

Dark Reign – Komplettlösung, 2. Teil

Auf zum letzten Gefecht! Hier finden Sie die Lösung zu den letzten Missionen des Echtzeit-Happens von Activision...

Zunächst....

1. Sie werden festgestellt haben, daß alle Missionen beider Seiten jeweils auf den selben Karten stattfinden, nur eben mit gegenteiliger Aufgabenstellung. Machen Sie sich dieses Wissen zunutze, da der Feind seine Camps exakt dort errichtet, wo er es in der jeweils anderen Mission getan hat.
2. Viele Spiele (z. B. Earth 2041) sind, was die Ressourcen des Computergegners betrifft, korrekt: Schneiden Sie den PC-Feind von seinen Einnahmequellen ab, wird er bald nichts mehr haben, was er gegen Sie aufbieten kann. Leider ist es bei Dark Reign nicht so: Der PC verfügt meist offenbar über unerschöpfliche Geldmittel und scheint auch hin und wieder Truppen wesentlich schneller bauen zu können als Sie.
3. Vergeuden Sie also keine Zeit mit "Ausblutaktionen", da es ganz einfach nichts nützt. Warten Sie immer einen großen Angriff ab, bevor Sie zum Gegenstoß ansetzen.

Die Missionen des Freiheitskorps

Mission 5: Kendrick Wassereinsatz

Der Feind verfügt über eine sehr starke Basis im Süden und kann außerdem bereits den starken Tachyonenpanzer aufbieten. Sie sind also gut beraten, nichts anderes zu tun, als Wasser zu sammeln, bis Sie die 30.000,- zusammenhaben. Im Osten finden Sie durch zwei Transporter Unterstützung, die dabei sind, ein Kraftwerk zu versorgen. Ziehen Sie beide sofort ab und weisen Sie ihnen jeweils eine der drei Quellen zu, von denen eine südwestlich und die beiden anderen südöstlich und östlich Ihrer Basis liegen. Nun haben Sie zunächst 1000,- Credits, einige Bikes und Infanteristen, die über die Karte verteilt herumstehen. Investieren Sie das Geld gleich in noch einen Frachter, damit schneller weiteres Geld verdient werden kann. Die Truppen ziehen Sie nach Norden zurück, um dort die Zugänge zwischen den Quellen bewachen zu lassen. Hier bewähren sich zwei Befehle: Phasieren und Bewachen ohne Verfolgung (erweitertes Befehlsmenü bzw. Menü "Spezial"). Warten Sie, bis wieder etwas Geld vorhanden ist, um davon weitere schwere Infanterie zu bauen, die in diesem Gelände sehr gute Arbeit leistet. Verschwenden Sie keinen Credit für den Bau von Panzern.

TIP: Wenn nur noch wenig Credits zur "30.000er-Marke" fehlen, verkaufen Sie Ihre Gebäude und schließlich die Wasservorräte!

Mission 6: Infiltration auf Malik

Die wichtigsten Einheiten, die Sie zur Erfüllung dieses Auftrages brauchen, besitzen Sie bereits zu Beginn: jeweils zwei Schützen und Spione. Verladen Sie diesen Trupp nebst einer Montageeinheit in den Transporter und fahren damit etwas nach Nordwesten. Dort ist eine gute Stelle, um zu der Insel überzusetzen, oder, wenn Sie das bevorzugen, eine Brücke zu bauen. Bedenken Sie jedoch, daß auch der Feind über Ihre Brücke gehen kann. Mit einem Schützen pirschen Sie sich nun am Westrand der Insel entlang, bis er im SW endlich einen feindlichen Infanteristen erspäht. Da dieser (zumindest im Test) sofort angreift, muß alles sehr schnell gehen: Bilden Sie zunächst aus den Spionen eine taktische Gruppe (STRG+1) und rufen Sie schon mal das Menü "Spezial" auf. Sobald der Schütze den Feind sieht, drücken Sie "1" und anschließend den Befehl "verwandeln". Nun noch schnell den Cursor auf den Feind gezogen und geklickt, und schon sind die Spione gut getarnt. Der Rest ist nun recht einfach:

