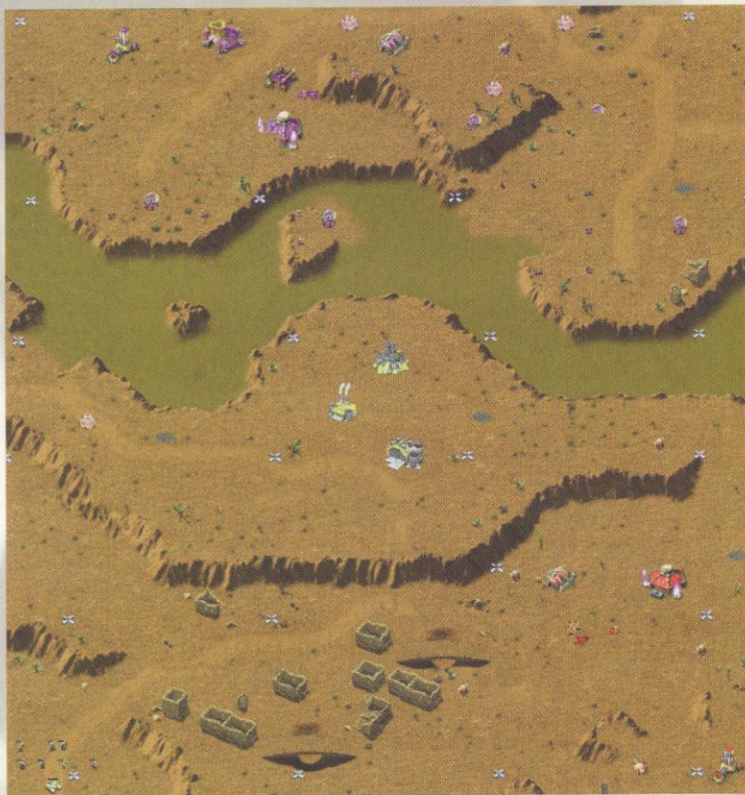
MISSIONSZIEL: Bahnt Euch den Weg zu Eurer Basis und vernichtet von dort aus den feindlichen Hauptposten.

ZU BEGINN VORHANDENE EINHEITEN:

4 Saatstreuer
 4 Hülsenschützen
 3 Robopanzer

SO WIRD'S GEMACHT:

Marschiert zunächst nach Osten die Schräge hinauf und geht dann zwischen den Ruinen hindurch bis zum südlichen Kartenrand. Hier schleicht Ihr Euch am Rand nach Osten, bis in die südöstliche Ecke. Dort befinden sich auf einer Anhöhe die Energieversorgungsanlagen des feindlichen Lagers. Zerstört das Riesenschwein und den Ölsauger, so daß die gegnerische Basis keinen Nachschub mehr produzieren kann. Stellt Euch dann an die nördlichen Klippen und zerstört von dort aus den Desymmetrierer. Marschiert anschließend noch weiter nach Norden auf eine Hochebene hinauf, an dessen Zugang ein weiteres Geschütz steht. Steigt am äußersten Rand hinauf zur Hochebene, damit Ihr nicht sofort in die Reichweite des Geschützes kommt. Nachdem der Desymmetrierer vernichtet ist, bewegt Ihr Euch nach Westen und gelangt so in Eure Basis. Befestigt die dort befindliche mobile Ölförderanlage auf dem östlichen Ölfeld und baut einen Energiekonverter hinzu. Laßt dann beide Tankeroiden zwischen der Förderanlage und dem Konverter pendeln. Baut jetzt ein Rechenzentrum und bringt anschließend den Schuppen auf TechLevel 2. Ihr könnt dann Schotenkanonen bauen, jedoch braucht Ihr nur eine einzige, da Eurer Stützpunkt kaum angegriffen wird. Diese eine Schotenkanone platziert Ihr im Norden Eurer Basis direkt an die Küste, und zwar auf Höhe der kleinen Insel. Wenn nun Crinoiden versuchen zu Euch herüber zu schwimmen, dann könnt Ihr sie aus sicherer Höhe eliminieren. Jetzt wo Eure Basis sicher ist, könnt Ihr Eure Ressourcenförderung ausweiten. Dazu gebt Ihr eine mobile Ölförderanlage in Auftrag und befestigt diese auf dem südlichen Ölfeld. Baut dann ganz in der Nähe noch einen zweiten Energiekonverter dazu. Damit zwischen den beiden neuen Anlagen noch mehr Öl transportiert werden kann, braucht Ihr noch einen weiteren Tankeroiden. Diesen könnt Ihr bauen, wenn Ihr die Makroboterfabrik auf TechLevel 2 gebracht habt. Anschließend modernisiert Ihr diese Fabrik noch so weit wie möglich und produziert dann ausschließlich Todeskuppeln. Wenn Ihr etwa 30 dieser MaschiZu



nen zusammen habt, könnt Ihr Euch auf zum Angriff machen. Marschiert zunächst nach Westen und schaltet das Wurmgeschütz aus. Hier findet Ihr weiter nördlich einen Zugang zum Wasser. Auf diesem Gewässer werdet Ihr zur feindlichen Hauptbasis gelangen. Dazu müßt Ihr Euch nach Osten vorarbeiten, jedoch solltet Ihr Euch dabei so weit südlich wie möglich halten.

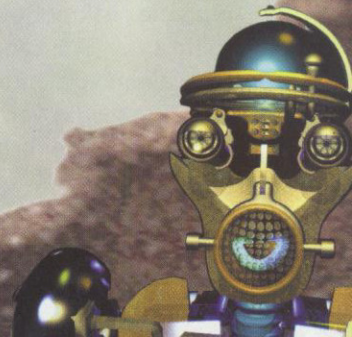
Beachtet die feindlichen Einheiten auf der kleinen Insel zunächst nicht, sondern konzentriert Euch auf die Landung am feindlichen Stützpunkt. Dort habt Ihr es zunächst mit jeder Menge feindlicher Einheiten zu tun, die Ihr allesamt auslöschen müßt. Mit Eurer großen Anzahl an Todeskuppeln dürfte dies aber kein Problem sein. Kümmert Euch dann zunächst um die östliche Seite der Insel und vernichtet dort alles, was nach Mutanten aussieht. Wendet Euch dann nach Osten und erklimmt die Anhöhe, die von mehreren Geschützen gesichert wird. Vernichtet diese Geschütze und feuert dann von der Erhöhung aus auf die tiefer liegenden, feindlichen Gebäude. Macht alles dem Erdboden gleich, was Ihr von dort oben erreichen

könnt. Arbeitet Euch anschließend ganz nach Westen vor, denn dort steht der letzte Ölsauger der Mutanten. Schaltet ihn aus und die Evolutionäre können keine neuen Einheiten mehr produzieren. Marschiert nun nach Süden zur Küste und vernichtet dort alle Bazookoiden, die sich dort aufgestellt haben. Jetzt wird es Euch ein leichtes sein, den Rest dieser Basis auch noch zu vernichten. Auf dem Rückweg zu Eurer Basis solltet Ihr die kleine Insel nicht vergessen, denn dort stehen auch noch zwei Mutanten und eine Bazooka-Batterie. Um diese Mission nun endlich zu einem Erfolg werden zu lassen braucht Ihr nur noch die restlichen Gebäude der feindlichen Basis südlich Eures Stützpunktes vernichten. Sobald Ihr auch dort alles dem Erdboden gleich gemacht habt, sind die Evolutionäre endgültig geschlagen und für immer von der Erdoberfläche vertrieben.

MISSION 7 – 2: ÜBERLEBENDE GO HOME

WIDERSTAND:	extrem
TECHLEVEL:	4
RESSOURCEN:	mittel
TERRAIN:	Urban
GEGNER:	Überlebende
PASSWORT:	O1LZZ

MISSIONSZIEL: Findet den richtigen Weg zu Eurer Basis und vernichtet den gegnerischen Stützpunkt im Zentrum des Gebietes.



