

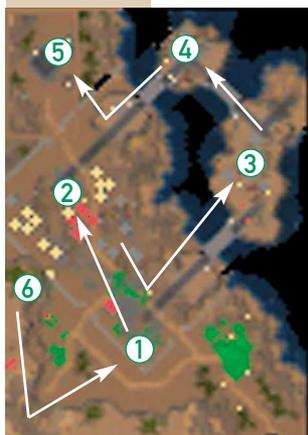
Das Addon komplett gelöst

# C&C 3 Feuersturm

Wir haben den Kampf gegen den üblen Computer Cabal für Sie ausgefochten.

**D**as Addon zu Westwoods Echtzeit-Bestseller, C&C 3: Feuersturm, konfrontiert Sie mit einem neuen Feind: dem Elektronenhirn Cabal. Wie Sie mit seiner Mutantenarmee fertig werden, verraten wir Ihnen auf den folgenden Seiten.

## ○ Bruderschaft von Nod



**Nod-Mission 1:** Erobern Sie den Tempel bei (3), und finden Sie anschließend die weiteren Bauteile.

### BAUTEILE bergen

anderen Teile sind bei (5). Zerstören Sie die Gebäude, um die Fracht zu erhalten. Nachdem Sie alle Aufgaben erledigt haben, bringen Sie Ihre Fußtruppen zum Untergrundtransporter bei (6).



**Nod-Mission 2:** Zwingen Sie die Zivilisten, sich zu opfern, damit die Monster gegen die GDI vorrücken.

### 1. Operation Neustart

**TIPP 1:** Brechen Sie bei (1) in die Basis der GDI ein, und schießen Sie sich bis nach (2) vor, wo Ihre Truppen den Bauhof und andere wichtige Gebäude einnehmen. Behalten Sie jedoch einen Ingenieur übrig, da Sie in der Kaserne keinen neuen trainieren können. Nun errichten Sie eine eigene Basis.

**TIPP 2:** Den Tempel finden Sie bei (3), er wird von lediglich zwei Infanteristen bewacht. Schicken Sie Ihren letzten Ingenieur dort hinein.

**TIPP 3:** Das erste Bauteil für Cabal liegt bei (4) und wird nur von Fußtruppen gesichert. Die beiden

### 2. Saat der Zerstörung

**TIPP 4:** Infizieren Sie die Zivilisten bei (1), indem Sie Ihre Spezialisten auf sie schießen lassen. Die Leute werden in Richtung (2) aufbrechen, wo sie auf eine zerstörte Brücke (2) treffen. Schicken Sie einen Ingenieur in das kleine Gebäude an der Brücke, um sie zu reparieren. Die Zivilisten werden nun die Mutanten anlocken, die schnurstracks nach (3) und (4) vorrücken und dort mit den Soldaten der Global Defensiv-Initiative kurzen Prozess machen.



**Tipp 5:** Die Tiberium-Mutationen vernichten automatisch alle Streitkräfte der feindlichen GDI. Falls Sie weitere Mutanten brauchen: Im NW sind welche.

### Weitere ZIVILISTEN

**TIPP 5:** Sollten Sie noch mehr Mutanten benötigen, finden Sie bei (3) und (4) weitere Zivilisten. Aber Vorsicht: Die GDI-Einheiten dürfen Sie nicht entdecken. Tasten Sie sich behutsam ins Feindesland vor.

### 3. Tratos letzter Kampf

#### Stellung DURCHBRECHEN

**TIPP 6:** Laden Sie Ihre Fußsoldaten und Cyborgs aus, und greifen Sie die Stellung der GDI bei (1) an. Die wird nur von einem Ghoststalker bewacht. Anschließend verschanzen sich Ihre Truppen in der Stellung.

#### Basis AUS-SPIONIEREN

**TIPP 7:** Mit Hilfe der Haftdrohnen ist es möglich, die Basis der GDI heimlich auszuspionieren. Sie müssen die Drohnen nur auf den Fahrtwegen der Lastwagen platzieren. Die erste Drohne setzen Sie auf



**Nod-Mission 3:** Nachdem Sie die Basis mit den praktischen Haftdrohnen ausgekundschaftet haben, erledigen Sie Tratos bei (9).

der Straße nach (1) ab, wo sie von einem Transporter der GDI aufgefangen wird und Ihnen einen Einblick in die Feindbasis gibt.