Einer der Spione infiltriert die Station und stiehlt die Pläne für den Luftkissentransporter und den Tachyonenpanzer. Da es wieder ein wenig vom Zufall abhängt, ob der Gute hierbei entdeckt wird oder nicht, sollten Sie an dieser Stelle unbedingt abspeichern und die Szene gegebenenfalls wiederholen. Bedenken Sie bitte, daß es nötig ist, den Spion zurück in Ihr Hauptquartier zu bringen, bevor Sie mit dem Bau der neuen Einheiten beginnen können. So, nun ist es möglich, die für Ihre normalen Einheiten völlig unzugängliche Quelle im NO der Karte durch einen Luftkissentransporter, den Sie nun in Auftrag geben, ausbeuten zu lassen. Später bauen Sie einen zweiten, was dann genügen sollte. Zum endgültigen Angriff auf die Station brauchen Sie nun nur noch ein gutes Dutzend Tachyonenpanzer.

TIP: Geschwindigkeit siegt! Vergeuden Sie keine Zeit mit dem Bau von Brücken, da Ihr Transporter und die Tachyonenpanzer schwimmen können! Der Feind verfügt über außerordentlich starke Kräfte, die er auf dem Wasser im NW und im SO parkt. Wenn er damit angreift, ist für Sie die Mission vorbei.

Mission 7: List

Zum einen gilt es, die Stadt und Ihr Camp 30 Minuten lang zu beschützen, zum anderen, natürlich, den Feind zu vernichten. Der erste Teil ist schnell erledigt, was die dafür notwendigen Veranlassungen betrifft: Sichern Sie die Nordseite des Dorfes im Südosten mit vier schweren Türmen und etwas später die Ostseite mit zwei. Bei Ihrem Camp werden sie zwei solche Türme im Norden bei Ihrer Fahrzeugfabrik benötigen und einen weiteren bei der Quelle. Letzterer sollte noch mit einigen Infanteristen gesichert werden, damit er nicht von einzelnen Feindschützen aus dem Wald heraus beschossen werden kann. Hierzu eignet sich vortrefflich eine Gruppe getarnter Schützen. Vor allem an der Nordseite des Dorfes werden die ersten schweren Angriffe zu erwarten sein; koordinieren Sie das Feuer der Türme lieber selbst. Zur Versorgung benötigen Sie einige Luftkissenfrachter; stellen Sie die anderen einfach zur Seite, da sie den Verkehr nur behindern. Sobald die Lage unter Kontrolle ist, bauen Sie im Osten eine weitere Wasseranlage, die wiederum von zwei Luftkissenfrachtern bedient wird, wobei Sie diese zu der Quelle im Nordosten der Karte schicken. Jetzt zwei starke taktische Gruppen aus Dreifachgeschützpanzern aufbauen, die, unterstützt von Infanterie, schließlich den vernichtenden Schlag von Westen und Südosten her gegen die Niederlassung des Feindes führen.

TIP: Während der Feind seine Kräfte an Ihren Türmen vergeudet, sollten Sie mit getarnten Schützen die Karte erkunden, damit Sie beim Angriff genau planen können, welche Ziele mit Priorität zu bekämpfen sind.