BEGINN**VORHANDENE****EINHEITEN:**

- 4 Hülsenschützen
- 4 Unkrautvernichter
- 2 Sporenwerfer
- 5 Angriffsroboter
- 1 KI-Angriffsjäger

SO WIRD'S GEMACHT:

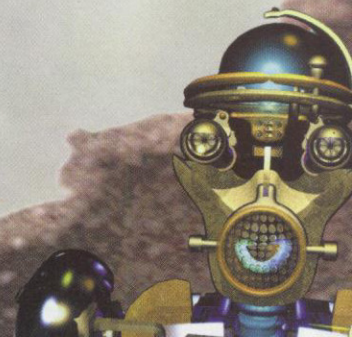
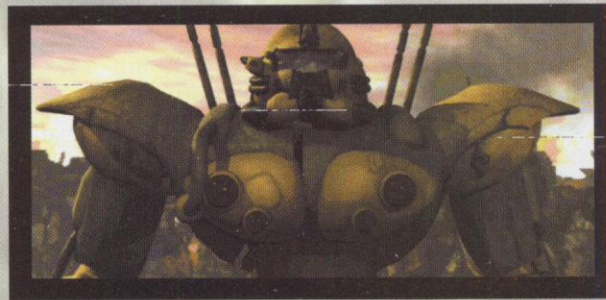
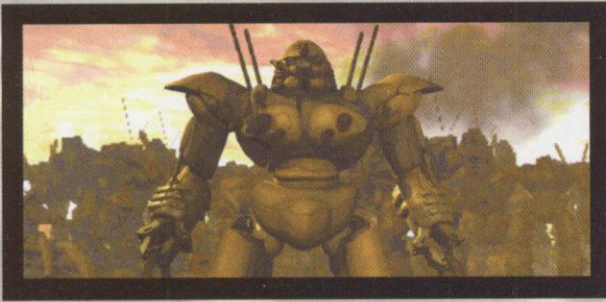
Setzt Euch von Eurem Anfangspunkt aus nach Norden in Bewegung. In der nordöstlichen Ecke wendet Ihr Euch nach Westen und entdeckt dort einen Bohrturm samt Kraftwerk, die völlig unbewacht sind. Bevor Ihr die zwei Anlagen vernichtet, müßt Ihr vorsichtshalber die Brücke sprengen, die südlich der Gebäude zu sehen ist. Anschließend könnt Ihr dann die Förderanlagen aufs Korn nehmen. Setzt danach Euren Weg am nördlichen Kartenrand entlang nach Westen fort. Nach einigen Metern seht Ihr eine weitere Brücke, die nach Süden

führt. Auf der anderen Seite der Brücke befindet sich eine Wachkanone des Gegners, die Ihr so schnell wie möglich ausschaltet. Trennt den Jäger von der übrigen Truppe und laßt diesen nördlich der Brücke warten. Wenn das Geschütz nun vernichtet ist, macht Ihr Euch über die Energieversorgungsanlagen her. Zerstört alle Sonnenkollektoren und Bohrtürme in der Umgebung und verteidigt Euch gegen die immer wieder angreifenden feindlichen Einheiten. Sobald Ihr den größten Teil der feindlichen Ressourcenförderung lahmgelegt habt, geht Ihr über die kleine Brücke, die nach Westen führt. Auf der anderen Seite schwenkt Ihr nach Süden und gelangt so in der südwestlichen Ecke der Karte zu Eurer Basis. Hier müßt Ihr noch so manche Verbesserung vornehmen.

Baut daher ganz schnell ein Forschungslabor, eine Makroboterfabrik und einen Energiekonverter in der Nähe der Ölförderanlage. Außerdem gebt Ihr in der Mikroboterfabrik noch einige Saatstreuer in Auftrag und gesellt sie zu Eurer übriggebliebenen Truppe. Sobald die Gebäude fertig sind, modernisiert Ihr den Schuppen auf TechLevel 2. Anschließend baut Ihr jeweils zwei Schotenkanonen an die nördliche und an die östliche Grenze Eurer Basis. Des Weiteren stellt Ihr an jedes Geschütz noch ein paar Systechs, um sie bei Beschädigungen schnell reparieren zu können. Anschließend beginnt Ihr damit, die Mikroboterfabrik zu modernisieren. Bringt sie bis auf TechLevel 3 und produziert dann jede Menge Sporenwerfer. Um dies alles bewerkstelligen zu können, braucht Ihr mehr Ressourcenpunkte. Bringt daher die Makroboterfabrik auf Technologielevel 2 und baut dann zwei zusätzliche Tankeroiden. Diese pendeln nun zusätzlich zwischen der Ölförderanlage und dem Energiekonverter, so daß noch mehr Ressourcenpunkte dabei herauspringen. Wenn Ihr einige Sporenwerfer produziert habt, verteilt Ihr sie auf das gesamte Gebiet der Basis, denn nach einiger Zeit beginnt der Gegner Euch mit Flugzeugen anzugreifen. Die Sporenwerfer werden, dann Eure Basis verteidigen und die Flieger vom Himmel holen. Trotzdem solltet Ihr von nun an zusätzliche Systechs zur Verfügung halten, um die durch die Flugzeuge verursachten Schäden wieder beheben zu können. Stellt Euch jetzt Eure Kampftruppe zusammen. Dazu muß die Makroboterfabrik auf dem höchsten Technologielevel sein und die Mikroboter auf TechLevel 3. Eure Truppe sollte aus vielen Sporenwerfern, Todeskuppeln und Kauterisatoren bestehen. Marschieret nun mit diesen Robotern und Maschinen von Eurer Basis aus nach Norden und geht dann über die kleine Brücke in Richtung Westen. Dies ist die Stelle, an der Ihr vorhin schon einmal für Unruhe gesorgt habt. Diesmal dringt Ihr aber noch weiter nach Osten vor bis ins Herz der feindlichen Basis. Schaltet dort zunächst die feindlichen Einheiten aus und dann die Geschütze. Ihr werdet auch aus der Luft angegriffen, doch mit den Flugzeugen machen Eure mitgebrachten Sporenwerfer kurzen Prozeß.



Wenn die Geschütze im Eingangsbereich der Basis entfernt sind, nehmt Ihr Euch sämtliche Förderanlagen vor. Paßt aber auf, daß keine Techniker des Gegners dazu kommen, die Gebäude, die Ihr angreift zwischendurch zu reparieren. Schießt sie schon vorher ab, wenn Ihr seht, daß sie sich nähern. Wenn die Ressourcenförderung komplett unterbunden wurde, ist die einzige Gefahr nur noch die Verstärkung, die von Zeit zu Zeit auftaucht. Marschiert zum Beispiel mit einem kleinen Trupp in die südöstliche Ecke der Karte. Dort ist der Landeplatz der feindlichen Bomber. Wenn sie also dort landen attackiert Ihr sie und macht sie somit unschädlich. Mit den restlichen Einheiten müßt Ihr so fertig werden. Nehmt Euch jetzt die Gebäude der Basis vor, bis alle vernichtet sind. Ein kleiner Vorposten des feindlichen Lagers befindet sich etwas weiter südwestlich. Denkt daran, daß die Kauterisatoren eine höhere Reichweite haben, als alle gegnerischen Geschütze. Trennt also Eure Maschinen von der übrigen Truppe und setzt sie gezielt auf die gegnerischen Verteidigungsanlagen an. Bleibt mit den Sporenwerfern trotzdem immer in der Nähe, damit Eure Kauterisatoren vor Flugzeugangriffen geschützt sind. Wenn nun alle Geschütze beseitigt sind, braucht Ihr nur noch die restlichen Gebäude dem Erdboden gleich machen und schon ist die Basis der Überlebenden Geschichte. Das einzige, was Ihr jetzt noch tun müßt, ist alle Straßen zu durchkämmen, auf der Suche nach vereinzelt Einheiten und Flugabwehrgeschützen. Sobald Ihr auch dem letzten Überlebenden das Lebenslicht ausgepustet habt ist die Entscheidung über die Vorherrschaft der Erde gefallen. Ihr habt die Überlebenden vernichtend geschlagen und seid die Sieger des Krieges. Zur Belohnung bekommt Ihr schließlich noch das Passwort, das Euch Zugriff auf alle 15 Missionen gibt: OJQLZZ.



