

Konfliktlösung

Conflict Zone

Vor allem die intelligenten Computergegner machen Conflict Zone zu einer echten Herausforderung für Strategen. Mit unserer Lösung kommen Sie ans Ziel!

Die Terror-Organisation GHOST balgt sich in der nahen Zukunft mit der ICP um die Weltherrschaft, und Sie sind mittendrin. Conflict Zone von Ubi Soft ist besonders wegen der cleveren Computergeneräle eine harte Nuss für Echtzeitstrategen. Dank unserer Komplettlösung tragen Sie mit beiden Fraktionen den Sieg davon.

So schützen Sie Ihre BASEN

cken Sie Hubschrauber ins Feld, gegen Hubschrauber Flugabwehr, gegen stationäre Waffen Artillerie, und gegen Bodentruppen sind Panzer die beste Wahl.

TIPP 10: Stecken Sie zu Beginn jeder Mission sämtliche Ressourcen in den Aufbau der Basis. Besonders wichtig sind stationäre Waffen, mit denen Sie die regelmäßigen Attacken Ihrer Gegner im Keim ersticken können.

Allgemeine Tipps

ZIVILISTEN schonen

Umgang mit den Medien

TIPP 1: ICP-Kommandanten müssen sehr großen Wert darauf legen, Zivilisten nicht zu gefährden oder gar zu töten. Wenn sich gegnerische Einheiten in einem Dorf verschanzt haben, locken Sie diese immer erst aus der Siedlung, bevor Sie einen Angriff starten!

Rettung bringt POPULARITÄT

TIPP 2: Zudem sollten Sie immer möglichst viele Zivilisten retten. Das empfiehlt sich vor allem, wenn die Prestige-Punkte (PP) abgesunken sind. Eine erfolgreiche Rettungsoperation wirkt dann wahre Wunder.

GHOST von Siedlungen FERNHALTEN

TIPP 3: ICP-Kommandanten sollten größten Wert darauf legen, zivile Siedlungen zu kontrollieren und GHOST-Truppen möglichst weit davon entfernt zu halten.

JOURNALISTEN in jedem Kampftrupp

TIPP 4: GHOST-Kommandanten errichten immer ein Medienzentrum und schicken einen Kameramann in jeden Angriffstrupp. Falls die PP in den Keller sinken, lauert Ihr Team mit Kameramann Patrouillen oder einzelnen Gegnern auf. Der Journalist sorgt dann bei jedem kleinen Sieg für steigende Popularitätswerte.

GHOST nutzt Dörfer als DECKUNG

TIPP 5: Skrupellose GHOST-Kommandanten nutzen Siedlungen, um in Gefechten mit der ICP einen entscheidenden Vorteil zu haben. Aus der Deckung der Siedlung lassen sich die ICP-Einheiten bequem beschießen, während diese nur sehr vorsichtig feuern.

So stellen Sie eine schlagkräftige Armee auf

Alle GEBÄUDE bauen

TIPP 6: Bevor Sie Angriffe auf gegnerische Basen starten, sollten Sie alle verfügbaren Gebäude errichtet haben. Ihre Angriffstrupps sollten immer aus einer gleichmäßigen Mischung aller Truppentypen bestehen.

ARTILLERIE einsetzen

TIPP 7: Besonders wichtig in jedem Angriffsverband sind Artilleriewaffen, die auf Entfernung immensen Schaden anrichten. Umgekehrt sollten Sie Ihr Feuer immer zunächst auf gegnerische Artillerie konzentrieren.

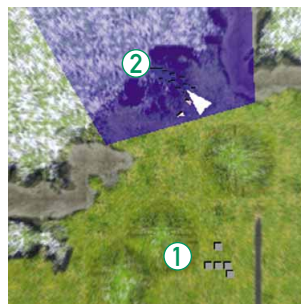
HUB-SCHRAUBER einsetzen

TIPP 8: Eine weitere sehr wichtige Waffe sind Anti-Panzer-Hubschrauber. Rüsten Sie die eigenen Verbände mit großen Mengen aus, halten Sie die Fluggeräte aber unbedingt von jeglicher Flugabwehr des Feindes fern.

Gegnerische Armeen AUFKLÄREN

TIPP 9: Vor Großangriffen können Sie mit Spionen die Zusammensetzung der gegnerischen Armee studieren und Ihren Trupp darauf abstimmen. Gegen Panzer schi-

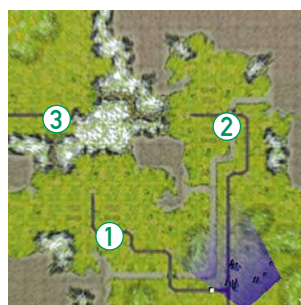
ICP Kampagne – Wächter des Friedens



ICP 01: Knacken Sie unbedingt die Luftabwehr auf der Hochebene (2).