**TIPP 8:** Bringen Sie mit Hilfe eines Untergrundtransporters einen Trupp Raketenwerfer-Infanteristen nach (2). Dort feuern die ein Loch in die Mauer, damit die restlichen Drohnen in die Basis können und sich an zwei weitere Transporter und einen Schwebepanzer heften. Diese Fahrzeuge machen regelmäßig bei (2) Halt.

**Bauhof EROBERN**

**TIPP 9:** In der Zwischenzeit gibt's mehrmals Verstärkung an der Startposition. Gruppieren Sie Ihre Kräfte, und brechen Sie bei (3) in die GDI-Basis ein. Bei (4) finden Sie den Bauhof des Gegners, den Sie unverzüglich erobern. Bei (4) und (5) liegen weitere Produktionsstätten und Raffinerien.

**Kraftwerke VERNICHTEN**

**TIPP 10:** Produzieren Sie in Ihrer Waffenfabrik vier bis fünf Titanen. Zerstören Sie damit die Kraftwerke bei (6) und (7). Die Kraftwerke bei (8) werden mit Granatenwerfern geschleift, die Sie per Untergrund-BMT dorthin transportieren.

**TRATOS töten**

**TIPP 11:** Die Feuersturmmauer von Tratos fällt nun aus, und Sie können einen Trupp von Infanteristen durch den Untergrund nach (9) schleusen. Erledigen Sie Tratos, bevor er in den Orca fliehen kann.



**4. Auslöschung aller Mutanten**

**TIPP 12:** Schlagen Sie Ihre Zelte bei (1) auf, Tiberium gibt's dort in Massen. Die Angriffe der Mutanten erfolgen immer nach dem gleichen Schema: Im Süden rücken einige Infanteristen vor, im Norden schauen regelmäßig Ghoststalker und äußerst lästige Fahrzeugdiebe vorbei. Stellen Sie deshalb Artillerie und Laserkanonen auf.

**TIPP 13:** Überall in der Gegend befinden sich gefährliche tierische Mutationen. Eliminieren Sie diese mit sechs Kampfharpyien, gegen Luftattacken haben die Biester nämlich keine Chance.

**TIPP 14:** Die Basis bei (2) erledigen Sie mit Teufelszungen und Artillerie. Die Mutanten verfügen praktischerweise nicht über ausgebaute Verteidigungseinrichtungen, damit ist die Stellung leichte Beute.

**Nod-Mission 4:** Errichten Sie eine starke Basis bei (1), und zerstören Sie anschließend die Stellungen der Mutanten bei (2).



**Tip 14:** Mit Artillerie und Teufelszungen können Sie die schwach gesicherte Mutantenbasis in kurzer Zeit schleifen.

**TACITUS bergen**

**TIPP 15:** Im äußersten Nordwesten wartet der Transporter mit dem Tacitus. Bergen Sie ihn, und bringen Sie die kostbare Beute zu Ihrer Startposition. Zum Schluss müssen Sie noch alle restlichen Feinde ausschalten, die sich in der Region aufhalten.

**Sofortige FLUCHT**

**5. Flucht vor Cabal**

**TIPP 16:** Verlassen Sie mit Ihren Truppen sofort die Gegend um (1), und fliehen Sie nach (2). Ignorieren Sie unterwegs die feindlichen Cyborgs – es reicht, wenn ein Ingenieur und ein Jeep überleben.

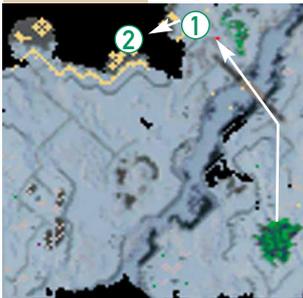


**Nod-Mission 5:** Rufen Sie bei (2) die Montauk, die Ihre Truppen bei (3) aus der Gefahrenzone bringt.

**TIPP 17:** Ihr Ingenieur erobert bei (2) die Funkstation; senden Sie einen Notruf an die Kommandozentrale der Bruderschaft. Die Montauk erscheint bei (3). Bringen Sie Ihre weiteren Truppen auf dem schnellsten Weg dorthin.