RESSOURCENFÖRDERUNG

Die Ressourcenförderung ist eine der Tätigkeiten Eurer Gruppe, welche am tiefgreifendsten darüber entscheidet, ob Ihr siegen oder verlieren werdet. Eure Förderanlagen pumpen nämlich das kostbare Öl aus dem Boden an die Oberfläche, und aus diesem Kraftstoff wird dann Benzin für Eure Fahrzeuge. Das bedeutet, daß ohne das Öl gar nichts geht und Ihr erst gar keine Einheiten produzieren könntet. Sucht Euch daher immer als erstes passende Stellen für Euer Lager an denen es mindestens zwei Ölquellen gibt, so daß Ihr auch zwei Förderanlagen aufstellen könnt. Wenn Ihr bereits ein Lager besitzt in dem nur wenige Ölfelder vorhanden sind, dann solltet Ihr im Umfeld nach alternativen Ölquellen suchen und sie Euch dann sichern. Es kommt natürlich auch darauf an, wie ergiebig die einzelnen Energiequellen sind. Da gibt es Ölquellen, die nur so sprudeln vor lauter Öl und andere wiederum sind schon fast völlig erschöpft. Bevor Ihr auf das Feld keine Förderanlage plaziert habt, ist es Euch aber nicht möglich zu sehen, viele Vorkommen noch vorhanden sind. Sobald das Gebäude dann steht, und Ihr es dann anwählt, erscheint eine Anzeige mit einem weißen Statusbalken, welcher anzeigt wieviel Öl unter der Erde schlummert. Je länger der Balken ist, desto mehr Ölvorräte sind verfügbar. Um das Öl zu den begehrten Ressourcenpunkten zu machen, die Ihr dann in Kampfeinheiten umsetzen könnt, braucht Ihr zwei Gebäude. Zum einen die Förderanlagen (Bohrturm, Ölsauger, Ölförderanlage) und zum anderen die Gebäude zur Ölumwandlung (Kraftwerk, Erdenblutgenerator, Energiekonverter). Zwischen den beiden Gebäudetypen pendelt ein Tankwagen, der nach der Errichtung des Gebäudes zur Ölumwandlung automatisch mit dabei ist. Damit die Fahrwege des Tankwagens nicht zu lang werden, solltet Ihr die beiden Gebäudetypen so nah wie möglich zusammen bauen. Eure Ressourcenförderung wird noch effektiver, indem Ihr zwischen den Gebäuden mehrere Tankwagen einsetzt. Diese könnt Ihr in der Produktionsstätte für Fahrzeuge herstellen, sobald diese Anlagen den TechLevel 2 erreicht haben. Je größer der Abstand zwischen Förderanlage und Ölumwandler, desto mehr Tankfahrzeuge könnt Ihr einsetzen. Für nah beieinander liegende Gebäude reichen zwei Tankwagen völlig aus, da mehrere dieser Fahrzeuge nur in der Warteschlange stehen würden. Schließlich solltet Ihr noch die Anlagen zur Ölumwandlung modernisieren. Ihr braucht dazu ein Forschungszentrum (Forschungslabor, Schrein, Rechenzentrum), mit dessen Hilfe Ihr die Ölumwandler auf den neusten Stand bringen könnt. Je weiter Ihr sie entwickelt, desto effektiver und schneller wird das Öl in Ressourcenpunkte umgewandelt. Zusätzlich zu der herkömmlichen Fördermethode, könnt Ihr noch alternative Energiegewinnungsanlagen bauen. Dies wird möglich, wenn Ihr Euer Hauptgebäude (Vorposten, Clanzelt, Schuppen) auf TechLevel 4 bringt. Die Sonnenkollektoren, Riesenschweine und Windrotoren werden zusätzliche Ressourcenpunkte auf Euer Konto bringen. Wenn Ihr diese Tips beachtet, dann werdet Ihr niemals einen Mangel an Ressourcenpunkten haben und könnt so viele Einheiten bauen wie Ihr wollt. Dies ist nämlich sehr wichtig, denn Ihr werdet mehr Kampfeinheiten brauchen als der Gegner.

DER VERTEIDIGUNG Eurer BASIS

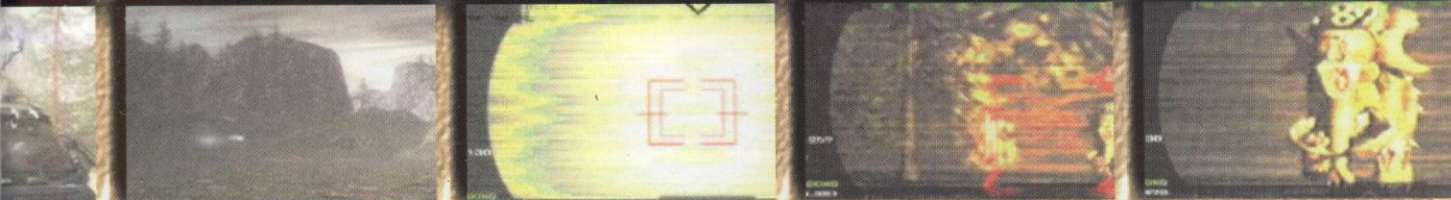
Wenn Ihr eine Basis Euer Eigen nennt, dann müßt Ihr immer damit rechnen, daß Ihr vom Gegner angegriffen werdet. Bevor Ihr jetzt irgend etwas dagegen tut, solltet Ihr Euch Euer Lager genau anschauen. Wo sind Schwachstellen? Wo kann der Gegner eindringen? Diese Stellen sind es, die Ihr verstärkt absichern müßt. Neben den normalen Kampfeinheiten könnt Ihr noch Verteidigungsanlagen bauen. Dies sind befestigte Geschütze, die eine hohe Feuerkraft haben und somit für großen Schaden beim Gegner sorgen können. Damit Ihr eine Bauoption für diese Geschütze bekommt, müßt Ihr schnellstens Euer Hauptgebäude (Vorposten, Clanzelt, Schuppen) modernisieren. Ab TechLevel 1 könnt Ihr Geschütze der ersten Generation bauen, ab TechLevel 2 Anlagen der 2. Generation und ab TechLevel 3 Luftabwehrgeschütze. Benutzt vorrangig die Geschütze der 2. Generation, denn diese sind besonders wirkungsvoll. Plaziert sie an den Zugängen, über die der Gegner eindringen kann. Sobald der Feind in die Reichweite des Geschützes kommt, eröffnet dieses sofort das Feuer, und zwar solange, bis die feindlichen Einheiten vernichtet sind. Am besten ist es, wenn Ihr die Verteidigungsanlagen auf einer höhergelegenen Ebene errichten könnt. Die Geschütze können dann von oben auf den angreifenden Feind herabschießen, ohne selbst getroffen zu werden. Zusätzlich stellt Ihr noch zu den Verteidigungs-



anlagen einige Reparatureinheiten (Techniker, Mechaniker, Systechs). Falls das Geschütz während des Gefechts beschädigt wird, können die Reparatureinheiten sofort eingreifen und den alten Zustand des Geschützes wieder herstellen. Somit könnt Ihr sehr viele gegnerische Einheiten aufhalten, ohne daß eine Verteidigungsanlage zerstört wird. Ihr spart daher jede Menge Zeit und Geld, die ein Neuaufbau in Anspruch nehmen würde. Eine andere Art und Weise, auf die Euer Gegner Eure Basis attackieren kann, ist aus der Luftangriff. Aber auch hier könnt Ihr etwas dagegen tun. Modernisiert dazu Euer Hauptgebäude bis auf TechLevel 3, um ein Luftabwehrgeschütz aufstellen zu können. Plaziert diese auf Eure Basis verteilt. Außerdem könnt Ihr noch Infanterieeinheiten ausbilden, die Angriffe aus der Luft abwehren können, und zwar sind dies die Infanterieeinheiten der 3. Generation (Raketenwerfer, Bazookoid, Sporenwerfer). Verteilt sie über die ganze Basis und angreifende Flugzeuge werden sofort abgeschossen. Im übrigen sind eine große Anzahl von Infanteristen sehr viel billiger als die teuren Geschütze, so daß Ihr die Infanterie vorziehen solltet. Erst wenn Ihr genügend Punkte zur Verfügung habt, solltet Ihr auf die Luftabwehranlagen zurückgreifen. Damit die Verteidigung Eurer Basis komplett ist, plaziert Ihr noch einige zusätzlich produzierte Einheiten zur Unterstützung an den Eingängen. Mit diesen Vorkehrungen wird Eure Basis uneinnehmbar sein.

