

Tips für Aliens und Alien-Jäger

Battlezone 2

Eine gerade entdeckte Alienrasse will Ihnen ans Leder. Damit Ihr Vormarsch nicht steckenbleibt, haben wir alle Missionen für Sie gelöst.

Das Action-Strategiespiel Battlezone 2 von Activision spielt sich ähnlich wie der erste Teil und steht seinem Vorgänger auch im Schwierigkeitsgrad um nichts nach. Deshalb haben wir auch diesmal alle Missionen gelöst und festgehalten, wo Sie besonders aufpassen müssen und wie Sie den kosmischen Krieg gewinnen. Der erste Teil dieser Lösung ist bereits in Ausgabe 1/2000 erschienen, wir drucken ihn aber der Vollständigkeit halber hier noch einmal mit ab.

Allgemeine Tips

Recycler richtig PLAZIEREN

TIP 1: Wählen Sie den Aufbauplatz für Ihren Recycler mit Bedacht. Er muß auf einer großen Ebene liegen, die Platz für weitere Gebäude bietet. Ideal wäre eine Position zwischen den umliegenden Scrap-Pools.

Scavenger VERBESSERN

TIP 2: Rüsten Sie so früh wie möglich Ihre Scrap-fördernden Scavenger auf. Das ist zwar eine teure Aktion, sie macht sich dank beschleunigter Scrap-Gewinnung jedoch sofort bezahlt und sorgt dafür, daß eine funktionstüchtige Basis viel schneller fertig wird.



Tip 2: Ein frühes Upgrade der Scavenger ist zwar teuer, macht den Basisbau aber deutlich effizienter.

Volles MAGAZIN

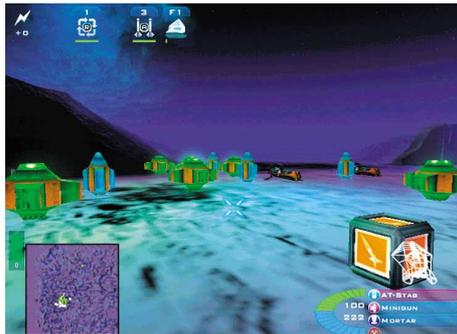
schon im nächsten Gefecht Ihr Überleben sichern. Reparieren Sie daher unbedingt in allen Ruhephasen Ihren Angriffsgleiter.

Gleiter AUFRÜSTEN

TIP 4: Ihr Standardpanzer von der Stange ist zwar bereits mit einem beeindruckenden Waffenarsenal ausgerüstet, die Armory bietet aber noch stärkere Kanonen an, die sich im Gefecht schnell bezahlt machen.

Gefecht VORBEREITEN

TIP 5: Ein gut vorbereiteter Angriff fordert wesentlich weniger eigene Verluste als eine simple Frontalattacke. Katapultieren Sie vor dem Gefecht per Armory einige Reparaturkits in die Nähe des Schlachtfelds, und ziehen Sie Ihr Geschwader später zur Instandsetzung



Tip 5: Gute Vorbereitung zahlt sich aus.

dorthin zurück. Neu ausgerüstet sind Ihre Gleiter den Feinden haushoch überlegen.

TIP 6: Nehmen Sie möglichst immer einen Kampfpanzer als Begleitung mit. Falls Ihr Gefährt zerstört wird, können Sie so um-

SCHUTZ für Scavenger

steigen und die Mission problemlos fortsetzen. **TIP 7:** Manche Scrap-Pools liegen fernab der eigenen Basis und sind so nur schlecht gegen den Feind zu verteidigen. Sichern Sie solche Orte mit zwei mobilen Geschütztürmen ab. Die Türme können schon vom Recycler gebaut werden und halten jede gegnerische Patrouille bis zu Ihrem Eintreffen auf.

Türme auf die HÜGEL

TIP 8: Errichten Sie Ihre mobilen Geschütztürme an erhöhten Positionen, etwa auf Hügeln. Auf diese Weise verbessert sich der Sichtradius der Geschütze ganz enorm, außerdem können die Türme dann über die eigenen Einheiten hinwegfeuern.

TÜRME versetzen

TIP 9: Sobald Ihre Basis mit großen Lasergeschütztürmen ausgerüstet ist, können Sie die mobilen Türme für andere Aufgaben als den Basisschutz verwenden. Stellen Sie die Verteidiger beispielsweise auf einer feindlichen Patrouillenroute auf.

SAMMLER produzieren

TIP 10: Bauen Sie einen überschüssigen Scavenger, und lassen Sie ihn per Scavenge-Befehl die Überreste zerstörter Gleiter einsammeln. Vor allem Basen mit wenigen Scrap-Pools können davon profitieren.

Basis richtig PLANEN

TIP 11: Achten Sie beim Errichten der Basis darauf, daß diese übersichtlich bleibt und möglichst Wege zum Durchfliegen bietet. So lassen sich Aktionen im Innern der Basis schneller abwickeln. Stellen Sie außerdem Geschütztürme nur in der Richtung auf, aus der feindliche Geschwader ihre Angriffe starten.

Zuerst die TÜRME knacken

TIP 12: Vernichten Sie beim Angriff auf gegnerische Scionbasen zuerst die großen Geschütztürme, da die Abwehrbauten sonst in kürzester Zeit Ihr gesamtes Geschwader auseinandernehmen. Während der Scionmissionen empfiehlt sich die frühzeitige Zerstörung der feindlichen Kraftwerke, um damit die Verteidigungsanlagen auszuschalten.



Tip 13: Nach Zerstörung des Gleiters heißt es schnell flüchten und einen Flügelmann rufen.

RETTUNG
aus der
Gefahr

nem Ihrer Flügelmänner abholen, und übernehmen Sie seinen Gleiter. Zur Not tut es dafür auch ein Scavenger oder ein mobiler Geschützturm, in diesem Augenblick kommt es nur auf hohen Schutz an.