Mission 8: Der Exsikkator

Wer bereits die Mission 8 der Imperialen gespielt hat, wird keine Probleme haben, den Exsikkator – einen silbernen Truck – aufzuspüren. Der wird im Feindcamp so lange versteckt gehalten, bis ein Angriff erfolgt; sobald dies passiert, haut er ab, nach Süden. Zunächst bauen Sie Ihren Stützpunkt in aller Ruhe aus. Etwas östlich von Ihrem Ausgangspunkt sichern Sie sich eine zweite Quelle. Bauen Sie reichlich schwere Geschütztürme und dazwischen die schneller feuernden Lasergeschütze. Wehren Sie zunächst nur die teils sehr massiven Angriffe des Feindes ab, die hauptsächlich auf die Türme bei der Ostquelle zielen werden. Sobald Sie die Lage im Griff haben, gehen Sie zur zweiten Phase über: Ihr großer taktischer Vorteil besteht in Ihrer Phasen-Technologie; mit einer Phaseeinrichtung der Stufe 2 steht auch ein Phase-Transporter zur Verfügung, der bis zu 5 schwere Dreifachgeschütz-Panzer aufnehmen kann und völlig ungefährdet hinter die feindlichen Linien bringt. So soll es auch sein: Sie brauchen 4 solcher Einrichtungen. Drei Transporter mit insgesamt 15 Panzern senden Sie in die äußerste Nordostecke der Karte

(Punkt A). Einen mit 5 Panzern an den Punkt B der Karte. Die Panzer im Nordosten beschießen die dort befindlichen Kraftwerke. Nun sollten Sie die Nachricht erhalten, daß das Imperium versucht, den Exsikkator in Sicherheit zu bringen. Der flieht, wie gesagt, nach Süden, wo er mit wenigen Schüssen Ihrer Truppe dort zerstört werden kann.

TIP: Sie werden immer wieder große Rudel von SCARAB-Geschützen antreffen. Versuchen Sie mal folgende Variante: Greifen Sie solche Einheiten mit Ihren Bikes an, die schnell und wendig sind. Ein SCARAB muß sich immer erst in Richtung des Angreifers drehen. Im Test wurde beobachtet, wie ein einziges Bike 4 SCARABS zerstörte, bevor es selbst dahingegangen ist.

Mission 9: Die Lösung

Praktisch an allen strategisch relevanten Punkten auf der Karte hat der Feind seine SCARABS platziert, die zudem meist von einem Ring aus Plasmakanonen und Neutronenbeschleunigern gesichert werden. Hinzu kommt, daß die Sicht durch Wälder und Hügel meist sehr eingeschränkt ist, was bedeutet, daß Sie mit der reichlich vorhandenen Höllensturm-Artillerie nichts anfangen können, solange sich kein Beobachter nahe genug an die Stellungen herangeschoben hat. Beginnen Sie mit der Stellung im Südwesten, bevor Sie versuchen, die Quelle (W) auszubeuten. Ein Beobachter pirscht sich hierzu am linken Kartenrand entlang nach Süden, die Artillerie wird vorsorglich bis etwa Mitte der linken Seite nachgezogen. Sobald der Beobachter ein klares Bild bekommt, lassen Sie das Feuer eröffnen. Achten Sie einmal darauf, wie weit die Dinger schießen, damit Sie sich ein Bild machen können, ab wann auch die gegnerische ARI Ihre Truppen bekämpfen kann! Ziehen Sie nun Ihre Panzer bis etwas nördlich der Quelle nach und beauftragen Sie sofort alle Transporter, sich dorthin zu begeben. Stellung halten! Bis Sie in der Lage sind, wirkungsvolle Verteidigungsmaßnahmen einzuleiten (schwere Türme, Luftabwehr), müssen Sie ein Menge Geld zur Aufwertung Ihrer Gebäude investieren. Einige Tips hierzu:

- 1) Benutzen Sie die beiden Mechaniker häufig, damit Ihre Transporter immer voll funktionsfähig sind.
- 2) Setzen Sie für die Transporter Wegpunkte, da diese immer einen gefährlicheren Weg befahren wollen. Der bessere Weg führt ziemlich weit am Westrand der Karte entlang.
- 3) Bauen Sie, sobald es möglich ist, eine Reparaturstation in die Nähe der Quelle, damit die Ausfälle Ihrer Fahrzeuge auf ein Minimum begrenzt werden können.
- 4) Beachten Sie, daß die Quelle voll im Feuerbereich der SCARAB liegt, deren Stellung sich am unteren Rand in der Mitte befindet.