**Gegend ERKUNDEN**

**6. Die Stunde der Nod**



**Nod-Mission 6:** Lenken Sie die Bomber der GDI mit Ihren Tarnpanzern ab, während sich ein Ingenieur zum feindlichen Radar schleicht.

**TIPP 18:** Erkunden Sie mit Ihren Tarnpanzern die Karte. Während dieser Zeit kommen stets Verstärkungen zur Startposition. Sobald keine neuen Panzer mehr eintreffen, sammeln Sie Ihre gesamte Streitmacht südlich von (1).

**TIPP 19:** Nehmen Sie einige Panzer, und enttarnen Sie sich bei (1) nahe der feindlichen Abwehrmauer. Das wird die Bomber anlocken, die nicht nur Ihre Stahlkolosse, sondern auch die Verteidigung der Basis vernichten. Enttarnen Sie nun die nächsten Panzer, und versuchen Sie bis (2) vorzudringen.

**TIPP 20:** Bei (2) liegt das Radar. Lenken Sie die Streitkräfte der GDI

**Radar EROBERN**

so lange mit den verschiedenen Tarnpanzern an allen möglichen Ecken der Basis ab, bis ein Ingenieur sicher das Zielgebäude erreicht hat.

**Brücken REPARIEREN**

**7. Tag der Vergeltung**



**Nod-Mission 7:** Wenn Sie die Brücken bei (2) und (3) reparieren, erhalten Sie genug Verstärkung, um Cabal zu schlagen.

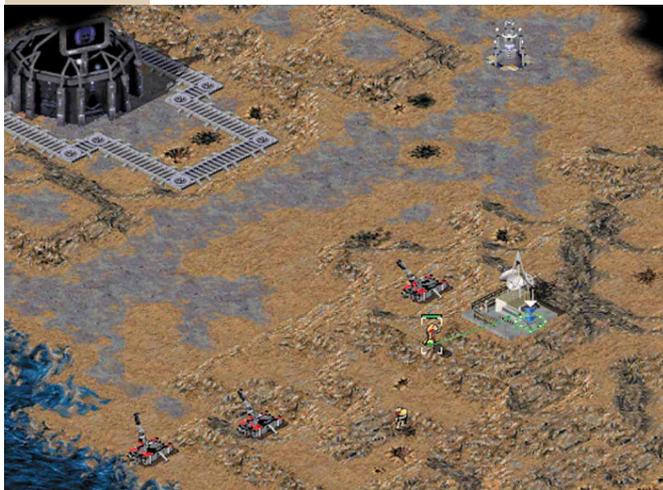
**TIPP 21:** Errichten Sie Ihre Basis bei (1), und reparieren Sie die Brücken bei (2) und (3) mit Ingenieuren.

**TIPP 22:** Errichten Sie eine starke Verteidigung, die in angemessener Reichweite zu Ihren Produktionsstätten steht. Cabal wird in bestimmten Abständen Atomraketen abfeuern. Sammeln Sie Ihre Truppen im hinteren Teil der Basis.

**TIPP 23:** Konstruieren Sie sechs Haubitzen, die Sie südlich der Kraftwerke bei (4) platzieren. Von dort aus können Sie die gegnerischen Anlagen gefahrlos zerlegen; das legt die Tarngeneratoren lahm.

**Basis ANGREIFEN**

**TIPP 24:** Nun rücken Sie mit allen Kräften bei (5) in der Hauptbasis des Gegners ein. Konzentrieren Sie Ihr Feuer zunächst auf die gefährlichen Obelisken; die Produktionsstätten sind erst danach dran. Arbeiten Sie sich so nach (6) vor, wo Sie Cabals Kommandostation mit einem Ingenieur erobern. Danach räumen Sie noch die Karte auf.

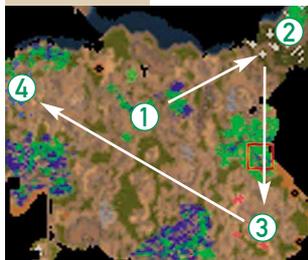


Tipp 24: Infiltrieren Sie die Kommandostation von Cabal bei (6).