TIP 13: Sollten Sie einmal abgeschossen werden, schlagen Sie bereits während des Fluges aus der Kanzel heraus eine sichere Richtung ein und laufen nach der Landung schnell vom Kampfgeschehen weg. Lassen Sie sich danach von einem Ihrer Flügelmänner abholen, und übernehmen Sie seinen Gleiter. Zur Not tut es dafür auch ein Scavenger oder ein mobiler Geschützturm, in diesem Augenblick kommt es nur auf hohen Schutz an.

Krieg den Scions

STEUERUNG
gewöhnen

Mission 1

TIP 14: Diese Mission dient als kleines Tutorial für die Gleitersteuerung. Folgen Sie den Befehlen Ihrer Kommandantin. Sobald Sie die Basis erreicht haben, können Sie Ihren Gleiter mit den dort gelagerten Reparaturkits wieder in Ordnung bringen.

SCHÜTZEN
Constructor

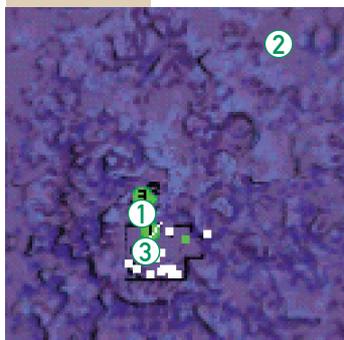
Mission 2

TIP 15: Noch ein kleines Tutorial. Folgen Sie Shabayev bis zur Basis. Sobald die Kommandantin in den Constructor umsteigt, müssen Sie besonders auf Feinde achtgeben, da Sie sowohl sich als auch Frau Shabayev zu verteidigen haben.

ABWEHREN
Dieb

Mission 3

TIP 16: Folgen Sie dem Befehl, und fliegen Sie durch den Tunnel nach (1). Schießen Sie den Transporter der Aliens ab, und wechseln Sie danach aus Ihrem Scout in den Panzer, der beim Hangar herumsteht. So ausgerüstet folgen Sie Ihrer Vorgesetzten zum Relay-Bunker, verlassen Ihr Gefährt und aktivieren dort die Konsole. Setzen Sie einen Nav-Punkt bei (2). Steigen Sie wieder in den Panzer, und kehren Sie nach (1) zurück.



Mission 3: Lassen Sie sich von den Scions kein Artefakt stehlen.

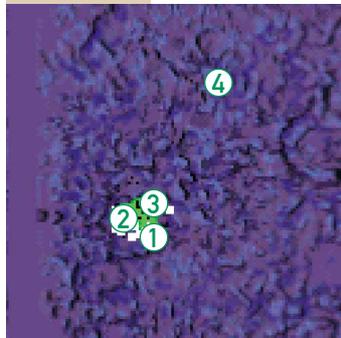
ARTEFAKTE
sichern

TIP 17: Aus dem Norden versuchen Alien-Schiffe, Artefakte zu stehlen. Fangen Sie die Außerirdischen ab, und fliegen Sie anschließend zwecks Reparatur und Schutz zur Armory (3). Sobald die Aliens besiegt sind, geht's wieder nach (1), wo neue Feinde lauern. Wehren Sie die Gegner ab, und kehren Sie zur Armory zurück. Pendeln Sie so hin und her, bis die Kommandantin wiederkommt.

Mission 4

ABSICHERN
Anlagen

TIP 18: Warten Sie ab, bis der Scavenger bereit steht. Geben Sie ihm Folgebefehl, und fliegen Sie zum Scrap-Pool bei (1). Stellen Sie den Scavenger dort auf, und warten Sie dann auf den ersten Geschützturm. Platzieren Sie den Turm nahe des Scavengers, dann geht's zum Recycler (2) zurück. Nun produzieren Sie weitere Geschütztürme, die Sie beim Recycler und beim Scavenger aufstellen. Halten Sie stets die Augen nach Feinden offen, und fangen Sie die Alien-Attacken bei (3) ab.



Mission 4: Recycler und Scavenger werden mit Geschützen gesichert.

TIP 19: Nach einiger Zeit kommt der Befehl, eine Kanone bei der Armory einzusammeln. Fliegen Sie hin, und reparieren Sie anschließend Ihr angeschlagenes Vehikel. So vorbereitet geht's zum Relay-Bunker (4). Stellen Sie Ihren Gleiter möglichst nahe beim Bunker ab, und warten Sie drinnen auf die Aliens. Sobald die aufkreuzen, erledigen Sie einen im Scharfschützen-Modus und springen zurück in Ihr Schiff. Ziehen Sie sich zurück, bis Verstärkungen eintreffen. Mit Ihren Kameraden verfolgen Sie die Außerirdischen bis zu deren Schiff.

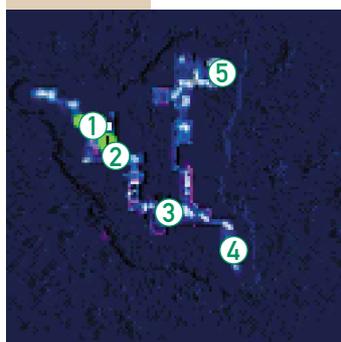
LAHMLEGEN
Sciongleiter

gen Sie hin, und reparieren Sie anschließend Ihr angeschlagenes Vehikel. So vorbereitet geht's zum Relay-Bunker (4). Stellen Sie Ihren Gleiter möglichst nahe beim Bunker ab, und warten Sie drinnen auf die Aliens. Sobald die aufkreuzen, erledigen Sie einen im Scharfschützen-Modus und springen zurück in Ihr Schiff. Ziehen Sie sich zurück, bis Verstärkungen eintreffen. Mit Ihren Kameraden verfolgen Sie die Außerirdischen bis zu deren Schiff.