ICP 02: Erst das Dorf (1) sichern, dann die Basis (2) plattmachen.



ICP 03: Den Stützpunkt (3) nehmen Sie aus zwei Richtungen in die Zange.

Mission 1 – Intervention gefordert

TIPP 11: Stoßen Sie zunächst mit Ihrer gesamten Truppe zum Hügel im Westen (1) vor, wo Sie die Gegner erledigen. Weiter geht's nach Norden. Die gesamte Hochebene (2) wird ebenfalls von Fieslingen geräumt.

Mission 2 – Übertragung gestört

TIPP 12: Errichten Sie sofort Generator, Fahrzeugfabrik und die Kaserne. Bauen Sie dann eine Armee auf, bestehend aus circa 20 Infanteristen und zehn Fahrzeugen.

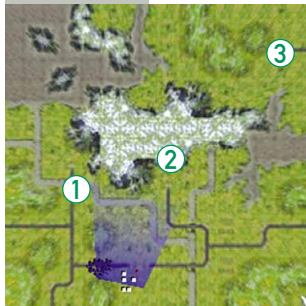
TIPP 13: Mit dem Trupp marschieren Sie die Schräge runter, beseitigen den Widerstand und lassen einige Einheiten zum Schutz der Basis zurück. Der Rest säubert die Gegend um die Stadt (1) weitläufig von Gegnern und vernichtet die gegnerische Basis (2).

Mission 3 – Humanitäre Intervention

TIPP 14: Errichten Sie Generatoren, Flüchtlingslager, eine Kaserne und eine Fahrzeugfabrik. Während Sie Einheiten produzieren, rückt der vorhandene Trupp zum Dorf (1) vor, der Helikopter folgt und rettet die Zivilisten.

TIPP 15: Ein weiterer Trupp sichert die Basis nach Norden hin ab und verfährt mit dem nördlichen Dorf (2) ebenso wie Trupp 1 mit dem ersten. Sobald beide Armeen die doppelte Stärke er-

reicht haben, rücken Sie durch die beiden Schluchten vor, um die gegnerische Basis (3) in die Zange zu nehmen.



Mission 4 – Befreiung

TIPP 16: Ihre Armee rückt vorsichtig bis zur Brücke (1) vor. Sanitäter und Mechaniker halten sich im Hintergrund und bringen die Einheiten nach jedem Gefecht wieder in Form. Nun schleichen die beiden Kommandos alleine auf die Hochebene und sprengen bis auf das Gefängnis (2) alle Gebäude der Basis der Reihe nach in die Luft.

TIPP 17: Die restlichen Einheiten zetteln einen Angriff an und lenken die Verteidiger ab. Nun können die Kommandos das Gefängnis sprengen. Die restlichen Einheiten zerstören die Gegner beim Treffpunkt (3). Die Kommandos bringen den Kommandeur hin.

Mission 5 – Sieg

TIPP 18: Erweitern Sie die Basis mit stationären Geschützen, Radar, Reparaturzentrum und Krankenhaus, und sichern Sie beide Brücken. Ihr Rettungshubschrauber rettet die Zivilisten aus den beiden Dörfern (1, 2), nachdem diese von Gegnern befreit sind.

TIPP 19: Nun ist der Weg frei für den Spion. Unter dem Schutz Ihrer Truppen, welche die feindlichen Wachen vom östlichen Eingang und von der Zentrale weglocken, gelangt er bis zur gegnerischen Basis. Dort schleicht er sich vorsichtig in die Kommandozentrale (3).

Mission 6 – Durchbruch erzwingen

TIPP 20: Bauen Sie die Basis wie gewohnt aus. Rücken Sie zu den Dörfern (1 und 2) vor, beseitigen Sie den dortigen Widerstand mit einem kleinen, zehnköpfigen Trupp, und retten Sie so viele Zivilisten wie möglich.

TIPP 21: Ihre Armee sollte sich aus zwei je rund 30-köpfigen Gruppen, bestehend aus einem Querschnitt aller Truppentypen, zusammensetzen. Mit der einen greift Ihr Kommandeur den südlichen Posten (3) an, während die andere gleichzeitig die nördliche Basis (4) auseinander nehmen.

Mission 7 –

Entscheidender Vorstoß

TIPP 22: Ihre nach bekanntem Muster ausgebaute Basis sollten Sie mit vier stationären MGs und stationärer Artillerie schützen. Der Rettungshubschrauber schnappt sich die Zivilisten aus der großen Siedlung (1), nachdem die Gegner dort von einem kleinen Trupp ins Feuer Ihrer dort positionierten Waffen gelockt wurden.

TIPP 23: Erweitern Sie Ihre Armee, und teilen Sie sie in zwei Trupps zu je



ICP 07: Die Feindbasen (2, 3) reiben Sie jeweils zwischen zwei Angriffstrupps auf.