ANGRIFF MIT BODENTRUPPEN

Die häufigste Aufgabe, die Euch gestellt wird, ist die Vernichtung gegnerischer Basen. Meistens ist dies nur mit Bodentruppen möglich. Im folgenden erfahrt Ihr, wie der Angriff auf den gegnerischen Stützpunkt von statten geht. Zunächst einmal solltet Ihr das feindliche Gebiet auskundschaften, damit Ihr wißt, wo die Schwachstellen des Gegners sind. Wo sind die Zugänge? Wo sind die wichtigen Gebäude des Feindes? Wenn Ihr dies wißt, könnt Ihr Euch eine Angriffsstrategie zusammenlegen. Meistens ist es so, daß die feindlichen Verteidigungsanlagen nicht alle Bereiche des Lagers abdecken. Sucht Euch das Schlupfloch und dringt in die Basis ein. Zerstört dort vorrangig die Anlagen zur Ressourcenförderung, damit der Gegner keinen neuen Kampftruppen produzieren kann. Wenn Ihr dies geschafft habt, ist dies der Anfang vom Ende Eures Widersachers. Manchmal jedoch ist die Basis so gut verteidigt, daß Ihr um eine Konfrontation mit gegnerischen Geschützen nicht herumkommt. Doch auch hier gibt es eine Lösung des Problems. Für jedes feindliche Geschütz habt Ihr eine Einheit in Eurem Repertoire, das eine größere Reichweite hat. Somit könnt Ihr alle feindlichen Verteidigungsanlagen vernichten, ohne selbst einen Kratzer abzukriegen. Die Geschütze der 1. Generation (Wachkanone, Desymmetrierer, Saatkanone) können durch Fahrzeuge der 2. und 3. Generation vernichtet werden. Für die Verteidigungsanlagen der 2. Generation (Kanonenturm, Wurm, Schotenkanone braucht Ihr ein Fahrzeug der 4. Generation (Dschagannath, Megakäfer, Kauterisator). Trennt also diese Fahrzeuge bzw. Bestien von Eurer übrigen Truppe und greift damit die Verteidigungsanlagen an. Ihr werdet sehen, wie hilflos der Gegner sein wird. Die einzige Situation, in der Euch der Reichweitenvorteil nichts nutzt, ist, wenn das gegnerische Geschütz auf einer Anhöhe steht. In diesem Fall bleibt Euch nichts anderes übrig, als das Geschütz mit vereinten Kräften zu attackieren. Eine weitere Möglichkeit den Gegner zu schwächen ist ein Angriff aus mehreren Richtungen. Teilt dazu Eure Truppe in mehrere kleine Gruppen auf und verteilt sie. Ihr könnt somit den Gegner aus verschiedenen Richtungen in die Zange nehmen und der Gegner weiß vor lauter Verwirrung kaum noch, wo er verteidigen soll. Ein Angriff von einer höhergelegenen Stelle aus ist ein weiterer Vorteil für Euch. Versucht also immer zuerst die höchsten Ebenen einzunehmen, um dann auf die tieferliegenden Ebenen herunter feuern zu können. Ihr werdet sehen, daß Ihr mit diesem Prinzip sehr erfolgreich sein werdet.