BASIS
Eine neue

Mission 5

TIP 20: Folgen Sie dem Konvoi bis (1), und kümmern Sie sich um attackierende Gegner. Bauen Sie zwei Türme beim Recycler auf, und produzieren Sie dann zwei Scouts, die Ihnen folgen. Mit einem frisch gefertigten Scavenger geht's nach (2). Stellen Sie den Sammler dort auf, und fliegen Sie anschließend weiter nach (3).



Mission 5: Die Guardians erfordern die Hilfe einiger Flügelmänner.

TIP 21: Bei (3) erwartet Sie heftige Gegenwehr. Kehren Sie zur Basis zurück, und bauen Sie dort mindestens fünf Mortar Bikes. Mit dieser Streitmacht räumen Sie das Feld

VERNICHTEN
Alien-gebäude
Ausräumen

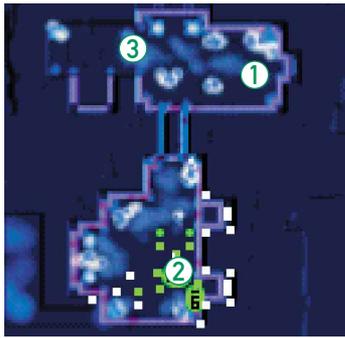
der Guardians bei (3). Weiter geht's zum Major bei (4), dem Sie anschließend nach (5) folgen.

TIP 22: Fliegen Sie mit Höchstgeschwindigkeit an den Abwehrtürmen der Außerirdischen vorbei, um möglichst wenig Schaden zu nehmen. Sie finden ein Bauwerk der Scions ungefähr in der Mitte des Tals. Verlassen Sie den Panzer, und zerstören Sie dieses Gebäude mit der Bombe, die Sie bei sich tragen.

SOFORT
attackieren

Mission 6

TIP 23: Mischen Sie sich trotz anderslautender Anweisungen sofort mit allen Maschinen ins Kampfge-



Mission 6: Greifen Sie auch ohne Befehl sofort in das Gefecht ein!

STÜTZPUNKT
errichten

und vor dem Pool die beiden Geschütztürme auf. Sobald der Scavenger eintrifft, kehren Sie zur Hauptbasis (2) zurück und lassen alle Gleiter reparieren.

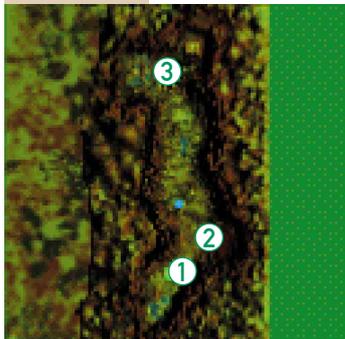
BOMBER-EINSATZ
befehlen

TIP 25: Nun geht's nach (3). Dort halten Sie sich aber zurück. Geben Sie Ihrem Bomber den Befehl, einen feindlichen Geschützturm auszuschalten, und ziehen Sie sich zurück. Diese Vorgehensweise wiederholen Sie, bis die Alienbasis vernichtet ist. Ziehen Sie sich zwischendurch immer wieder zurück, um Ihre Truppen in der Hauptbasis zusammenzuflicken.

Mission 7

Geschwader
AUFBAUEN

TIP 26: Stellen Sie zunächst den Recycler nahe des Pools (1) auf. Bauen Sie einen Scavenger, den Sie auf dem Pool plazieren. Nun errichten Sie per Constructor Energieversorgung, Relay-Bunker und anschließend zwei Geschütztürme. Bei (2) befindet sich ein zweiter Pool, stellen Sie hier einen weiteren Scavenger auf, flankiert von zwei mobilen Türmen. Dazwischen wird eine Fabrik errichtet. Bauen Sie noch fünf Angriffsgleiter, und fliegen Sie mit denen nordwärts bis zur Kommandantin Shabayev bei (3). Verteidigen Sie deren Rückzug, bis sie im Aliengebäude ist, und folgen Sie ihr dann zu Fuß.



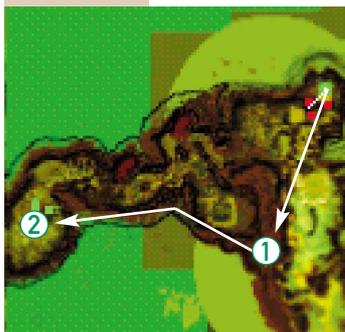
Mission 7: Decken Sie Shabayev.

Verstärken Sie die Basis bei (1) und lassen Sie dort einen weiteren Scavenger aufbauen. Sobald der Scavenger eintrifft, kehren Sie zur Hauptbasis (2) zurück und lassen alle Gleiter reparieren.

Mission 8

BERGSTEIGEN

TIP 27: Gehen Sie in dieser Mission einfach allem aus dem Weg – übellaunigen Außerirdischen und auch herumstreunenden Tieren, die Sie nur zu gerne zum Frühstück verspeisen würden. Laufen Sie über die Ebene bis (1); dort klettern Sie über das Gebirge und gehen darauf bis zur ISDF-Basis (2). Lassen Sie sich dabei am besten von der Radarkarte leiten, und verlassen Sie das Gebirge erst wieder, wenn Sie die sichere Basis erreicht haben.



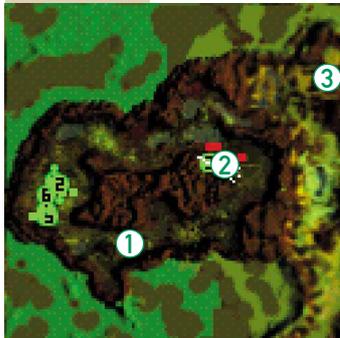
Mission 8: Eine kleine Bergtour kann Ihnen viel Ärger mit Aliens ersparen.

schehen ein! Nach einiger Zeit greifen ein paar Aliens von hinten an, achten Sie darauf und eilen Sie sofort dorthin. Nach den Gefechten stellen Sie zwei Scavenger auf Scrap-Pools auf.