**8. Sammlerjagd**

**Zivilisten RETTEN**

**TIPP 25:** Errichten Sie bei (1) Ihre mobile Waffenfabrik. Produzieren Sie fünf Haubitzen und fünf Teufelzungen. Nach wenigen Minuten werden die Zivilisten bei (2) von Cabal angegriffen – retten Sie die Leute.



**Nod-Mission 8:** Retten Sie die Zivilisten bei (2), und gehen Sie erst dann zum Angriff auf den Feind über.

**Feind VERNICHTEN**

geschützt, bauen Sie deshalb eine Armee von zehn Haubitzen und 20 Tarnpanzern auf. Während sich die Artillerie um die Abwehrstellungen der Basis kümmert, schalten die Tarnpanzer die Verteidiger im Inneren aus. Suchen Sie zum Schluss die Karte nach den Sammlern des Feindes ab.

**9. Der Kern des Problems**

**BRÜCKEN-KOPF bilden**

**TIPP 28:** Vernichten Sie die Cyborgs, und setzen Sie per Untergrund-BMT ans andere Ufer über. Die Reparatur der Brücke ist unnötig, der Ingenieur erobert besser die Kaserne bei (1). Dort produzieren Sie sofort Elitesoldaten, während Sie den angelieferten Bauhof nördlich der Kaserne aufbauen. Nun nehmen Ihre Ingenieure auch den Rest ein.

**Basis ETABLIEREN**

**TIPP 29:** Errichten Sie Raffinerie, Waffenfabrik und Tech-Center, um einen Tarngenerator bauen zu können. Der sollte speziell Ihre Kraftwerke in seinen Wirkungskreis einschließen, da Cabal viele Luftangriffe starten wird. Ihre Verteidigung zu Lande besorgen ausschließlich Infanteristen. Sobald Sie Ihre gesamte Basis tarnen können, bilden Sie aus Obelisken und Lasertürmen eine Abwehrreihe in Richtung Osten. Das dazu nötige Tiberium wartet bei (2).

**ORCAS vernichten**

**TIPP 30:** Die meisten Luftangriffe kommen von der Basis im Norden bei (3). Zerstören Sie deshalb die Landeplätze mit eigenen Bombern oder per Nuklearschlag. Bei (3) befinden sich viele Luftabwehrstellungen; bringen Sie deshalb Untergrundtransporter und Flammenwerfer dorthin, um die Verteidigung zu zerstören. Dann erobert ein Ingenieur so schnell wie möglich Cabals Kommandozentrale.

**Weiter VORRÜCKEN**

**TIPP 31:** Bei (4) und (5) liegen weitere Feindbasen. Versuchen Sie, die Tarngeneratoren per Nuklearschlag zu neutralisieren, um die Gebäude sichtbar zu machen. Danach können Haubitzen und Elitefußtruppen aufräumen. Bei (6) liegt die nächste Kommandozentrale. Reparieren Sie die Brücke nach (7), und vernichten Sie sämtliche Gebäude des Feindes. Achtung: Die Kommandozentrale von Cabal darf noch nicht attackiert werden.



**Nod-Mission 9:** Sobald Sie sämtliche Kontrollstationen von Cabal erobert haben, können Sie sein Computerzentrum direkt angreifen.

**Cabal BELAGERN**

schlag. Der Verteidigungsroboter kann Ihnen bei dieser Aktion nicht gefährlich werden, wenn die Haubitzen schnell genug das Herz demolieren.



Tipp 32: Bergen Sie mit dem Transporter den Tacitus.

# Globale Defensiv-Initiative

## 1. Bergung des Tacitus

**Kodiak FINDEN**

**TIPP 33:** Folgen Sie dem Weg nach Süden, laufen Sie anschließend bis zum äußersten Osten der Karte und dann nach Norden. Dort ist die abgestürzte Kodiak. Bergen Sie den Tacitus per Transporter, und treffen Sie sich mit den Verstärkungen im Norden.