Das alles gilt es durchzuhalten, bis Sie über eine Phaseneinrichtung der zweiten Stufe verfügen. Der zu befreiende Karoch befindet sich genau im Zentrum der Karte (Z1), das von wenigen Wachen gesichert wird (mit ARI beseitigen) und ansonsten nur aus der Luft angegriffen werden kann. Karoch wird sich Ihnen unterstellen, wenn einer Ihrer Soldaten direkt neben ihm steht. Da sollten sie jedoch aufpassen, da er ab diesem Zeitpunkt auch angegriffen werden kann. Deshalb muß in dieser zentralen Festung noch einiges getan werden:

- 1) Bringen Sie mit einem Phasetransporter einige der mobilen Luftabwehreinheiten und zwei Konstruktionseinheiten zu Karochs Standort.
 - 2) Bauen Sie nun eine weitere Phaseeinrichtung, die sofort aufgewertet werden muß.
 - 3) Zur Sicherung des Luftraumes brauchen Sie dort auch eine stationäre Flugabwehr.
 - 4) Schießen Sie nun einen Teil der Mauer kaputt, damit der Phasetransporter die Festung verlassen kann.
 - 5) Bringen Sie Karoch nach Punkt Z im Südosten.
- Vergessen Sie nicht, die Forschungsstation zu vernichten!

TIP: Das bergige und waldige Gelände ist wieder sehr geeignet für infanteristische Attacken. Nicht nur Sie, auch der Feind leidet unter der schlechten Sicht, weshalb sich eine starke Abteilung schwerer Infanterie recht nahe an die SCARAB-Stellungen heranschleichen kann. Allerdings sollten Sie immer die Kameratürme abschießen, die Sie im gesamten Gelände vorfinden.

Mission 10 : Belagerung von Indra

Der Feind massiert seine Kräfte um die Taelon-Quelle etwas nordöstlich Ihres Stützpunktes. Die dort stehenden Soldaten sind in Ihrem Stützpunkt von größerem Nutzen, weshalb Sie sie sofort zurückziehen sollten. Achten Sie auch auf den Transporter, der ebenfalls bald den Feindmassen zum Opfer fallen würde; er tut besseren Dienst als Wasserträger. Ihr Camp ist nur durch eine Schlucht für Fahrzeuge erreichbar. Dort bauen Sie auf Ihrer Seite auch gleich 2 Lasergeschütze. Die restlichen Montageeinheiten errichten nun eine Wasserstation sowie die Gebäude für Ihre Truppen. Beginnen Sie so bald wie möglich mit der Aufwertung der Gebäude und errichten Sie einen aus großen Türmen und FLA-Stationen. Sobald die Situation sich zu Ihren Gunsten wendet, investieren Sie in ARI. Schicken Sie Beobachter aus, da der Feind gerne seinerseits Einheiten nahe Ihres Camps plaziert, um mit seinen SCARABs, die in der Nähe der Taelon-Quelle stehen, auf Ihre Einrichtungen schießen zu können. Bereits mit zwei Geschützen können Sie dem Treiben ein Ende setzen, wenn Sie Ihre Beobachter schön vorsichtig führen. Wenn dieser Spuk erst mal vorbei ist, geht der Feind dazu über, Sie massiv aus der Luft anzugreifen. Das ist nicht schlimm, wenn er dabei jeweils ins Kreuzfeuer Ihrer FLAs kommt. Auch eine "Wolkenfestung" hält nur wenige Treffer aus!

TIP: Opfern Sie keine Beobachter, um die Einrichtungen des Feindes zu lokalisieren. Ein Skybike erledigt das viel schneller und kommt vielleicht sogar heil zurück!