TIP 24: Sobald der Befehl zur Zerstörung des Scion-Gebäudes kommt, fliegt Ihre Truppe nach (1) und zerstört das Ziel. Der anschließend eintreffende Constructor baut hinter dem Scrap-Pool den Relay-Bunker

Mission 9

Weg
FREIMACHEN



Mission 9: Eile ist geboten, Shabayev wird bald von den Scions gefunden.

TIP 28: Eile ist angesagt, denn Ihre Kommandantin Shabayev wird nach einiger Zeit von den Scions aufgespürt und ausgeschaltet. Bauen Sie einen Constructor, und rüsten Sie damit den fördernden Scavenger auf. Anschließend werden die Service-Bay und dann nur noch MSL-Scouts gebaut. Derweil räumen Sie die südliche Schlucht (1) von Guardians, greifen die gegnerische Basis aber noch nicht an. Nutzen Sie die Service-Bay ständig zur Reparatur.

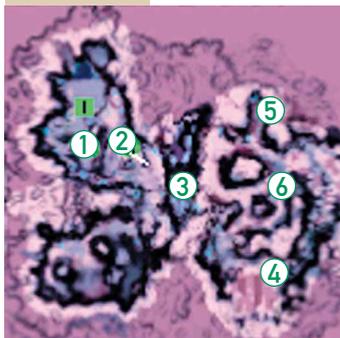
Angriff mit
APCS

TIP 29: Sobald drei Scouts fertig sind, sammeln Sie Ihre Streitkräfte und greifen mit allen gemeinsam die gegnerische Basis bei (2) aus dem Süden an. Schalten Sie zunächst die Verteidigung aus. Den Scion-Recycler sowie den Kiln überlassen Sie den nun zur Verfügung stehenden APCs. Halten Sie sich dabei vom Geschützturm im Norden fern! Sobald die Basis zerstört wurde, greifen Sie zusammen mit Ihren Flügelmännern den Geschützturm an; beordern Sie dazu auch frisch gebaute Einheiten ins Kampfgebiet. Zuletzt muß noch Kommandantin Shabayev im Nordosten bei (3) abgeholt werden.

Kommandantin
ABHOLEN

Mission 10

BASIS
aufbauen



ISDF-Mission 10: Flüchten Sie vom Funk-Sender, bevor die Bomber anrücken.

TIP 30: Stellen Sie zuerst Ihren Recycler auf, und produzieren Sie damit drei Scavenger. Die ersten beiden Sammler fahren zu den Scrap Pools bei (1) und (2), jeder Scavenger erhält einen mobilen Geschützturm zur Verteidigung. Der dritte bezieht direkt beim Recycler seine Position. Wenn auf diese Weise die wichtige Scrapversorgung gesichert ist, bauen Sie wie gewohnt Ihre Basis aus.

KONVOI
abfangen

TIP 31: Sobald Sie den Befehl erhalten, lauern Sie dem gegnerischen Konvoi auf, der den Tunnel bei (3) durchquert. Zerstören Sie nur den feindlichen Recycler, und flüchten Sie danach zurück in den Schutz Ihrer Basis. Dort geht's der nachfolgenden Eskorte an den Kragen. Setzen Sie am Tunneleingang einen Navpunkt.

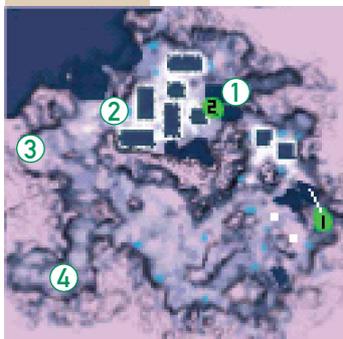
Zum
FUNK-SENDER

TIP 32: In der Factory bauen Sie zwei Panzer, die Ihnen als Eskorte folgen. So geschützt, fliegen Sie durch den Tunnel nach (4). Dort schauen Sie sich genau um. Ziehen Sie sich dann sofort wieder zum Tunnel zurück. Ihr nächstes Ziel liegt bei (5). Achtung: Auf halber Strecke, bei (6), ist eine stark bewaffnete Scion-Basis. Schnell daran vorbei!

Mission 11

AUGEN
des Recyclers

TIP 33: Verlassen Sie das Landungsschiff, geben Sie Ihrem Flügelmann den Folgebefehl, und fliegen Sie dann Punkt (1) an. Dort finden Sie Ihren Recycler und einen Transporter vor. Das Sensorsystem des Recyclers ist ausgefallen. Deshalb geben Sie dem Fahrzeug den Folgebefehl und bewegen sich langsam auf festem Grund vorwärts bis nach (2). Checken Sie am besten vorher die sichere Route ab, und brechen Sie die Eisschichten auf, indem Sie die saurierähnlichen Tiere beschießen und dann aufs Eis locken.



Mission 11: Zerstören Sie das Eis einfach mit Hilfe der riesigen Saurier.

Mit **SCOUTS**
zur Lande-
zone

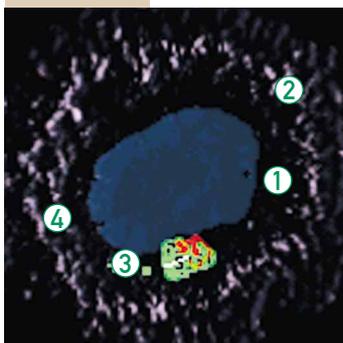
TIP 34: Bei (2) angekommen, errichten Sie Ihre Basis und bauen einen Scavenger. Stellen Sie ihn auf, und fliegen Sie nun nach (3), wo sich Shabayevs Landungsschiff befindet. Dann geht's weiter nach (4). Zerstören Sie dort die Guardians, und kehren Sie zur Basis zurück. Auf dem Rückweg schalten Sie alle weiteren Guardians aus. Zwischendurch baut der Recycler möglichst viele Scouts. Zurück in der Basis befehlen Sie allen Fahrzeugen zu folgen und eskortieren den Transporter zum Landeplatz bei (4).