ZWEIBASIS errichten lassen

rund 50 Einheiten. Die beiden Trupps zerquetschen die zentrale Basis (2) über die Pässe im Osten und im Westen. Der neue Außenposten wird Kommandeur Hooper zum Aufbau anvertraut. Nachdem die beiden Trupps wieder Sollstärke haben, wird die westliche Basis (3) ebenso in die Zange genommen und überrannt.

Helfen Sie HOOPER

Mission 8 – Erbitterte Abwehr

TIPP 24: Ihr Ziel ist es, die Basis für 45 Minuten zu halten. Hooper übernimmt ihren Aufbau. Sie selbst helfen mit stationären Waffen nach, errichten ein Flüchtlingscamp und retten die Zivilisten aus dem Dorf (1), um den Ressourcennachschub zu beschleunigen. Sorgen Sie außerdem für ausreichende Luftabwehr.



ICP 09: Mit einem geschickten Ablenkungsmanöver machen Sie den Weg frei.

Mission 9 – Doppelschlag

TIPP 25: Geheimhaltung ist hier das oberste Gebot. Nach Aufbau Ihrer Basis sorgen Sie dafür, dass alle Truppen in nächster Nähe bleiben. Retten Sie zunächst 20 Zivilisten aus dem Dorf im Norden (1). Vorsicht: Wann immer der Hubschrauber eine gegnerische Patrouille sieht, ziehen Sie ihn so schnell wie möglich zurück.

TIPP 26: Bauen Sie eine Armee mit etwa 75 Einheiten außerdem einen kleinen Trupp mit einer Hand voll Pan-

ABLENKUNGS MANÖVER inszenieren

zern, Kommandos und einem Spion. Die Armee sorgt unter der Aufsicht von Hooper im westlichen Dorf (2) für Chaos. Die kleine Panzer-Gruppe bricht gleichzeitig auf, überwindet den Widerstand bei der Chemiefabrik (3) und sabotiert diese dann mit den Kommandos.



ICP 10: Versuchen Sie, den Gegner im Dorf (1) nicht aufzuschrecken.

Mission 10 –

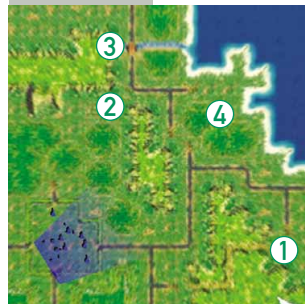
Eskorte für den Präsidenten

TIPP 27: Wieder muss sehr vorsichtig vorgegangen werden. Brechen Sie zunächst nur mit dem Kommandos nach Norden auf, und schalten Sie Ihre Gegner auf die diskrete Art aus. So machen Sie den Weg bis zum Dorf (1) frei; die restlichen Einheiten folgen auf dem gleichen Weg und vernichten die Gegner im Dorf.

TIPP 28: Nachdem das Dorf befreit ist, laden Sie den König in Ihren Truppentransporter und kehren schnellstmöglich zum Ausgangspunkt zurück. Falls dort inzwischen gegnerische Einheiten sind, lockt Ihre Armee sie weg, nur der Truppentransporter rast dann zum Ziel.

König in TRUPPEN- TRANSPORTER

pentransporter und kehren schnellstmöglich zum Ausgangspunkt zurück. Falls dort inzwischen gegnerische Einheiten sind, lockt Ihre Armee sie weg, nur der Truppentransporter rast dann zum Ziel.



ICP 11: Mit Hilfe des Radarstörgerätes können Sie Verwirrung stiften.

Mission 11 –

Kamikaze-Delfine

TIPP 29: Nachdem Ihre Basis errichtet ist und die Zivilisten aus den beiden Dörfern (1, 2) gerettet wurden, bauen Sie eine große Armee mit rund 100 Einheiten auf, außerdem eine kleinere mit einigen Panzern, Artillerie, Luftabwehr und einem Radarstörgerät.

TIPP 30: Der kleine Trupp positioniert sich unauffällig bei der Flagge (3) auf

ABLENKUNGS- MANÖVER inszenieren

dem nördlichen Berg. Da der Radar gestört ist, schickt GHOST Verstärkung. Diesen ungeschützten Moment nutzen Sie, um die Basis (4) und vor allem das Forschungszentrum mit dem großen Verband auszuschalten.



ICP 12: Ein Scheinangriff auf den Außenposten (3) hilft den Kommandos (4).