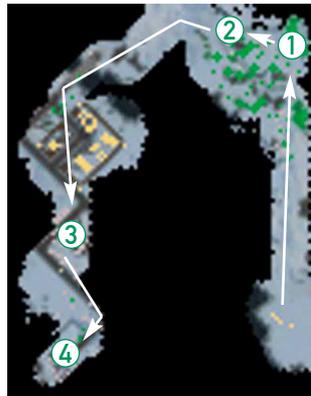


**GDI-Mission 2:** Helfen Sie den Zivilisten bei der Flucht vor den Tiberium-Mutationen, und vernichten Sie mit Verstärkungen den Feind.

## 2. Evakuierung von Zivilisten

**TIPP 34:** Zuerst werden zehn Titanen gebaut, da die Tiberium-Mutationen gegen die schweren Geschosse nicht gefeit sind. Töten Sie die Biester, die Ihre Zivilisten bei (1) angreifen. Letztere werden automatisch die Flucht ergreifen, um bei (2) mit Orca-Transportern wegzufiegen. Verteidigen Sie diese Position.

**TIPP 35:** Bauen Sie in der Zwischenzeit weitere Titanen in Ihrer Basis, und räumen Sie auch bei (3) und (4) auf. Sobald Verstärkungen in Ihrer Basis eingetroffen sind, töten Sie die restlichen Mutationen, die sich noch auf der Karte befinden.



**GDI-Mission 3:** Neutralisieren Sie die Anführer, ohne Mutanten oder Zivilisten zu verletzen.

## 3. Niederschlagung einer Revolte

**TIPP 36:** Laufen Sie mit Ihren Spezialeinheiten den auf unserer Karte eingezeichneten Weg ab. Unterwegs treffen Sie an den Punkten (1), (2), (3) und (4) die vier Anführer des Aufstands. Die Männer erkennen Sie, wenn Sie den Mauszeiger kurz auf der Person ruhen lassen; es muss die Bezeichnung »Rebellenführer« erscheinen. Achten Sie aber unbedingt darauf, dass Ihre Truppen weder unschuldige Zivilisten noch Mutanten eliminieren.

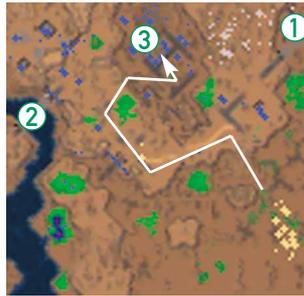
## 4. Im Zentrum des Feindes

**Basis ETABLIEREN**

**TIPP 37:** Etablieren Sie Ihre Basis direkt am Startplatz, für ausreichend Geld ist durch die Tiberium-Felder gesorgt. Bilden Sie eine starke Abwehrreihe aus mächtigen Titanen, da der üble Computer Cabal schon nach kurzer Zeit attackieren wird.

**TIPP 38:** Konstruieren Sie vier Orcas, um die Brücken bei (1) und (2) zu zerstören. Danach gehen die Angriffe Cabals rapide zurück.

**Brücken SPRENGEN**



**GDI-Mission 4:** Schneiden Sie Cabal durch die Zerstörung der Brücken bei (1) und (2) die Nachschublinie ab, bevor Sie endgültig zum Angriff auf seine Basis übergehen.

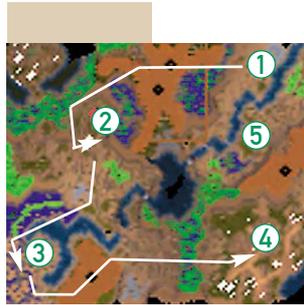
**TIPP 39:** Nördlich Ihrer Startposition bewacht ein Cyborg-Commander ein Tiberiumfeld. Töten Sie ihn mit ungefähr zehn Titanen, und nehmen Sie anschließend die feindlichen Sammler aufs Korn.

**TIPP 40:** Die Festung Cabals ist einfach zu knacken, Sie benötigen lediglich eine Streitmacht aus 20 Titanen. Bei (3) liegt Cabals Kommandostation, die Sie flugs mit einem Ingenieur besetzen.

## 5. Der Tag des Dogmas

**TIPP 41:** Töten Sie mit dem Moloch die Mutationen in Reichweite. Lassen Sie das Kriegsgerät im Anschluß an der Startposition stehen, und marschieren Sie nur mit dem Ghoststalker, dem Arzt und dem Archäologen los.