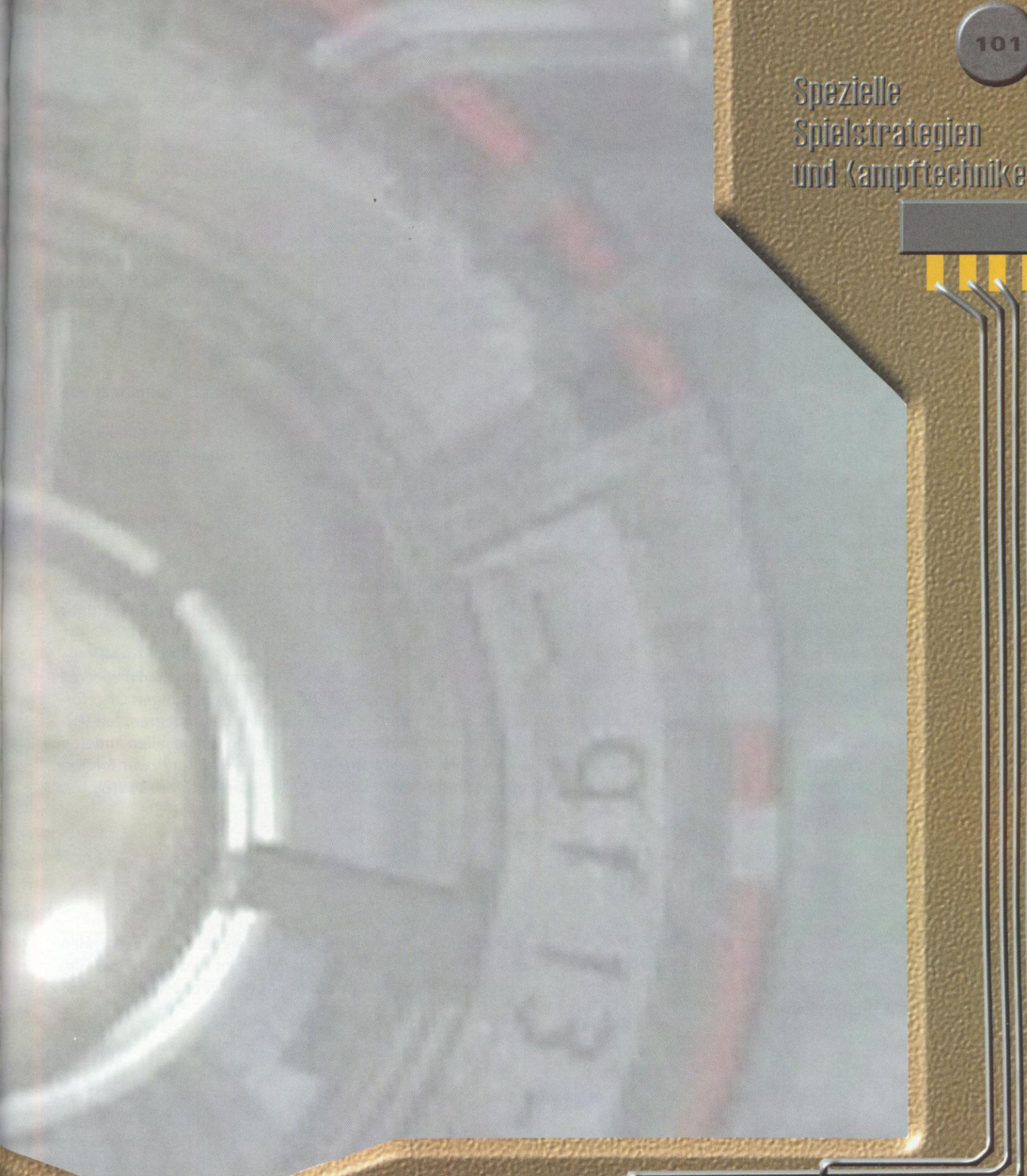


ANGRIFF AUS DER LUFT

Wenn Ihr Eure Basis auf die höchste Stufe entwickelt habt, dann könnt Ihr auch Flugzeuge bauen und diese für Eure Angriffe nutzen. Hierbei habt Ihr zwei Möglichkeiten. Entweder Ihr greift mit Jägern und Bombern direkt an, oder Ihr bringt mit Transportflugzeugen Eure Einheiten in die feindliche Basis, um mit ihnen dann anzugreifen. Um Jäger und Bomber produzieren zu können, müßt Ihr die Forschungsgebäude (Forschungslabor, Schrein, Rechenzentrum) und die Gebäude für große Fahrzeuge (Maschinenhalle, Bestiengehege, Makroboterfabrik) auf TechLevel 4 bringen. Ein Angriff mit Jägern und Bombern lohnt sich nur, wenn der Gegner keine Luftabwehranlagen oder Infanterie mit Raketenwerfern hat. Dann ist Euch die Basis schutzlos ausgeliefert und Ihr könnt sie mit nur wenigen Flugzeugen dem Erdboden gleich machen. Sollte der Feind doch Anlagen der Luftabwehr haben, dann wäre Eurer Angriff nur von kurzer Dauer. Greift also nur an, wenn der Luftraum sicher ist. Diesen Gefallen tut Euch der Gegner jedoch nur in den seltensten Fällen. Daher müßt Ihr Euren Luftangriff vorbereiten. Das bedeutet, daß Ihr mit Bodentruppen zunächst die Flugabwehr ausschalten müßt. Erst dann ist der Luftraum sicher und Ihr könnt mit den Flugzeugen vorrücken. Die andere Art eine Basis aus der Luft zu gefährden, ist durch den Einsatz von Transportflugzeugen möglich. Der Bau von Transportflugzeugen wird möglich, wenn die Forschungsgebäude und die Gebäude für große Fahrzeuge auf TechLevel 3 sind. Späht vor Eurem Angriff zunächst die gegnerische Basis aus und untersucht, wo eine Schwachstelle in der Luftabwehr ist. Sucht Euch einen Platz in der feindlichen Basis, auf dem Ihr ohne Gefahr landen könnt. Setzt dort mit mehreren Transportflugzeugen einige Einheiten ab und greift wenn möglich die Förderanlagen an. Dies ist eine Möglichkeit die Verteidigungsanlagen zu überlisten und den gegnerischen Stützpunkt von innen heraus zu vernichten. Ihr seht also, daß Flugzeuge Eure Angriffstaktik durchaus bereichern können und Euch noch unberechenbarer machen. Sorgt also dafür, daß Ihr sie so schnell wie möglich einsetzen könnt, wenn Es die Missionsvorgaben zulassen.



Spezielle Spielstrategien und Kampftechniken



CHAOS-MODUS

Im Chaos-Modus habt Ihr die Möglichkeit Eure Kräfte mit zwei anderen Kriegsparteien zu messen. Hierbei gibt es mehrere Möglichkeiten:

- MENSCH VS. 2 COMPUTERGEGNER:** Ihr müßt Euch gegen zwei vom Computer gesteuerten Parteien durchsetzen.
- MENSCH VS. MENSCH & COMPUTERGEGNER:** Euer Freund verbündet sich mit Eurem Computer und kämpft gegen Euch.
- MENSCH & MENSCH VS. COMPUTERGEGNER:** Ihr verbündet Euch mit Eurem Freund und lehrt Eurem Rechner das Fürchten.
- MENSCH VS. MENSCH VS. COMPUTERGEGNER:** Es gibt keine Verbündeten. Jeder kämpft gegen jeden.
- MENSCH VS. MENSCH:** Der Computergegner hat Pause. Ihr kämpft allein gegen Euren Freund.

Nachdem Ihr Euch über den Modus einige seid, könnt Ihr die Bedingungen des Kampfes bestimmen. Ihr könnt mehrere Optionen einstellen:

KARTE: Hier könnt Ihr einstellen auf welchem Gebiet Eure Auseinandersetzung stattfinden wird. Hierfür stehen Euch zehn verschiedene Karten zur Verfügung. Wählt zwischen Stadt, Wüste und Hochland.

RESSOURCEN: Ihr legt hier fest wieviele Ressourcenpunkte Euch zu Beginn zur Verfügung stehen. Je weniger auf Eurem Konto ist, desto schwieriger wird es für Euch.

MAXIMALER TECHLEVEL: Diese Option erlaubt Euch den technologischen Fortschritt während des Kampfes zu beeinflussen. Bei TechLevel 1 hält sich die Durchschlagskraft Eurer Einheiten in Grenzen, während Ihr bei TechLevel 4 ein richtiges Feuerwerk veranstalten könnt.

ÖLMENGE: Die Ölmenge entscheidet darüber, wie lange Euer Spiel überhaupt laufen wird. Ihr könnt zwischen mehreren Möglichkeiten von "Knapp" bis "Endlos" wählen. Dabei bedeutet "Knapp", daß maximal 50 Tankerladungen Öl gefördert werden können und "Endlos", daß die Ölvorkommen unbegrenzt sind. Es ist klar, daß Ihr bei unbegrenzten Vorkommen auch unbegrenzt Einheiten produzieren könnt. Hingegen ist die Produktion von Einheiten bei allen anderen Einstellungen begrenzt. Das heißt nichts anderes, als daß das Spiel irgendwann beendet sein wird und zwar forciert durch fehlende Ressourcen. Dies ist vor allem interessant, wenn Ihr feststellen wollt, wer von Euch am besten mit seinen Vorgaben haushalten kann.

DIE MULTIPLAYER-KARTEN

KARTE 1

Diese Karte zeigt ein Gebiet mit vielen Brücken. Die Standorte für mögliche Basen liegen entweder auf der zentralen Ebene, in der nordöstlichen Ecke der Karte oder in der südwestlichen Ecke. Angriffe auf die Basen sind sehr schwierig, da sie zumeist nur über enge Brücken zu erreichen sind. Einzig und allein die Basis in der Mitte hat es etwas schwieriger, da sie von mehreren Seiten angegriffen werden kann.

KARTE 2

Das Gebiet ist eine öde Landschaft, in der sich Inseln mit viel Gewässer befinden. Daher sind auf lange Sicht Amphibien-einheiten notwendig, um den Gegner anzugreifen. Die großen Inseln im Nordosten, Nordwesten und Süden sind als



Standorte für die Stützpunkte gedacht. Die benachbarten, kleinen Inseln sind durch seichtes Wasser von all Euren Einheiten zu erreichen. Sie weisen zusätzliche Ölfelder auf und sind somit eine zusätzliche Quelle für Ressourcen.

KARTE 3

Diese Karte weist ein weiteres Wüstengebiet aus. Diesmal ist es aber nicht so eben, wie der Vorgänger, sondern besteht aus vielen Terrassen. Die möglichen Standorte für die Basen liegen im Südwesten, Nordwesten und Nordosten. Dabei liegen die Stützpunkte auf den höchsten Ebenen und sind schwer einzunehmen, da man von der höchsten Ebene aus gut auf die anrückenden Feinde feuern kann, ohne selbst getroffen zu werden. Richtet Euch also auf eine Materialschlacht ein.

KARTE 4

Das Gebiet dieser Karte befindet sich im Hochland. Alle Basen liegen auf Hochebenen und sind nur über enge Durchgänge zu erreichen. Sie sind daher sehr schwer einzunehmen. Die Lager können sich entweder im Nordwesten, Norden oder im Südosten der Karte befinden. Die nördliche Basis ist nicht ganz so gut gesichert und ist somit ein leichteres Angriffsziel.

KARTE 5

Die Karte zeigt den Teil einer zerbombten Stadt. Mögliche Standorte der Basen sind die nordöstliche Ecke, Süden oder die nordwestliche Ecke. Die nördlichen Basen sind gut geschützt, da sie jeweils nur durch zwei Brücken zu erreichen sind. Die südliche Basis liegt etwas offener, da sie durch drei Brücken erreichbar ist. In der südöstlichen Ecke der Karte ist der ideale Standort für eine Basis, da sie schwer einzunehmen ist und sich dort drei Ölquellen befinden.