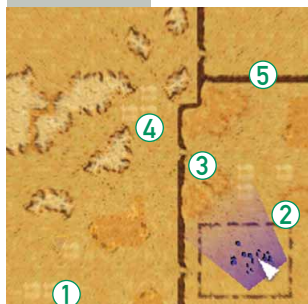
Mission 12 – Die Botschafter

TIPP 31: Kümmern Sie sich um die Basis, und retten Sie – ohne dass der Hubschrauber gesichtet wird – die Zivilisten aus den beiden Dörfern (1, 2). Mit zwei Armeen (je rund 100 Einheiten) erkämpfen Sie danach endgültig die Kontrolle über die Siedlungen.

TIPP 32: Fassen Sie nun Ihre beiden Trupps zusammen, und unterstellen Sie sie Hooper. Zugleich rekrutieren Sie einen kleinen Kommando-Trupp inklusive Transporthubschrauber und befehlen Hooper, die Hauptbasis (3) zu attackieren.

TIPP 33: Sobald bei der angegriffenen Basis Verstärkung aus dem Westen eintrifft, machen sich die Kommandos per Hubschrauber auf den Weg in die Zweitbasis (4). Dort sabotieren sie erst die Generatoren, dann das Gefängnis. Der Transporthubschrauber sammelt die Botschafter auf und bringt sie zur Flagge westlich ihrer Startbasis.

Botschafter in HUB- SCHRAUBER



ICP 13: Mit größter Vorsicht müssen Sie das ganze Gebiet von Minen räumen.

Mission 13 – Minen räumen

TIPP 34: Ziehen Sie Ihre Basis so schnell wie möglich hoch, verzichten Sie jedoch vorerst auf ein Flüchtlingscamp. Ihre Minensuchexperten marschieren geschützt von einer etwa 50 Einheiten umfassenden Armee zuerst zum Dorf im Westen (1) und befreien die Siedlung und den Weg dorthin von Minen. Nächstes Ziel Ihres Anti-Minen-Trupps ist das Dorf im Norden Ihrer Basis (2).

TIPP 35: Der Verteidigungstrupp wird

mit etwa zehn Anti-Panzer-Helikoptern aufgestockt. Nun säubern Sie die Brücke im Nordwesten (3) und auch die letzte Siedlung (4) von Minen. Dann können Ihre Einheiten in Richtung der Brücken bei der gegnerischen Basis (5) vorrücken, die Feinde jeweils davon vertreiben und die Flussübergänge von den letzten Minen räumen.

Weitere Minen LOS WERDEN



ICP 14: Nur mit äußerster Geschwindigkeit kommen Sie dem Feind zuvor.

Mission 14 – Brennende Bohrtürme

TIPP 36: Bauen Sie die Basis so schnell wie möglich aus, und retten Sie die Zivilisten aus dem nördlichen (1) und dem nordöstlichen (2) Dorf. Stellen Sie zwei Trupps zusammen, einen aus etwa 25 Anti-Panzer-Helikoptern und einen aus 75 Panzern und sonstigen schweren Gefährten.

TIPP 37: Sobald Sie die abgefahrene Nachricht erhalten, greifen Sie die Basis im Osten an. Ihre Hubschrauber

BASEN schnell erledigen

zerstören die erste Gegenwehr. Danach besorgen die Bodentruppen den Rest. Genauso gehen sie nun mit der östlichen Basis (4) vor, die sie gerade noch rechtzeitig zerstören, bevor der Angriff auf die Bohrtürme beginnt.



ICP 15: Übernehmen Sie der Reihe nach die Kontrolle über die Basen.

Mission 15 – Kraftprobe

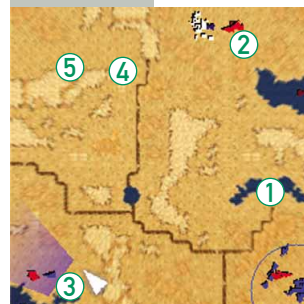
TIPP 38: Errichten Sie die Basis wie üblich, und evakuieren Sie die Zivilisten aus dem Dorf im Norden (1). Wenn Ihnen eine Streitmacht von gut 75 Einheiten zur Verfügung steht, rücken Sie damit in diesen Ort vor und bringen ihn unter Ihre Kontrolle. Nun erledigen Sie schnellstmöglich die Feinde bei der noch unbebauten Basis im äußersten Osten (2), die sie Kommandant Sharmar unterstellen.

Große Basis in die KLEMMEN nehme

TIPP 39: Nächstes Ziel ist der Außenposten auf dem Hochplateau (3). Den knacken Sie mit einem 150 Einheiten starken Trupp, den Sie aus beiden Basen zusammenstellen. Im Südwesten und im Südosten entsteht nun je eine Streitmacht mit rund 100 Einheiten. Beide rücken gleichzeitig aus und nehmen die große Basis (4) in die Zange.

Die LETZTEN Basen ver- richten

TIPP 40: Da nun alle Basen südlich des Flusses in Ihrem Besitz sind, können Sie in einer großen Rettungsoperation alle Zivilisten retten. Stellen Sie nun eine letzte, mindestens 250 Einheiten starke Armee zusammen, die auch Spione und Kommandos enthält. Der Trupp vernichtet dann die Basen im Norden (5, 6).