Mission 11: Letztes Gefecht

Packen Sie, so schnell es geht, alle möglichen Gebäude zusammen und senden Sie die Konstruktionseinheiten danach sofort nach Nordosten. Der im Lager befindliche Held, ein gewisser Herr Jeb, beseitigt einstweilen eventuelle Verfolger. Passen Sie nur auf, daß er dabei nicht zufällig ums Leben kommt. Auf dem Weg nach NO kommen Sie an einem Lasergeschütz vorbei, das ebenfalls eingepackt wird. Nun sollten Sie mit ca. 4 bis 5 Konstruktionseinheiten im NO ankommen, wo Sie eine gemütliche Lichtung finden. Dort richten Sie sich dergestalt ein, daß alle Gebäude, die Sie bauen, erst mal in dieser Lichtung Platz finden. Die Wege nach Süden und nach Westen führen genau zu Wasserquellen, eine Taelonquelle ist direkt am Ort. Bauen Sie schnell und vorausschauend, denn sobald der Feind Notiz von Ihnen nimmt, erhalten Sie die Meldung "Störung erkannt", und es passiert etwas ganz schreckliches: Er aktiviert seine beiden Spaltengeneratoren und zerlegt Ihren Stützpunkt ohne Mühe nach und nach. Werten Sie Ihre Gebäude unverzüglich auf, so daß Sie möglichst schnell zu zwei Phaseneinrichtungen der zweiten Stufe kommen. Mit den Transportern schicken Sie nun Aufklärer in den Feindstützpunkt. (Keine Angst: Wenn Sie vorher die Tarnung veranlassen, passiert nichts. Die Scouts dürfen sich nur nicht bewegen. Sie sollten so stehen, daß Sie die Hauptgebäude sowie die ganz im Süden befindlichen Spaltengeneratoren klar sehen können.) Als nächstes bringen Sie nun zwei Trupps Soldaten in das Camp. Die laden Sie dort so aus, daß der eine zwischen Hauptgebäude und linkem Generator und der andere zwischen Ausbildungseinrichtung, Fahrzeugwerk und rechtem Generator steht. Sobald die Infanteristen die Transporter verlassen, "erkennt" der PC die Störung, aktiviert die Generatoren und zerstört seine Schlüsselgebäude. Es ist hierbei sehr wichtig, mit dem ersten Versuch zumindest das Hauptgebäude und die Fahrzeugfabrik zu erwischen. Mit etwas Geschick schaffen Sie jedoch sicher alle auf einen Streich. Sobald dies geschehen ist (lieber einen weiteren Versuch mit dem Ziel, alle genannten Gebäude zu zerstören, wagen), bauen

Sie wie ein Verrückter Abwehreinrichtungen, um gegen eventuelle Gegenangriffe gerüstet zu sein. Logisch, daß die dafür notwendigen Montageeinheiten vorher bereitgestellt wurden.

TIP: In diesem Szenario können sie erstmalig den teuren Schockwellengenerator bauen (4.000,-), der zwar in der Lage ist, einige Gebäude zu zerstören, wenn sie nahe genug beieinander stehen, jedoch erst einmal in die Gegend fahren muß. Seine Reichweite dürfte der einer ARI-Einheit entsprechen. Setzen Sie das Gerät nur ein, wenn der Anfahrtsweg gesichert ist und sonst keine Möglichkeit besteht, lange genug auf das Zielgebäude mit anderen Einheiten zu schießen.

Mission 12: Der Todesstoß

Eins nach dem anderen:

- 1) Ihre östlichen Gebäude sind in Reichweite mehrerer SCARABs. Verlegen Sie diese sofort zu Beginn so weit nach Westen wie möglich.
- 2) Bauen Sie im Norden bei der Thaelonquelle eine Reihe von schweren Türmen und an der östlichen Flanke dieser Reihe eine nach Süden abfallende, weitere Reihe.
- 3) Setzen Sie hinter die Türme FLAs und zwischen die Türme Laserkanonen.
- 4) Bauen Sie so schnell wie möglich zwei Phaseneinrichtungen, einige Scouts und 10 ARI.
- 5) Schicken Sie die Scouts mit einem Phasentransporter nach SO (Karte Punkt A).
- 6) Schicken Sie zunächst 5 und später weitere 5 ARI nach Osten (Punkt B).
- 7) Stellen Sie die Scouts weit genug von Ihrem Ziel entfernt auf, damit sich diese nicht bewegen, wenn die ARI zu schießen beginnt.
- 8) Vernichten Sie den Spaltengenerator in dem Camp im Südosten und anschließend die weiteren Gebäude dort.
- 9) Schicken Sie weitere Scouts nach Punkt C, dem großen Camp.
- 10) Vernichten Sie dort alle relevanten Gebäude.
- 11) Achten Sie immer wieder auf den Zustand Ihrer Türme und Ihrer Transporter, damit Sie nicht zu viel Zeit und Geld mit Wiederaufbauten vergeuden müssen.
- 12) Prinzipiell haben Sie gewonnen, sobald der Spaltengenerator zerstört ist.

TIP: Geben Sie der ARI später einige Panzer zur Nahsicherung, da sich immer wieder einzelne Infanteristen oder Spähpanzerchen in der Gegend herumtreiben und lästig werden könnten.

Die Missionen der Imperialen

Mission 9: Die Lösung

Ihre erste Pflicht darin, Ihren Standort nach allen Seiten gut abzusichern und den eindringenden Feind so schnell wie möglich zu vernichten. Mit vier Neutronenbeschleunigern, unterstützt von Plasmageschützen und einem oder zwei Tachyonenpanzern ist das dann kein Problem mehr. Als nächstes bauen Sie eine Drohne und 7 oder 8 SCARABs. Mit der Drohne tasten Sie sich vorsichtig nach Süden vor und zerstören dann mit der ARI die jeweils gerade sichtbaren Ziele. Inzwischen kann eine Konstruktionseinheit ein temporäres Tor bauen, und eine weitere Drohne und schließlich noch eine Konstruktionseinheit können angefertigt werden. Die neue Drohne schicken Sie nun in Richtung des zu befreienden Herren. Der wird von einigen schwachen Luftabwehreinheiten und einigen Türmen bewacht, die Sie wieder mit den SCARABs nach und nach abschießen. Sobald die Festung sauber ist, verladen Sie die Konstruktionseinheit in das temporäre Tor und lassen sie hinüberbeamen. Dort baut diese dann ein weiteres temporäres Tor, der Mann steigt

ein und wird zum Zielort verfrachtet.

TIP: Etwas weiter im Westen befindet sich eine Taelon-Quelle, die nur durch einen Kameraturm überwacht wird. Zerstören Sie diesen mittels Drohne und SCARABs, und Sie müssen nicht mehr andauernd neue Kraftwerke bauen!

Mission 10: Die Belagerung von Indra

Der Feind stört wieder von Beginn an mit kleinen Trupps, die gleichzeitig das Feuer seiner ARI lenken. Bauen Sie wie gewohnt Ihre Basis auf. Sobald Sie das temporäre Tor erhalten, beamen Sie einige Panzer zu Punkt A auf der Karte, da dort eine der lästigen Feindkanonen beseitigt werden sollte. Einige SCARABs, die Sie vorher gebaut haben, helfen Ihnen hierbei und bei der anschließenden Säuberung des Terrains. So, nun kommt Ihre Hauptwaffe an die Reihe: die Wolkenfestung! Bauen Sie davon mindestens 10 Stück. Fliegen Sie mit diesem Geschwader entlang der roten Linie auf der Karte zur Nordwestecke der feindlichen Befestigung. Von dort aus gehen Sie dann langsam, aber beständig voran. Die Festungen brauchen auch für größere Bauten nur zwei oder drei Donnerschläge. Ziehen Sie diese anschließend wieder etwas zurück, reparieren Sie sie gegebenenfalls und machen Sie dann am Westrand der Karte in südlicher Richtung so weiter, bis Sie auf die Headquarters stoßen.