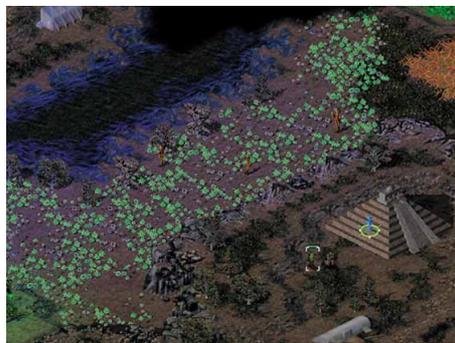
**TIPP 42:** Laufen Sie die Pyramiden in der eingezeichneten Reihenfolge von (1) bis (3) ab, und erforschen Sie jede einzelne mit dem Archäologen. Die vierte Pyramide wird von starken Soldaten bewacht. Töten Sie deren Anführer im Norden von (4), danach begehen die



**GDI-Mission 5:** Der Archäologe durchsucht die Pyramiden nach Teilen des Tacitus, die Sie anschließend bei (5) ausfliegen.

Kämpfer freiwillig Selbstmord.

**TIPP 43:** Nachdem Sie das Stück des Tacitus gefunden haben, bringen Sie die Einheiten zu (5), wo sie ein Orca-Transporter abholt. Den Moloch zerstören Sie beim Gang über das Tiberiumkraut.



**Tip 42:** Erforschen Sie die vier Pyramiden.

## 6. Flucht vor Cabal



**GDI-Mission 6:** Bringen Sie die Wissenschaftlerin in Sicherheit, etablieren Sie eine Basis, und schlagen Sie anschließend zurück.

**TIPP 44:** Ziehen Sie Ihre Einheiten bei (1) zusammen, und fliehen Sie mit allen nach (2). Liefern Sie die Wissenschaftlerin auf dem Flugfeld ab, was Ihnen ein mobiles Baufahrzeug einbringt. Das baut umgehend eine Basis.

**TIPP 45:** Errichten Sie eine schlagkräftige Verteidigung aus fünf Granatwerfern. Konstruieren Sie parallel dazu mehrere Sensorfahrzeuge, mit denen Sie die über die Landschaft verstreuten mobilen Tarngeneratoren orten. Eine Ab-

**GETARNT EINHAIEN CABAL ANGREIFEN**

ordnung von ungefähr fünf Titanen macht kurzen Prozess mit den lästigen Nod-Geräten.

**TIPP 46:** Greifen Sie Cabals Basis mit 15 Disruptoren und mehreren Sensorfahrzeugen an; er wird nichts entgegensetzen haben. Allein die wenigen Artillerieeinheiten können Ihnen gefährlich werden – schalten Sie diese mit Molochs aus.

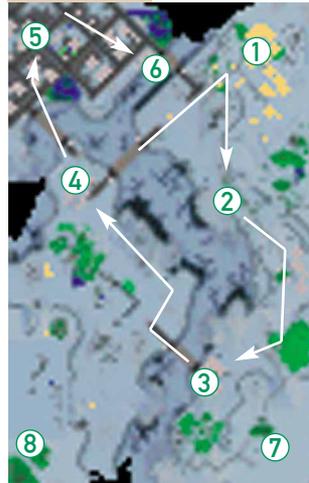
**7. Die Cyborgs kommen**

**Dörfer WARNEN**

**TIPP 47:** Bewegen Sie Ihren Spion nach (1), wo eine fast zerstörte Basis der GDI liegt. Sie erhalten den Auftrag, die Zivilisten in der Region vor Cabal zu warnen. Klappern Sie also die Dörfer bei (2), (3) und (4) ab, und nehmen Sie dort die Geschenke der Einwohner mit.

**TIPP 48:** Bei (5) angekommen, erhalten Sie ein mobiles Baufahrzeug und weitere Verstärkungen. Ein Ingenieur repariert die Brücke bei (6), über die Sie Ihre Truppen nach (1) bringen. Vernichten Sie dort alle Feindeinheiten, und errichten Sie anschließend den Bauhof. Die angeschlagenen GDI-Gebäude werden Ihrem Kommando unterstellt. Errichten Sie nun wie gewohnt eine Basis.