ICP 16: Der Präsident hält sich in einer der Hauptbasen (4, 5) auf.

Mission 16 – Triumph

TIPP 41: Bauen Sie Ihre Basis wie gewohnt aus, und sichern Sie das Dorf im Norden (1). Mit einem 150 Mann starken Trupp reißen Sie sich die Camps im Nordosten (2) und im Südwesten (3) unter den Nagel und unterstellen sie je einem Kommandanten. Dann bauen Sie mithilfe der Basen zwei Trupps mit je gut 200 Einheiten und einigen Spionen.

TIPP 42: Die beiden Armeen nehmen nun die GHOST-Basis im Norden (4)

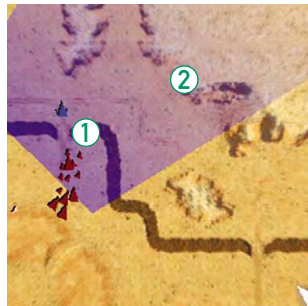
PRÄSIDENTEN aufspüren

in die Zange, ein Spion infiltriert die Kommandozentrale. Wenn Sie den Präsidenten gefunden haben, müssen Sie nur noch die zweite Basis auslöschen (5). Falls nicht, flieht er, und Sie müssen ihn stellen, ohne ihn zu töten. Danach gilt es, die Basis (5) natürlich trotzdem zu zerstören.



Die ICP lockt die Fieslinge aus dem Dorf, der Hubschrauber rettet die Zivilisten.

GHOST-Kampagne



Mission 1 – Schwierige Verbindung

TIPP 43: Schicken Sie Ihre Armee nach Norden über die Brücke (1). In westlicher Richtung stoßen Sie dann auf die Hochebene (2) vor, wo Sie den verbleibenden Widerstand ausschalten.

Mission 2 – Wiederaufnahme

TIPP 44: Errichten Sie Generator, Rekrutierungslager, Medien-Zentrum, Kaserne und Fahrzeugfabrik. Erwei-

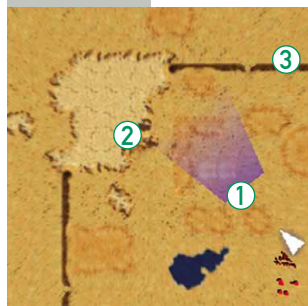
Ghost 01: Über die Brücke (1) gelangen Sie zur Hochebene (2).

HELIPORT zerstören

tern Sie nun Ihre Armee auf etwa 25 Einheiten inklusive eines Kameramanns. Die Armee rückt nach Osten vor und sichert die zivile Siedlung (1). Nachdem sie wieder auf Sollstärke ist, zerstört sie den Heliport (2).



Ghost 02: Nehmen Sie zunächst mit Ihren Truppen das feindliche Dorf (1) ein. Greifen Sie anschließend den Helikopter (2) an.



Mission 3 – Nachtjagd

TIPP 45: Ziehen Sie Ihre Basis wie gewohnt hoch, und rücken Sie mit Ihrem Trupp zur Siedlung (1) vor. Nachdem die Gegner dort beseitigt sind, rettet der Hubschrauber die Zivilisten. Mit einem Trupp, circa doppelt so groß wie der erste, machen Sie sich nun auf zur Hochebene und zerstören die dortige Basis (2).

Ghost 03: Der Konvoi trifft im äußersten Nordosten (3) der Karte ein.



Mission 4 – Überraschungsangriff

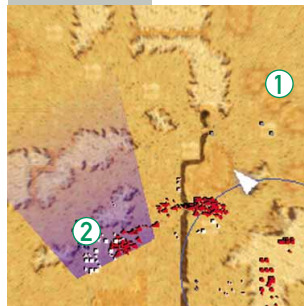
TIPP 47: Bewegen Sie sich am äußersten westlichen Kartenrand nach Norden (1) und von dort direkt zur verlassenen Basis (2), die Sie wieder auf-

Ghost 04: Bauen Sie erst eine Basis (2) auf, bevor Sie den Gegner (3) angreifen.

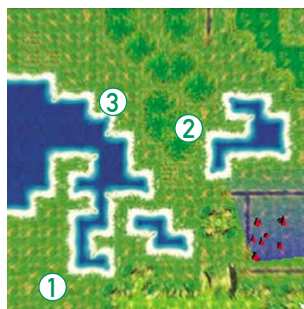
Gegner HIN-ABBLOCKEN

bauen. Errichten Sie lediglich Generator, Kaserne und Fahrzeugfabrik, und kaufen Sie Einheiten, bis Ihre Startressourcen erschöpft sind. Mindestens zehn Artilleriepanzer sollten auf jeden Fall dabei sein.