TIP: Nutzen Sie hier die Möglichkeit, durch STRG+ZAHN taktische Gruppen zu erstellen, da Sie sehr oft von einer Ecke der Karte in die andere springen müssen oder im Getümmel der Luftschlacht Ihre Jäger mit der Abwehr feindlicher Flieger beauftragen wollen. Sie haben kein Geld zu vergeuden (kein Wasser!) und keine Zeit zu verlieren!

Mission 11: Letztes Gefecht

Eine höchst kuriose und langwierige Geschichte erwartet Sie nun: Von Beginn an werden Sie fortlaufend mit leichten und mittleren Angriffen gepiesackt und stellen dabei fest, daß Sie mehrere Gegner haben: rote, grüne und blaue Truppen. Bauen Sie gleich zu Beginn jeweils zwei Plasmakanonen nach Norden, Nordosten und bei der Quelle im Südosten. Wagen Sie sich nicht zu weit nach Norden, bleiben Sie auf der unteren Hälfte. Rüsten Sie die Gebäude auf, damit Sie schnell SCARABs bekommen, die Sie am unteren Kartenrand gruppieren. So, nun heißt es abwehren, abwehren, abwehren. Verbessern Sie zwischendurch Ihre Befestigungen durch Neutronenbeschleuniger (siehe Bild). Der Feind greift recht bald von Norden mit seinem Schockwellengenerator an, zum Glück jedoch nicht oft. Lassen Sie deshalb etwas Raum zwischen den nördlichen Türmen und dem Rest der Basis. Sobald Sie den ersten Spalten-Generator besitzen, bauen Sie eine Drohne, die vorsichtig nach Punkt A auf der Karte fliegt. Dort besitzen die Roten (der Hauptgegner) eine Wasseranlage, die Sie dann mit dem Spalten-Generator zerstören. Und nun passierte meist folgendes: Plötzlich wechseln die blauen und die grünen Soldaten die Seiten und waren Verbündete! Ab diesem Moment ist natürlich klar, daß Sie gewonnen haben.

TIP: Investieren Sie zu Beginn nur in Infanterie; die genügt vollends, um den Feind so lange aufzuhalten, bis Ihre Verteidigungslinie steht.

Mission 12: Todesstoß

Ähnlich der elften Mission müssen Sie auch hier vorgehen. Zunächst einmal sichern Sie mit allem was Sie haben Ihre Festung. Rechnen Sie auch mit Luftangriffen. Der Gegner besitzt jetzt den Schockwellengenerator und produziert ihn auch nach. Klären Sie also früh auf und versuchen Sie dann mit Wolkenfestungen und Spaltgeneratoren gezielt zu vernichten. Behalten Sie immer Ihre Befestigungen im Auge, der Gegner spaßt hier nicht. Konzentrieren Sie sich auf die Wasserquelle bei Punkt A.

TIP: Trödeln Sie hier nicht herum, sondern gehen Sie zügig vor. Erst die Basis verteidigen, dann gezielt Stützpunkte mit massivem Waffeneinsatz ausschalten, wieder zurück und das ganze von vorn.

Mission 13: Todesstoß

Tja, das große Finale hält, was es verspricht. Hier dürfen Sie zeigen, was Sie gelernt haben. Über zwei Drittel der langwierigen Mission werden Sie nur mit der Verteidigung beschäftigt sein. Sie können alle Waffen, nur nicht die Superwaffen bauen - und genau das müssen Sie auch tun. Da beide Feinde bis an die Zähne ausgerüstet sind, helfen Ihnen nur ständige Reparaturen und verbundene Defensivkräfte. Erst wenn die Lage sich etwas beruhigt setzen Sie auf Wolkenstädte für den Gegenangriff. Diese Mission erfordert viel Geduld und Übersicht, eine einfache Lösung gibt es nicht.

Uwe Symanek