ESKORTE
für den
Transporter

Mission 12

STROM
herstellen

TIP 35: Ihre Basis liegt unter heftigem Beschuß. Springen Sie sofort in den verlassenen Panzer direkt vor Ihnen, um damit die Feinde anzugreifen. Dann reißen Sie die Factory ab, damit die Verteidigungsanlagen wieder Strom bekommen. Anschließend kann die Service-Bay Ihren Panzer reparieren.



ISDF-Mission 12: Halten Sie gegnerische Piloten von den Scavengern fern!

TIP 36: Fliegen Sie nach (1), um die dort stationierten Guardians zu erledigen. Dann holen Sie den herrenlosen Scavenger von (2) und plazieren ihn auf dem Pool bei (1). Zurück geht's zur Basis. Dort stehen nun

SCRAP
sichern

zwei unbemannte Scavenger. Passen Sie auf, daß sie nicht gestohlen werden. Bringen Sie die Sammler zwischen zwei Angriffswellen selbst zur Kaserne. Dort werden die Fahrzeuge – solange Strom vorhanden ist – neu bemannt. Stellen Sie die Scavenger bei (3) und (4) auf. Nun müssen Sie die Basis reparieren und mit fünf Geschütztürmen sichern.

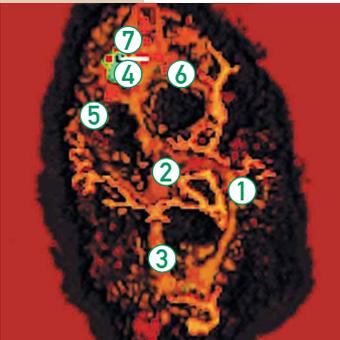
ARTEFAKT
bergen

TIP 37: Stellen Sie drei Kampfpanzer-Teams zusammen; jedes sollte sechs Fahrzeuge haben. Damit geht's von Westen gegen die Scion-Basis. Es reicht, wenn Sie den Bereich um das Artefakt herum freischießen. Fordern Sie einen Tug an, um das Ding zu bergen.

Mission 13

Nach **SÜDEN** zum **Recycler**

TIP 38: Nachdem das Dropship im Orbit explodiert ist, verlassen Sie die Scion-Basis in südlicher Richtung. Treffen Sie sich mit Ihrem Recycler bei (1), und bringen Sie ihn nach (2). Dort errichten Sie eine Basis und stellen auf den drei umliegenden Scrap-Pools Scavenger auf. Im Süden sind bei (3) zwei weitere Rohstoffpools, die Sie einnehmen sollten.



ISDF-Mission 13: Verlassen Sie die Scion-Basis so schnell wie möglich!

TIP 39: Sobald Sie Ihre Basis aufgebaut haben, steht die Zerstörung des feindlichen Stützpunktes bei (4) auf dem Plan. Zerstören Sie zunächst im Al-

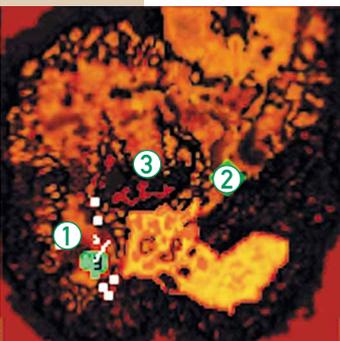
Zuerst die **SAMMLER**

leingang die nur schwach verteidigten Scavenger bei (5) und (6). Anschließend schicken Sie etwa acht Panzer gegen den Stützpunkt, womit das nächste Artefakt Ihnen gehört. Holen Sie es per Tug bei (7) ab.

Mission 14

PADISHAH sicherstellen

TIP 40: Sie dürfen keine Zeit verlieren! Stellen Sie den Recycler bei (1) auf, und produzieren Sie damit zwei Scavenger für die Scrap-Pools im Norden und Süden. Sie selbst fliegen, während Ihre Eskorte als Basis-Schutztruppe zurückbleibt, über den Lavasee nach (2), wo Sie sich den Hauler vorknöpfen. Mit einem neugebauten Tug nehmen Sie den Padishah (das Alien) auf. Holen Sie den Tug aber nicht zum Stützpunkt zurück!



ISDF-Mission 14: Sammeln Sie den Padishah zu Beginn per Tug ein.

TIP 41: Kehren Sie zur Basis zurück, um den Angriff abzuwehren. Errichten Sie nebenbei

ALLEIN gegen die **Scions**

weitere Basisgebäude; das nötige Scrap sammelt ein Scavenger vom Schlachtfeld im Norden. Rüsten Sie Ihren Gleiter mit einem SP-Stabber aus, und attackieren Sie damit den Gun-Spire im Norden. Dann geht's zwecks Reparatur zurück zur Basis. Nehmen Sie sich nacheinander alle Gun-Spires und Scavenger rund um die Alienbasis (3) vor.

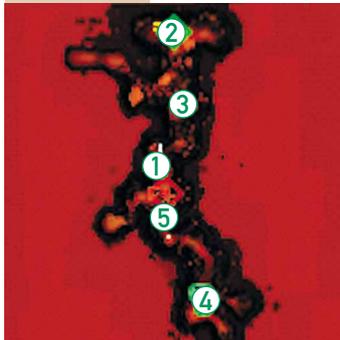
SEITE wählen

TIP 42: Nach der Zerstörung der gegnerischen Verteidigungsanlagen steht ein Korridor offen, durch den Sie den bei (2) stationierten Tug eskortieren. Kurz vor Erreichen der ISDF-Basis kommt Shabayev in einem Scion-Gleiter auf Sie zu. Wenn Sie den Padishah auf ihr Geheiß in die Alienbasis bringen, stehen Sie fortan auf Seiten der Scions. Lesen Sie also bei Scion-Einsatz 1 (auf der nächsten Seite) weiter. Führen Sie dagegen Ihren Auftrag für die ISDF aus, geht's in Mission 15 wie gewohnt weiter. Sie haben die Qual der Wahl!