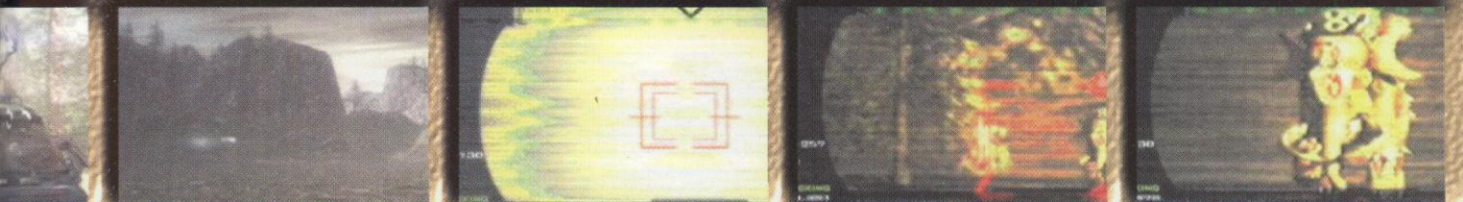
KARTE 6

Das Gebiet ist eine Vulkanlandschaft. Die möglichen Stützpunkte können sich in der südöstlichen Ecke, in der nordwestlichen Ecke der Karte oder auf einer Hochebene im Zentrum der Karte. Die südöstliche Basis ist durch einen langen Erdriß geschützt, da dieser von keiner feindlichen Einheit überquert werden kann. Daher liegt der einzige Stützpunkt zu dieser Basis im Norden. Die anderen beiden Basen haben mehrere Zugänge oder liegen auf freierer Fläche, so daß sie leichter anzugreifen sind.

KARTE 7

Das Gebiet auf dieser Karte liegt im Hochland und ist somit uneben. Die Stützpunkte können entweder im Zentrum, in der nordöstlichen Ecke oder in der südwestlichen Ecke liegen. Die Basis im Zentrum ist am schwierigsten zu verteidigen, da sie von allen Seiten angegriffen werden kann. Von der mittleren Fläche aus gibt es jeweils einen Weg nach Norden und einen nach Süden, so daß alle verschiedenen Einheiten zu jedem Ort auf der Karte kommen. Ihr braucht also nicht unbedingt Amphibienfahrzeuge, jedoch können sich diese am unkompliziertesten fortbewegen.

KARTE 8



Wieder einmal liegt das Gebiet in einer Vulkanlandschaft. Die Stützpunkt können sowohl in der nordwestlichen, südwestlichen oder südöstlichen Ecke liegen. Um die südlichen Stützpunkt ohne größere Verluste erfolgreich angreifen zu können, solltet Ihr sie aus nördlicher Richtung angreifen, da Ihr hierbei auf den geringsten Widerstand stoßt. Die Basis im Nordwesten attackiert Ihr aus östlicher Richtung, da es von dort aus am einfachsten geht. Im übrigen könnt Ihr die Hochebene rund um den Vulkan nutzen, um von dort aus feindliche Angriffe abzuwehren, denn Ihr könnt Euch dort sehr gut verschanzen.

KARTE 9

Dieses Gebiet ist eine Einöde, durch die ein Gewässer verläuft. Jedoch sind die Gewässer an einigen Stellen so seicht, daß Ihr mit allen Einheiten an jeden Punkt der Karte kommt. Die möglichen Standorte für die Stützpunkt sind die nordöstliche, die südwestliche und die südöstliche Ecke. Wenn Ihr Eure Mission im Norden startet müßt Ihr über das Gewässer in die nordöstliche Ecke, um dort Eure Basis zu errichten.

KARTE 10

Zum guten Schluß steht Euch noch einmal ein verlassenes Stadtgebiet zur Verfügung. Die Lager können entweder in der nordwestlichen oder nordöstlichen Ecke liegen, aber auch im Süden. Es wird sehr schwierig werden die Stützpunkte zu verteidigen, da sie auf einer freien Fläche liegen und daher von allen möglichen Seiten aus angegriffen werden können. Konzentriert Euch daher zunächst auf die Verteidigung Eurer eignen Basis, bevor Ihr ans Angreifen denkt.