TIPP 48: Ihre Armee marschiert in Richtung Hochplateau, lockt mit einer Hand voll Einheiten möglichst viele Gegner herab und stürmt dann die Basis (3) selbst. Warten Sie vor diesem Angriff jedoch die gegnerische Verstärkung ab, sonst fällt sie Ihrem dezimierten Trupp kurz vor dem Abschluss der Mission in den Rücken.



Ghost 05: Den zweiten Stützpunkt (2) nehmen Sie am besten in die Zange.



Ghost 06: Von den Hügeln im Zentrum (2) aus kontrollieren Sie die gesamte Karte.

Mission 5 – Wüstenkampf

TIPP 49: Errichten Sie die Basis nach dem gewohnten Muster, sichern Sie sie mit stationären Waffen ab, und bauen Sie dann eine schlagkräftige Armee mit rund 100 Einheiten. Die bezieht Position auf den Hügeln südlich der gegnerischen Basis (1) und zerstört die Anlagen von den Anhöhen aus.

TIPP 50: Das Gefängnis lassen Sie stehen. Ihre Kommandos holen den Kommandeur raus und schaffen ihn in die Sicherheit Ihrer Basis. Bringen Sie Ihre Armee wieder auf Sollstärke, und teilen Sie sie in zwei Gruppen. Diese greifen die zweite Basis (2) simultan aus Süden und Norden an.

Mission 6 – In der Medien-Falle

TIPP 51: Bauen Sie die Basis wie üblich auf, und sichern Sie sie nach Westen und Norden mit stationären Geschützen. Schicken Sie einen 20-köpfigen Trupp (mit Kameramann) los, der einige kleinere Gegneransammlungen

FLAKPANZER in die Armee

zerstört. Nun können Sie Heliport und die verbesserte Fahrzeugfabrik hochziehen. Mit neuen und alten Einheiten stellen Sie einen 100-köpfigen Trupp auf, wichtigster Teil sind mobile Luftabwehrsysteme.



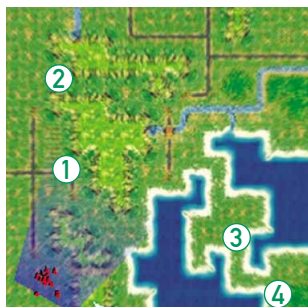
Bei Angriffen auf gegnerische Basen sollte Ihre Artillerie sich zunächst die stationären Geschütze des Gegners vorknöpfen.

Auf den HÜGELN Stellung beziehen

TIPP 52: Ihre Armee rückt nach Westen vor und nimmt die dortige Basis (1). Danach wird sie verstärkt und sammelt sich auf den Hügeln nördlich des Dorfes (2). Von dort aus kontrolliert sie die Umgebung und kann auf die gegnerische Basis (3) vorrücken.



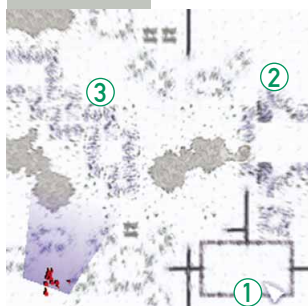
Ghost 07: Schützen Sie Ihre Basis mit zahlreichen stationären Geschützen.



Ghost 08: Die verbesserte Fahrzeugfabrik (4) müssen Sie sabotieren.

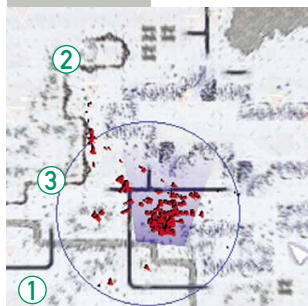
Fahrzeugfabrik SABOTIEREN

TIPP 55: Bringen Sie Ihre Armee wieder auf Sollstärke, und nähern Sie sich der nächsten Basis (3). Dort zerstören Sie zunächst die Luftabwehr und lassen dann die Helikopter den Job zu Ende bringen. Achten Sie nur darauf, dass Sie die verbesserte Fahrzeugfabrik (4) nicht zerstören, sondern mit einem Kommando sabotieren!



Ghost 09: Mithilfe des zweiten Lagers (1) nehmen Sie es mit der ICP auf.

Große Basis in die ZANGE nehmen



Ghost 10: Ein Ablenkungsmanöver macht den Weg zum Kontrollsystem (3) frei.

Mission 7 – Wichtige Enthüllungen

TIPP 53: Befehlen Sie Ihrem Kommandanten, sich um die Basis zu kümmern, worauf er die Verteidigung übernimmt. Sie unterstützen ihn, indem Sie eine Fahrzeugfabrik und stationäre Geschütze hochziehen. Sorgen Sie außerdem für Einheiten-Nachschub. Besonders wichtig: Bazookas zur Luftabwehr.