Mission 15

Basis **AT-TACKIEREN**

TIP 43: Sie nehmen den Service-Truck mit, lassen Assault-Tank und Raketenwerfer aber zurück. Nun schießen Sie sich den Weg Richtung Norden frei, wobei Sie Ihr Gefährt vor jedem neuen Kampf vom Service-Truck reparieren lassen. Gegen Ihren Walker haben auch der Turm bei (1) und die Basis bei (2) keine Chance.



ISDF-Mission 15: Manson ist bei diesem Einsatz der Schlüssel zum Erfolg.

TIP 44: Dann treten Sie den Rückmarsch zur Landezone an. Auf dem Weg dorthin werden Sie bei (3) von Mansons Kampftruppen aufgehalten, die gnadenlos Ihren Walker zusammenschießen. Sobald Sie

Rückzug über die **BERGE**

aus dem zerstörten Läufer herauskatapultiert wurden, peilen Sie die Berge auf der Ostseite der Schlucht an und kehren darüber zur Landezone (4) zurück.

MANSON erledigen

TIP 45: Besteigen Sie bei (4) eins der Fahrzeuge, und fahren Sie nach Norden, bis Sie auf einen Assault-Tank (5) stoßen. Das ist Mansons Fahrzeug – erledigen Sie den Rebellen unbarmherzig.

Mission 16

Mit **TÜRME** verteidigen

TIP 46: Die Scions schießen von Anfang an mit ihren stärksten Geschützen, daher muß der Basisaufbau schnell gehen. Konstruieren Sie einen Recycler, und besetzen Sie beide Scrap-Pools bei (1) mit Scavengern. Ein weiterer Scavenger wird zum Einsammeln von herumliegenden Scrap abgeordnet. Per Constructor errichten Sie Kraftwerke, Relay-Bunker und Verteidigungstürme. Ziehen Sie eine Linie aus Türmen vom südlichen zum nördlichen Rand der Ebene. Ein Service-Truck ist für die ständige Reparatur



ISDF-Mission 16: Ihre Basis finanzieren Sie mit den Trümmern Ihrer Feinde.

BASIS ausbauen

der Türme zuständig. Stellen Sie auch im hinteren Bereich bei den Scavengern zwei Geschütze auf, da die Aliens dort gerne mit Archern angreifen.

KONVOI in die Zange nehmen

TIP 47: Nach den Verteidigungsanlagen bauen Sie die restlichen Basisgebäude. Geben Sie ein halbes Dutzend Panzer in Auftrag, aber greifen Sie derweil schon mal die mobilen Geschütze bei (2) und den Sun-Spire bei (3) an. Wenn die Panzer fertig sind, attackieren Sie damit die gegnerische Basis bei (4). Kämpfen Sie mit überlebenden Einheiten den restlichen Weg bis zum Tunnel bei (5) frei. Über Funk kommt die Meldung über einen Konvoi. Der bewegt sich von (6) nach (5), Fangen Sie ihn auf dem Weg ab. Dazu fordern Sie zur Sicherheit einige neue Panzer an, die von hinten attackieren, während Sie von vorne zuschlagen.

Mission 17**GLASTUNNEL**
vernichten

TIP 48: Der Weg zum Computerkern wird von Barrieren versperrt, die Sie durch die Zerstörung von Glastunneln öffnen können. Der Kern liegt im Norden, am Ende eines langen Tunnels, von dem links und rechts weitere Gänge wegführen. Einer dieser Quergänge ist stets passierbar. Fliegen Sie ihn hinunter, und demolieren Sie den Glastunnel am Ende. Dann geht's zur Abzweigung zurück.

Weiter zum
KERN

Nun ist der Weg in den anderen Quergang frei. Die Zerstörung des Tunnels an dessen Ende öffnet den Weg nach Norden. Gehen Sie an allen Verzweigungspunkten auf diese Art vor.

Keine
Angst vor
ROBOTERN

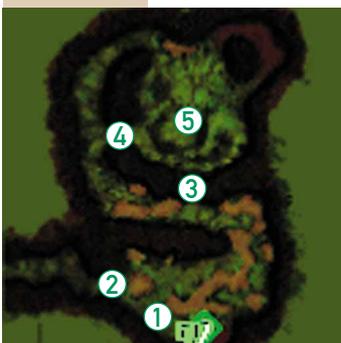
TIP 49: Die in den Gängen stationierten Verteidigungsroboter sind kampfstark, aber äußerst träge. Sie riskieren nur wenig Schaden, wenn Sie die Roboter einfach im Vorbeiflug beschießen. Viele Verteidiger hinterlassen Servicepacks, die Ihr Raumschiff reparieren. Lassen Sie unbedingt einige davon für den Endkampf liegen.

KERN
zerstören

TIP 50: Im Kern müssen Sie die Beam-Emitter zerstören. Bleiben Sie ständig in Bewegung, damit die Flugminen Sie nicht erwischen. Fliegen Sie deshalb ständig um den Kern herum, und geben Sie seitlich Schüsse auf die Emitter ab. Wenn Ihnen die Munition ausgehen sollte, können Sie jederzeit in die Gänge im Süden zurückkehren und liegengebliebene Servicepacks aufsammeln. Zuletzt schalten Sie den südlichen Emitter aus und verlassen dann schnellstens den Raum Richtung Süden. Von den folgenden Doppelgängen stürzt jeweils ein Gang ein. Nehmen Sie den rechten, dann den linken und zuletzt den rechten Gang. Mit Erreichen des Dropships haben Sie den Scionkrieg überlebt. Glückwunsch!

Der **WEG**
nach
draußen**Die Scion-Missionen****Mission 1****WARRIORS**
produzieren

TIP 51: Statten Sie den Kiln mit einer Power-Lung aus, und rüsten Sie ihn anschließend auf. Ein Sammler besetzt den Scrap-Pool bei (1). Stellen Sie einen Sun-Spire auf, und lassen Sie danach Warrior-Gleiter vom Band laufen.