**TIPP 49:** Cabal hält Stellungen bei (7) und (8). Für die erste reichen zehn Disruptoren bequem aus. Die



**GDI-Mission 7:** Nachdem Sie die Zivilisten vor Cabal gewarnt haben, erhalten Sie ein Baufahrzeug.

**CABAL besiegen**

zweite liegt leider auf einem Berg und ist daher schwerer einzunehmen. Ziehen Sie noch einige Molochs hinzu, um die feindliche Artillerie rasch auszuschalten. Zum Schluss müssen Sie noch die Karte nach einzelnen Gegnern absuchen.

**8. Produktionspause**

**Produktionszentrum VERSEUCHEN**

**TIPP 50:** Düsen Sie mit Ihren Einheiten zu (1), wo Ihr Cyborg das Produktionszentrum verseucht. Sie erhalten Verstärkungen, mit denen Sie anschließend die gesamte Basis rund um (1) auseinandernehmen.

**TIPP 51:** Errichten Sie Ihre eigene Basis bei (2), zwischen den beiden großen Tiberiumfeldern. Schützen Sie Ihre Stellung durch Granatwerfer. Der Computer wird netterweise nur relativ selten angreifen.

**TIPP 52:** Sie haben alle Zeit der Welt, um eine schlagkräftige Armee aus zwanzig Disruptoren und zehn Molochs aufzustellen, mit denen Sie anschließend die große Cabal-Basis bei (3) attackieren. Sie können entweder von Norden oder vom Süden her angreifen, die beiden Zugänge der Feindanlage sind ungefähr gleich stark gesichert.



**GDI-Mission 8:** Verseuchen Sie die Kommandozentrale bei (1), und vernichten Sie anschließend alle Truppen des Feindes in der Region.

**Basis LAHMLEGEN**

**TIPP 53:** Im äußersten Südwesten der Basis steht ein Tarngenerator mit Kraftwerken; eliminieren Sie die so früh wie möglich, um den Rest der Basis lahmzulegen. Räumen Sie anschließend auf der Karte auf.

**9. Der Kern des Problems**

**EMP gegen Cyborg**

**TIPP 54:** Legen Sie mit der EMP-Kanone den Cyborg-Commander bei (1) lahm. Anschließend verarbeiten ihn Ihre Titanen zu Schrott. Errichten Sie bei (2) Ihre Basis, die allerdings ständigen Angriffen von Cabal ausgesetzt ist. Um sich Luft zu verschaffen, attackieren Sie die Stellung bei (3) mit Orca-Bombern. Dort sind weitere Tiberium-Vorräte.

**Radar EINNEHMEN**

**TIPP 55:** Vernichten Sie bei (3) außer dem Radar alle feindliche Gebäude. Wenn einer Ihrer Ingenieure das Radar erobert, erfahren Sie nämlich die Standorte der drei Kontrollstationen von Cabal.

**ATOM-ANGRIFFE unterbinden**

**TIPP 56:** Bei (4) stehen die vier Raketensilos des Feindes. Vernichten Sie die Gebäude mit Ihrer Ionenkanone und den Orca-Bombern.



**Tipp 56:** Zerstören Sie mit Bombern und Ionenkanone die Raketensilos.

**Basis INFILTRIEREN**

**TIPP 57:** Laden Sie fünf Ingenieure in ein BMT, und konstruieren Sie einen Transportflieger. Der setzt den BMT bei (5) ab, wo Sie vorher per Ionenkanone die feindlichen Luftabwehrstellungen vernichtet haben. Erobern Sie den Bauhof von Cabal, und errichten Sie in seiner eigenen Basis eine neue Stellung. Ein Tarngenerator und mehrere Obelisken sichern sie. Anschließend vernichten Sie Cabals Basis von innen heraus.



**GDI-Mission 9:** Erobern Sie die Kontrollstationen von Cabal, und greifen Sie sein Rechenzentrum an.

**Kontrollstation EINNEHMEN**

men. Produzieren Sie wie in Tipp 32 20 Haubitzen, die Sie vor Cabals Computerkern bei (7) in Stellung bringen. Nachdem Sie seine Verteidigungen heruntergefahren haben, zerlegt die Artillerie den Feind. Gratulation! Sie haben's Cabal gezeigt.