Mission 8 – Demütigung

TIPP 54: Bauen Sie Ihre Basis so schnell wie möglich aus, und sichern Sie sie nach Osten und Norden mit stationären Waffen. Nun rücken Sie zum nördlichen Dorf (1) vor, was dazu führt, dass die ICP nur noch sehr vorsichtig angreift. Sammeln Sie in der Siedlung einen Verband mit etwa 100 Einheiten inklusive zehn Panzerabwehrhubschraubern. Mit diesem Trupp zerstören Sie den nördlichen Außenposten (2) und lassen ihn von Ihrem Kommandanten ausbauen.

Mission 9 – Grenzkampf

TIPP 56: Ziehen Sie die Basis wie üblich hoch, und schützen Sie sie nach Osten und nach Norden hin mit stationären Geschützen. Beauftragen Sie Ihren zweiten Kommandanten mit der Verteidigung des Stützpunktes. Mit einem Verband aus etwa 100 Einheiten stoßen Sie nun zur östlichen Basis (1) vor und beauftragen den ersten Kommandanten mit dem Aufbau.

TIPP 57: Mit den Ressourcen beider Basen ist es nun möglich, einen starken, etwa 150-köpfigen Trupp aufzustellen. Der rückt zunächst von der östlichen Basis nach Norden vor und überrennt die dortige ICP-Basis (2). Parallel wird bei der westlichen Basis ein weiterer Trupp aufgebaut. Zu guter Letzt nehmen die beiden Trupps die nordwestliche Basis (3) in die Zange.

Mission 10 – Sabotage

TIPP 58: Stellen Sie Ihre Basis unter das Kommando von Clayfield. Rekrutieren Sie nun zwei große Armeen von je 100 Einheiten, die zweite zusätzlich mit einigen Kommandos. Unterstellen Sie Kommandant Walker die erste Armee. Befehlen Sie ihm, die Basis im Südwesten (1) anzugreifen, worauf die ICP Verstärkung schickt.



So schützen Sie Ihre Basis: **Stationäre MGS** und **Artillerie** ersticken Angriffe im Keim.

Kontrollsystem SABOTIEREN

TIPP 59: Gleichzeitig brechen Sie mit dem anderen Trupp nach Nordwesten auf und hasten durch die fast verteidigungslose Basis (2) zum Kontrollsystem (3). Während die anderen Truppen die Position erfolgreich halten, sabotieren die Kommandos das System.



Ghost 11: Kommandos retten die Journalistin (1) und bringen sie zum Ziel (3).

ESKORTE zum Treffpunkt

stellen Sie zwei 100-köpfige Trupps auf: einen mit eher schwerem Gerät und einen zweiten mit leichten Einheiten und der zu eskortierenden Amanda Summer. Trupp 1 greift nun unter dem Kommando von Walker die Basis im Osten (2) an. Zugleich bringt Trupp 2 Frau Summer zum Treffpunkt im Dorf (3).



Großangriffe können Sie getrost spezialisierten **Kommandanten** überlassen.

Mission 11 – Journalisten-Eskorte

TIPP 60: Ziehen Sie die Basis hoch, und stellen Sie zwei Trupps von je rund 70 Einheiten zusammen, welche die Basis im Norden (1) von Süden und von Osten aus angreifen. Nachdem die zerstört wurde, sabotiert ein Kommando das Gefängnis. Überlassen Sie Clayfield nun die Verteidigung von Basis eins und kümmern Sie sich selbst um die zweite.

TIPP 61: Mithilfe der beiden Basen stellen Sie zwei 100-köpfige Trupps auf: einen mit eher schwerem Gerät und einen zweiten mit leichten Einheiten und der zu eskortierenden Amanda Summer. Trupp 1 greift nun unter dem Kommando von Walker die Basis im Osten (2) an. Zugleich bringt Trupp 2 Frau Summer zum Treffpunkt im Dorf (3).



Mission 12 – Spionage

TIPP 62: Bei dieser Mission müssen Sie mit dem anfänglichen Budget auskommen. Errichten Sie Radar und Logistikzentrum, und bilden Sie drei Spione sowie zehn Kommandos aus. Mit dem restlichen Geld bauen Sie die Basis aus, wagen sich aber auf keinen Fall mit Einheiten heraus. Stellen Sie nun zwei Trupps mit je fünf Kommandos und einem Spion zusammen.

TIPP 63: Mit den Trupps rücken Sie nun sehr vorsichtig vor, halten sich stets bedeckt und sabotieren alle

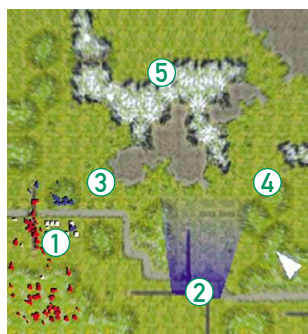
Ghost 12: Zerstören Sie die Flugabwehr, um Luftunterstützung zu erhalten.