Scion-Mission 1: Bevor der Hauler zur Landezone fliegt, säubern Sie seinen Weg sorgfältig von Feinden.

TIP 52: Bei (2) trifft ein Konvoi ein. Fliegen Sie mit allen Gleitern hin, um den Hauler zu beschützen. Weiter geht's nach (3), wo Steine eine Schlucht versperren. Verlassen Sie Ihren Gleiter, und schauen Sie sich auf der anderen Seite der Schlucht um.

TIP 53: Mit einem halben Dutzend neuer Warriors als Eskorte fliegen Sie zur Schlucht bei

Landezone SICHERN

(4) und von dort ins Zentrum des Tals (5). Auf dem Weg erledigen Sie alle feindlichen Kampfeinheiten. Nun kann der Hauler gefahrlos nach (5) fliegen.

Mission 2

Sie brauchen acht **WARRIORS**

TIP 54: Errichten Sie Ihre Basis. Bei (1) und (2) befinden sich weitere Scrap-Pools, die vor dem Feind geschützt sind. Lassen Sie sich Zeit beim Ausbau, und formieren Sie eine starke Angriffstruppe mit mindestens acht Warrior-Gleitern.



Scion-Mission 2: Besetzen Sie die in kleinen Tälern verborgenen Scrap-Pools!

TIP 55: Mit allen Truppen und einem Builder geht's nach (3). Der errichtet dort einen Jammer, was allerdings die ISDF-Abwehr auf den Plan ruft. Nachdem Sie die Menschen besiegt haben, schicken Sie einen Sammler nach (4) und einen Archer nach (5).

TIP 56: Bewachen Sie den Archer mit sechs weiteren

Strom AUS-SCHALTEN

Warriors. Von (5) aus nimmt der Archer die Kraftwerke der ISDF-Basis (6) aufs Korn. Nach der Zerschlagung der letzten Abwehrtruppen dringen Sie in die feindliche Basis ein.

Mission 3

Schutz für **SCAVENGER**

TIP 57: Wie gehabt bauen Sie Ihre Basis auf und beuten die Scrap-Pools im Westen (1) und Osten (2) aus. Das westliche Vorkommen müssen Sie mit Sun-Spires nach Norden hin zusätzlich sichern. Ein Healer hält die Verteidigungsanlagen in Schuß.



Scion-Mission 3: Ihr Gegner ist schutzlos gegen einen Angriff von hinten.

TIP 58: Für ausreichende Scrapversorgung brauchen Sie den Pool bei (3). Nehmen Sie sich dort zuerst den Raketenwerfer vor, der das Vorkommen bewacht. Dann geht's per Plasma-Stream dem ISDF-Sammler an den Kragen. Bevor Sie einen eigenen Scavenger anfor-

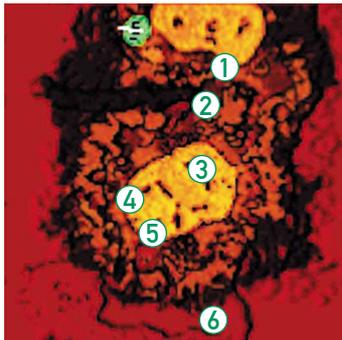
ROHSTOFFE erobern Angriff mit TÜRME

dern, setzen Sie zwei Sun-Spires zur Verteidigung neben die überlebenswichtigen Rohstoffe. **TIP 59:** Im Dschungel wimmelt es von gegnerischen Raketenwerfern. Säubern Sie vor allem den nordöstlichen Bereich (4), ehe Sie einen Builder nach (5) bringen. Der errichtet dort einen Sun-Spire und stellt direkt südlich davon noch einen auf. So zieht er eine Kette bis zum feindlichen Stützpunkt bei (6), um die ISDF-Anlagen dem Erdboden gleichzumachen. Mit einem Hauler bringen Sie das Artefakt zu Ihrer Basis.

Mission 4

REBELLEN attackieren

TIP 60: Fliegen Sie nach Osten, und nehmen Sie unterwegs alle ISDF-Einheiten auseinander, die Sie fin-



Scion-Mission 4: Laufen Sie nicht in die Falle der rebellischen Scions.

Der Weg um den SEE

FLUCHT zum Schiff

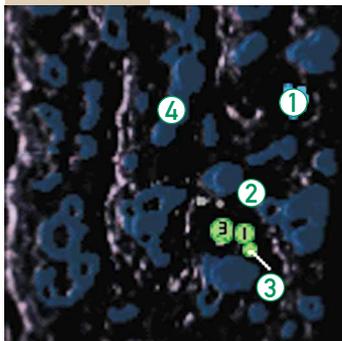
KILN errichten

stationierten mobilen Geschütztürme. Ehe Sie den Raketenwerfer bei (4) attackieren, sollten Sie nochmal alle Einheiten reparieren.

TIP 62: Der Weg zum Alchemitor (5) ist scheinbar frei, bis Rebellen das Gebäude besetzen. Schlagen Sie schleunigst den Weg rechts neben dem Alchemitor ein, und flüchten Sie in das bereits bei (6) bereitstehende Dropship.

Mission 5

TIP 63: Fliegen Sie auf keinen Fall die Basis (1) an, ehe Sie den ausdrücklichen Befehl dazu erhalten! Statt dessen errichten Sie Ihren eigenen Stützpunkt und platzieren Scavenger bei den Pools nahe Ihrer Basis sowie bei (2) und (3). Zwei Sun-Spires dienen zur Verteidigung, dazu kommt ein Kilm, den Sie aufrüsten.



Scion-Mission 5: Besuchen Sie Manson erst, wenn die Brücke zerstört wurde.