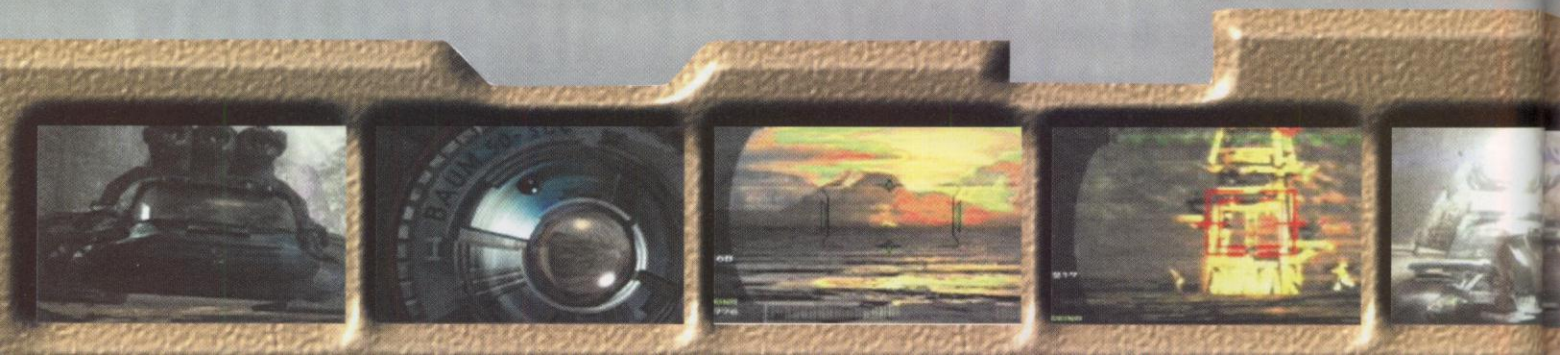
CHEATS

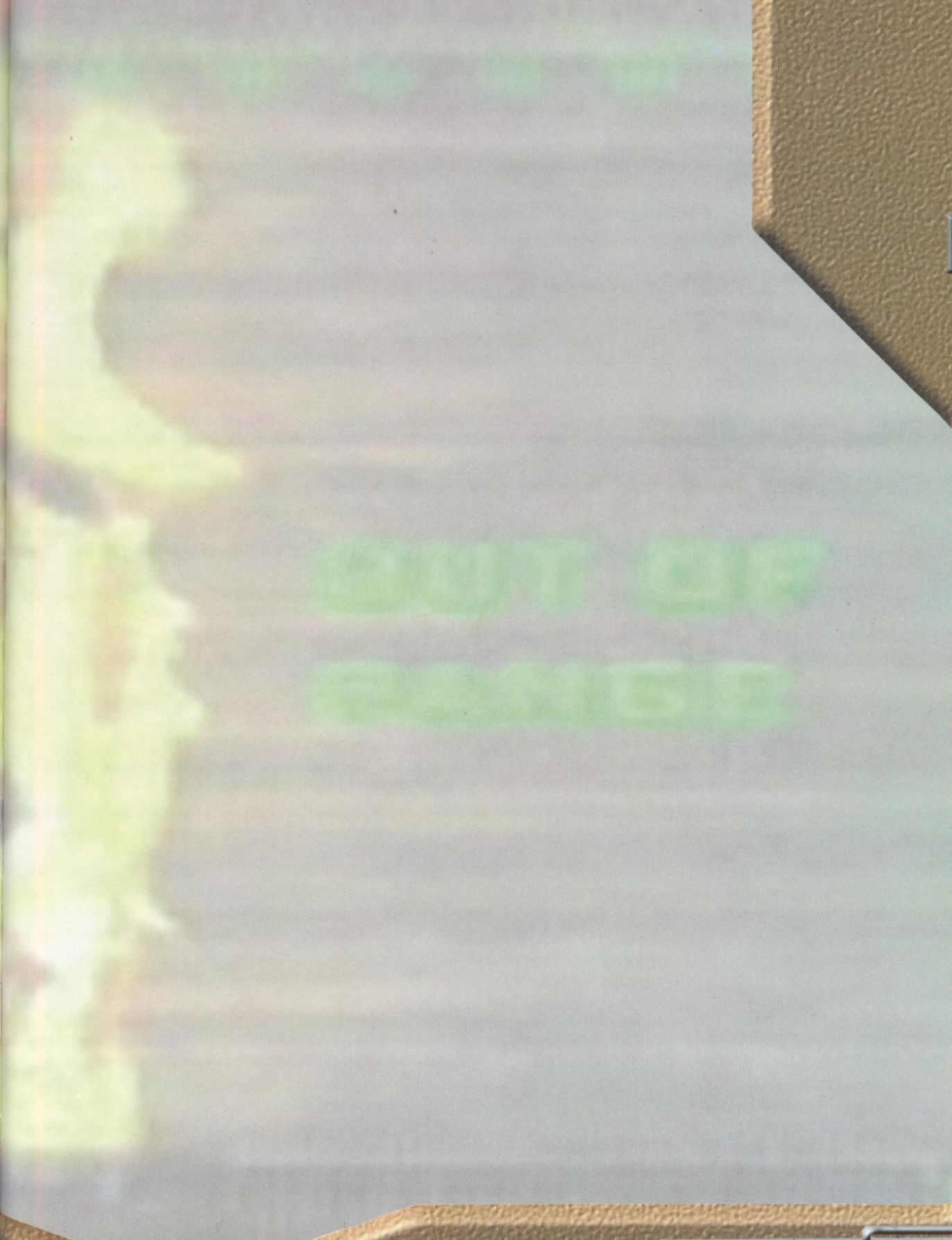
Im Krieg ist alles erlaubt

Hin und wieder kann es vorkommen, daß man an einer ganz bestimmten Stelle hängenbleibt und nicht mehr weiter weiß. Wenn Ihr diese Erfahrung bei KKND 2 auch schon gemacht habt, dann hat Euer Leiden jetzt ein Ende. Im folgenden findet Ihr den ultimativen Cheat, der Euch unschlagbar machen wird. Dann könnt Ihr Euren Widersachern mal so richtig eins auswischen. Viel Spaß!

SO WIRD'S GEMACHT:

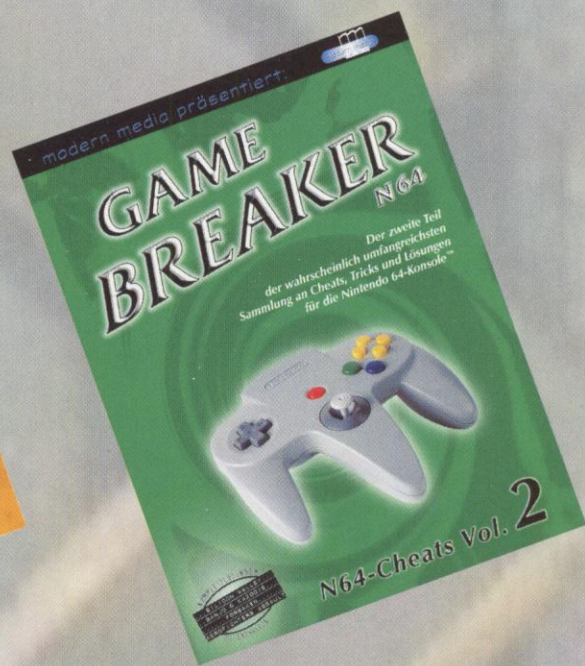
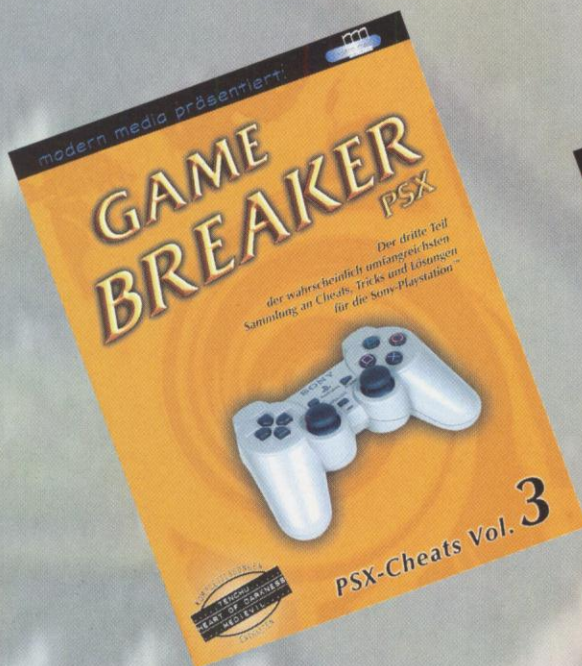
- Drückt zunächst alle Funktionstasten auf der Rückseite Eures Gamepads gleichzeitig: **L1**, **L2**, **R1**, **R2**.
- Anschließend drückt Ihr die **START**-Taste und das Hauptmenü erscheint auf dem Bildschirm.
- Im Menü wählt Ihr die Option "Passwort anzeigen" und das Passwort zu dieser Mission erscheint.
- Drückt jetzt nacheinander folgende Tasten auf Eurem Gamepad: **←**, **○**, **○**, **←**, **×**.
- Ein Signalton ertönt und Ihr wechselt wieder ins Hauptmenü. Dort befindet sich jetzt die neue Option "Cheats".
- Wählt diese Option an und im geöffneten Fenster könnt Ihr mehrere Funktionen einstellen. So könnt Ihr nun Euer Punktekonto auf 50000 aufstocken, Euch unverwundbar machen, den Nebel des Krieges aufheben und die Mission erfolgreich beenden.
- Bestätigt Eure Eingaben mit der **×**-Taste, um sie wirksam werden zu lassen





KENNT IHR SCHON DIESE TOPTITEL VON MODERN MEDIA?

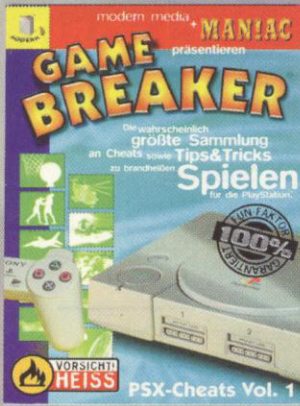
Den Bestellschein zu den auf dieser Doppelseite abgebildeten Büchern findet Ihr auf der nächsten Seite.
Einfach ausfüllen und zu modern media schicken!



DIE BEIDEN NEUEN GAME BREAKER SIND DA! - PSX Vol. 3 & N 64 Vol. 2

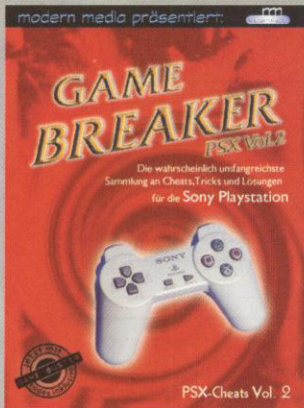
Der 3. Teil des Klassikers!
Die neusten Cheats, Tricks und Lösungen zu fast allen aktuellen Spielen für die Sony-Playstation.
Es gibt keine Überschneidungen mit den anderen Game Breaker Büchern.
Letter-Format

Der 2. Teil des Klassikers!
Die neusten Cheats, Tricks und Lösungen zu fast allen aktuellen Spielen für die Nintendo-Konsole.
Es gibt keine Überschneidungen mit den anderen Game Breaker Büchern.
Letter-Format



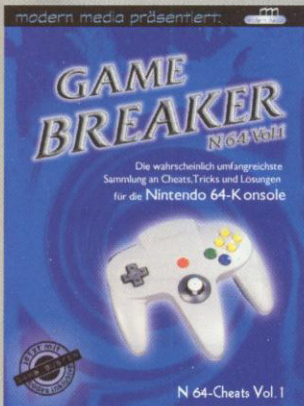
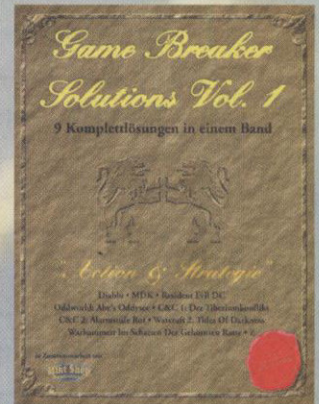
Die wahrscheinlich größte Sammlung an Cheats, Tricks und Lösungen zu den meisten Spielen für die Sony-Playstation™

Das unentbehrliche Überlebenskit mit 5 Komplettlösungen und über 1000 farbigen Abbildungen. Der Raccoon-City Stadtführer. Spiel ist indiziert - Buch nicht.