LUFTUNTERSTÜTZUNG ermöglichen

Raketabwehrstellungen der beiden feindlichen Basen (1, 2). Mithilfe der Luftunterstützung können Sie sich nun durch die Basis auf dem Plateau (3) hindurchschleichen, die Generatoren sabotieren und schließlich Ihr Zielgebäude (4) infiltrieren.



Anti-Panzer-Hubschrauber zählen zu den besten Einheiten. Halten Sie sie jedoch unter allen Umständen von der gegnerischen **Luftabwehr** fern.



Mission 13 – Bergung von Sprengköpfen

TIPP 64: Bauen Sie Ihre Basis wie üblich auf und positionieren Sie starke Trupps bei den beiden Brücken (1, 2). Nun können Sie eine Armee aus etwa 200 Einheiten zusammenstellen. Die nehmen den Außenposten (3) ein, worauf Sie ihn von Kommandant Clayfield ausbauen lassen.

TIPP 65: Mit den vereinten Kräften beider Basen attackiert ein wieder aufgestockter Trupp die Basis im Osten (4), um die Sie sich selbst kümmern. Ein 300 Mann starker Trupp kann

Ghost 13: Errichten Sie nach und nach eigene Basen auf den von Ihnen besiegten Außenposten.

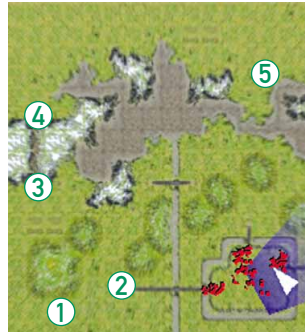
Weitere BASIS errichten

nun schließlich die Hauptbasis im Norden (5) erledigen. Zu guter Letzt lassen Sie das Hauptgebäude infiltrieren.

Mission 14 – Demontage

CANYON absichern

TIPP 66: Nachdem die Basis fertig ist, übernimmt eine Armee von etwa 200 Einheiten das Camp im Südwest-



Ghost 14: Reißen Sie zunächst die Kontrolle im Süden an sich, und sichern Sie die Basis am Canyon (3).

von Kommandos sabotiert. Passen Sie gut auf die Wissenschaftler auf, während ein wieder aufgestockter Trupp die Basis im Nordosten (5) ausschaltet. Kommandos und Wissenschaftler sabotieren das verschonte Kraftwerk, um die Mission zu beenden.



Ghost 15: Der Reihe nach schnappen Sie dem Gegner seine Stützpunkte weg.

Weitere BASEN erobern

TIPP 69: Ihre Armee rückt nun Richtung Norden vor und nimmt die nächste Basis (4) in Besitz, die von Walker ausgebaut wird. Wiederum erweitern Sie die Armee. Nächstes Ziel ist die Basis im äußersten Nordwesten (5), die Sie wie gewohnt erobern. Ebenso verfahren Sie mit den beiden verbleibenden Basen (6, 7).

Mission 15 – Schwierige Entwicklung

TIPP 68: Nachdem die Basis hochgezogen wurde, sichert ein 100-köpfiger Trupp das Dorf (1) und die Basis im Westen (2). Kommandant Clayfield baut sie aus, während Sie die Armee auf eine Stärke von 200 Einheiten bringen. Dann erobern Ihre Verbände den Außenposten im äußersten Südwesten (3). Kommandant Holloway übernimmt diesen Stützpunkt, während Sie Einheiten rekrutieren und Ihre Armee wieder auf Sollstärke bringen.



Ghost 16: Schicken Sie Spione mit, wenn Sie die Hauptbasis (3) einnehmen.

Mission 16 – Nuklearer Zwischenfall

TIPP 70: Zum letzten Mal errichten Sie Ihre Basis, entwickeln alles, was die Waffenkammern hergeben, und stellen einen Trupp aus mindestens 200 Einheiten zusammen. Der nimmt die am schwächsten bewachte Gegnerbasis im Südwesten (1) ein, welche Sie von Kommander Clayfield hochziehen lassen. Mithilfe der Zweitbasis wird Ihre Armee weiter ausgebaut: Nächstes Ziel ist der Außenposten nördlich Ihrer Basis (2), den Sie ebenfalls einem Kommandanten unterstellen.

VIER Trupps für den finalen Angriff

TIPP 71: Rekrutieren Sie nun drei Trupps zu je gut 100 Einheiten und einen vierten Trupp mit einer Hand voll Spione. Die drei Armeen greifen die Hauptbasis (3) aus verschiedenen Richtungen an, im allgemeinen Getümmel infiltrieren die Spione das Hauptquartier. Gratulation, Sie haben beide Kampagnen erfolgreich abgeschlossen. **HK**