Schutz für MANSON

VERTEIDIGUNG aufbauen

BOMBER abschießen

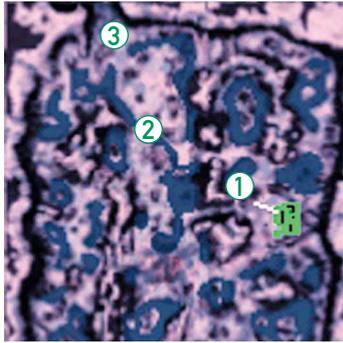
TIP 64: Nun fabrizieren Sie mindestens acht Warrior-Gleiter, mit denen Sie zur Brücke bei (4) jagen. Nachdem Ihre Jungs die feindlichen Panzer erledigt haben, demonstrieren Sie die Brücke.

TIP 65: Bringen Sie den Builder zu Mansons Basis, wo Sie einen Sun-Spire bauen müssen. Stellen Sie so viele weitere Spires her, wie Ihr Budget verträgt. Ein Scavenger besucht die AAN-Basis und sammelt dort Trümmer ein. Zerstören Sie möglichst viele der ISDF-Angreifer persönlich – die Service-Bay repariert Ihr Fahrzeug. Nach der harten Walker-Attacke ist die Mission überstanden.

TIP 66: Die ISDF greift wie verrückt an, daher muß zunächst eine starke Abwehr her. Bauen Sie wenigstens ein halbes Dutzend Geschütztürme. Bei (1) gibt's einen Scrap-Pool, der Ihren Rohstoffbedarf vorerst decken sollte. Reparieren Sie unentwegt die angeschlagenen Gebäude.

Mission 6

TIP 67: Achten Sie auf den Himmel! Braddock schickt zu Beginn der Mission einen Bomber vorbei. Wenn Sie den abschießen, folgen keine weiteren.



Scion-Mission 6: Die Rebellen liefern Ihnen das gestohlene Artefakt frei Haus.

ANGRIFF
auf die
ISDF-Basis

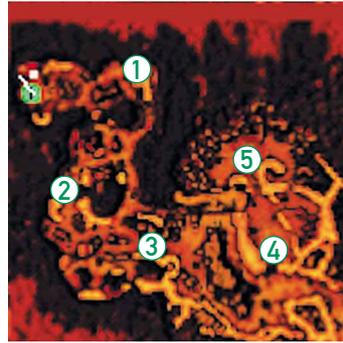
Werken. Wenn die ausgeschaltet sind, ist der Rest der Basis faktisch wehrlos. Von (3) rücken die Scion-Rebellen mit dem gestohlenen Artefakt an. Vernichten Sie gnadenlos die abtrünnigen Aliens, und nehmen Sie sich, was Ihnen gehört.

Mission 7

ROHSTOFFE
erobern

TIP 69: Zerstören Sie alle Feinde bei (1). Auf den so eroberten Rohstoffen platzieren Sie dann einen Sammler. Schützen Sie das Feld und die Basis mit je einem Sun-Spire, anschließend wird ein Dower errichtet. Dann geht's nach (2), wo Sie sich um die Beschützer des Scrap-Pools kümmern. Die richtige Reihenfolge: erst die Panzer, dann der Assault-

TIP 68: Nun bauen Sie die Basis weiter aus. Ihr Warrior sollte mit der durchschlagskräftigen SP-Stabber-Kanone ausgerüstet werden. Die Factory stellt derweil zwei Teams zu je sieben Kampfpanzern her. Sobald die Lage der ISDF-Basis bei (2) durchgegeben wird, fliegen Sie mit Ihren Teams hin und starten einen Frontalangriff. Dabei gilt Ihr Hauptaugenmerk den Kraft-



Scion-Mission 7: Sichern Sie jeden Scavenger mit Sun-Spires.

Eroberung
des
ALCHE-
MITORS

Das
ENDE

lichst weit im Norden den Lavastrom – dort gibt es fast keine Verteidigungsanlagen. Rücken Sie dem gegnerischen Recycler per Plasma-Stream auf den Pelz, bis er das Gebäude zerfetzt. Nun steht nur noch Braddock persönlich zwischen den Scions und dem Alchemitor (5). Gegen ihn müssen Sie eine aufwendige Massenschlacht führen. Seinen starken Verteidigungstruppen begegnen Sie mit einer großen Panzerstreitmacht von mindestens 24 Gleitern, die Sie vorher in aller Ruhe aufbauen. Glückwunsch! Sie haben mit Ihren Heldentaten den Grundstein für ein friedliches Zusammenleben von Menschen und Scions gelegt. Mal schauen, gegen wen Sie in Teil 3 kämpfen werden...

Tank. Zwischendurch reparieren Sie Ihr Fahrzeug in der Heimatbasis. Nach dem Gefecht können Sie den Pool bei (2) ausbeuten; sichern Sie ihn aber wie gehabt mit einem Turm. Weiter geht's bei (3). Gehen Sie wie bei (2) vor, stellen Sie diesmal aber gleich vier Sun-Spires westlich des Pools auf. Das nächste Ziel ist die ISDF-Basis bei (4).

TIP 70: Überqueren Sie möglichst weit im Norden den Lavastrom – dort gibt es fast keine Verteidigungsanlagen. Rücken Sie dem gegnerischen Recycler per Plasma-Stream auf den Pelz, bis er das Gebäude zerfetzt. Nun steht nur noch Braddock persönlich zwischen den Scions und dem Alchemitor (5). Gegen ihn müssen Sie eine aufwendige Massenschlacht führen. Seinen starken Verteidigungstruppen begegnen Sie mit einer großen Panzerstreitmacht von mindestens 24 Gleitern, die Sie vorher in aller Ruhe aufbauen. Glückwunsch! Sie haben mit Ihren Heldentaten den Grundstein für ein friedliches Zusammenleben von Menschen und Scions gelegt. Mal schauen, gegen wen Sie in Teil 3 kämpfen werden...

GUN