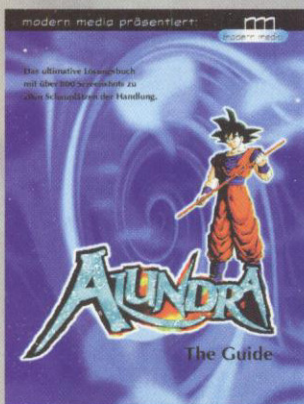
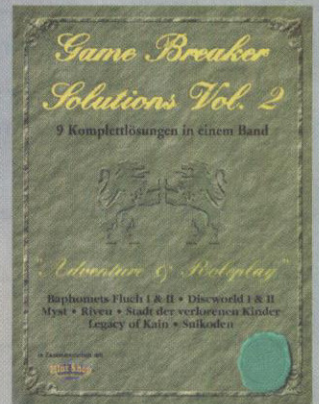
Die zweite ultimative Sammlung an Cheats, Tricks und Lösungen zu den meisten Spielen für die Sony-Playstation™

In Zusammenarbeit mit Hint Shop® der erste Lösungsband mit 9 Top-Komplett-Lösungen! Vol. 1 „Action & Strategie“: Diablo; MDK; Resident Evil DC; Oddworld/Abe's Odyssey; C&C 1+2; Warcraft 2; Warhammer



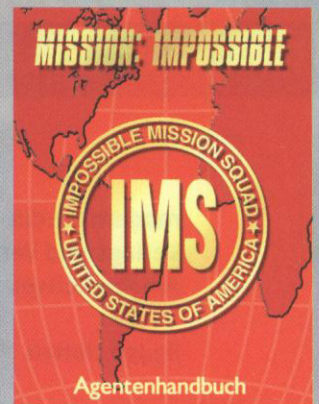
Jetzt auch für die Nintendo 64-Konsole™ sagenhafte Cheats, Tips und Komplettlösungen 112 Seiten Letter-Format

Der zweite Band unserer Zusammenarbeit mit Hint Shop®, wieder mit 9 Top-Komplett-Lösungen! Vol. 2 „Adventure & Roleplay“: Baphomets Fluch 1&2; Diskworld 1&2; Myst; Riven; Stadt der verlorenen Kinder; Legacy of Kain; Suikoden



Alundra The Guide Das ultimative Handbuch mit über 800 Screenshots zu allen Schauplätzen der Handlung

Das inoffizielle Agentenhandbuch komplett in Farbe (124 Seiten mit 600 Abbildungen)



KENNT IHR DIE SCHON?
Bestellschein - Hiermit bestelle ich zum schnellstmöglichen Auslieferungstermin:

Menge:	Artikel:	ISBN-Nr.:	Preis:	Summe:
			zzgl. 4,50 DM Versand	
<input type="text"/>	Game Breaker-PSX-Cheats Vol. 1	3-9805821-0-8	24,80 DM	<input type="text"/>
<input type="text"/>	Game Breaker-PSX-Cheats Vol. 2	3-9805821-1-6	24,80 DM	<input type="text"/>
<input type="text"/>	Game Breaker-PSX-Cheats Vol. 3	3-933678-02-1	24,80 DM	<input type="text"/>
<input type="text"/>	Game Breaker-N 64-Cheats Vol. 1	3-9805821-4-0	24,80 DM	<input type="text"/>
<input type="text"/>	Game Breaker-N 64-Cheats Vol. 2	3-933678-03-X	24,80 DM	<input type="text"/>
<input type="text"/>	Resident Evil 2™ - Lösungsbuch	3-9805821-6-7	24,80 DM	<input type="text"/>
<input type="text"/>	Mission: Impossible Agentenhandbuch	3-933678-00-5	24,80 DM	<input type="text"/>
<input type="text"/>	Alundra Guide	3-9805821-9-1	19,80 DM	<input type="text"/>
<input type="text"/>	Game Breaker-Solutions Vol. 1	3-9805821-7-5	29,80 DM	<input type="text"/>
<input type="text"/>	Game Breaker-Solutions Vol. 2	3-9805821-8-3	29,80 DM	<input type="text"/>
<input type="text"/>	KKND Krossfire	3-933678-07-2	24,80 DM	<input type="text"/>

Vorname / Name: _____ Straße: _____

Plz.: _____ Ort: _____

Tel. / Fax: _____ Unterschrift / Datum: _____
 bei Minderjährigen Unterschrift eines Erziehungsberechtigten

Einfach ausfüllen, ausschneiden und per Fax oder Post an folgende Adresse senden:

modern media
 Verlags und Vertriebs GmbH
 Am Freiheitsplatz 14

63450 Hanau



Dynamic Systems
 Andreas Tobler KG
 Werksgasse 71
 A-8786 Rottenmann
 Tel: 03614-50055
 Fax: 03614-500514



AHA Computer-
 spiele
 Breitenacker 6
 CH-3662 Seftigen
 Tel: 033-3457001
 Fax: 033-3457004

modern.media



KROSSFIRE KKND



Das offizielle Lösungs- & Strategie-Buch

Wir schreiben das Jahr 2179. Vor genau 100 Jahren wurde die Erde durch einen Atomkrieg verwüstet, und das Leben der Menschheit, wie man es vor dem Krieg kannte, war vorbei. Der nukleare Winter legte sich über das Land und verseuchte alles Leben auf der Erde. Die Menschen, die das Inferno überlebt hatten, suchten entweder Schutz unter der Erde oder blieben an der Oberfläche wodurch die Menschheit in zwei Gruppen gespalten wurde. Die Überlebenden, die subterrann lebten und die Evolutionäre, die an der Oberfläche zu unansehnlichen Monstern mutierten. Fortan kämpften diese Gruppen um die Weltherrschaft, so daß es im Jahre 2140 zu einem großen Krieg kam. Wieder wurde die Menschheit an den Rand des Untergangs gebracht, und der Krieg brachte erneut Tod und Verderben. Heute, nachdem fast vierzig Jahre vergangen sind, kommt es abermals zu einer großen Auseinandersetzung, denn die beiden Gruppen haben wieder aufgerüstet. Doch diesmal sind die zwei Gruppen bei Ihrem Kampf um die Weltherrschaft nicht allein. Ernteroboter, von Menschen erschaffen, hatten sich unabhängig weiterentwickelt und sind zu aggressiven Kampfmaschinen geworden. Sie haben der Menschheit den Kampf angesagt, da diese ihnen die Existenzgrundlage geraubt haben.



Ihr habt nun die Möglichkeit eine der Gruppen als Oberbefehlshaber in die Schlacht zu führen. Setzt Eure Einheiten geschickt ein, befreit Euch aus ausweglosen Situationen und lehrt Euren Gegnern das fürchten. Erforscht unbekannte Gebiete, baut Eure eigenen Kampfbasen und entwickelt eine todbringende Streitmacht, welche Euch die Weltherrschaft sichern wird. Dieses Buch soll Euch dabei helfen all diese Aufgaben mit Bravour zu meistern und auf jede Frage eine Antwort zu geben. Hier bekommt ihr detaillierte Informationen zu sämtlichen Einheiten der drei Gruppen. Ihr erfahrt alles über spezielle Strategien und Taktiken, welche Euch während des Kampfes den entscheidenden Vorteil verschaffen werden. Des weiteren sind alle Missionen komplett gelöst, so daß Ihr alle notwendigen Schritte nachvollziehen könnt, um die einzelnen Missionen erfolgreich zu bestehen. Mit diesem Buch an Eurer Seite ist Euch der Sieg sicher.

Dieses Buch bietet Euch:

- Die Hintergrundgeschichten der drei Gruppen
- Informationen zu allen Einheiten
- Spielstrategien und Kampftaktiken
- Lösungen aller Missionen für die Playstation
- Tips für das Spiel im Mehrspielermodus
- Geheime Cheats

Das offizielle Buch zum Spiel:

Die Autoren hatten als einzige Zugriff zu den internen Informationen der Spielentwickler von KKND-Krossfire. Sie haben all diese Daten und Fakten in dieses Buch einfließen lassen, um es zu einer zuverlässigen Hilfe für den Spieler zu machen.

modern.media



9 783933 678072

ISBN: 3-933678-07-2

unverbindliche Preisempfehlung: 24,95 DM

