

Echtzeit-Epos enträtselt

C&C 3



Brauchen Sie harte Fakten über alle Truppentypen von GDI und Nod?

Die Komplettlösung der Kampagnen? Ausgefuchste Multiplayer-Tips für beide Parteien? Bei uns finden Sie all das – und mehr.



Auf Demo-CD:
exklusives
Cheatprogramm

C&C3-Tips-Special

Allgemeine Multiplayer-Tips	Seite 188
Multiplayer-Tips für GDI	Seite 189
GDI-Truppentabelle	Seite 190
Multiplayer-Tips für Nod	Seite 191
Nod-Truppentabelle	Seite 192
GDI-Komplettlösung	Seite 193
Nod-Komplettlösung	Seite 201
Cheat-Tool-Beschreibung im CD-Teil	Seite 176
Cheats im Kurztips-Teil	Seite 181

Unser Mega-Tipsteil zu C&C 3 bringt Ihnen nützliche Informationen in Hülle und Fülle. Sie finden auf den folgenden Seiten nicht nur die Komplettlösungen zu beiden Parteien, sondern auch diverse Hinweise und zahlreichen Daten zu allen Einheiten. Tips und Truppen-Daten zu einer Partei stehen jeweils auf Vorder- und Rückseite eines Blatts, damit Sie alle Informationen für Ihre Lieblingsfraktion heraustrennen können. So haben Sie für Mehrspieler-Partien alles gleich parat. Zudem enthält unsere Bonus-CD einen komfortablen Trainer, mit dem Sie beispielsweise die Karte aufdecken oder sich unbegrenzt Geld verschaffen können. Die Tips sind vor allem für den Multiplayer-Modus gedacht, lassen sich aber zumeist auch im Solospiel anwenden.

Allg. Multiplayer-Tips

Bau-Tips

RAFFINERIE
verkaufen

TIP1: Bauen Sie nach der ersten Raffinerie noch zwei bis drei weitere. Die verkaufen Sie nach der Fertigstellung sofort – da der Ernter bleibt, haben Sie ihn zu einem günstigeren Preis bekommen, als wenn Sie ihn in der Maschinenfabrik herstellen würden.

An **BÄUMEN**
ernten

TIP2: Die Bäume in den Tiberiumfeldern produzieren neues Tiberium, wenn in ihrer Umgebung keines ist. Ernten Sie also stets den Bereich um die Bäume zuerst ab. Ein Baum gibt genug neues Tiberium ab, um einen eigenen Sammler zu beschäftigen.

BAUHOFF
einmauern

TIP3: Zum Schutz gegen feindliche Ingenieure sollten Sie Ihren Bauhof mit einer Mauer und Luftabwehr umgeben. Lassen Sie aber Platz für ein Tor, damit Sie im Falle eines Luftangriffs einen eigenen Ingenieur zur Reparatur hineinschicken können.

SANIS
mitnehmen

Kampf-Tips

TIP4: Wenn Sie einen Angriff mit Infanterie oder Kommando-Einheiten durchführen, nehmen Sie stets einen oder mehrere Sanitäter mit, um die Truppen unterwegs heilen zu können.

FLIEGER
verfolgen

TIP5: Wenn feindliche Ernter nahe Ihrer Basis vorbeifahren oder Sie von Fliegern attackiert werden, sollten Sie einigen Infanteristen den Befehl zum Angriff erteilen. Auch wenn die nichts ausrichten können, werden sie den Feind doch bis zu seiner Basis verfolgen und Ihnen so deren Standort verraten.

INGENIEURS-
RUSH

TIP6: Besonders im Multiplayer-Modus sinnvoll: Verzichten Sie auf eine Waffenfabrik, und bauen Sie rasch Infanteristen und Ingenieure. Stürmen Sie mit zehn Soldaten und fünf Ingenieuren die feindliche Basis, um dort Fabrik und Bauhof einzunehmen. Schießen Sie nicht zurück, wenn Sie dabei angegriffen werden – die Infanteristen dienen nur als Ablenkung.

SAMMLER
erobern

TIP7: Die Infiltration per Ingenieur ist eine der effektivsten Taktiken überhaupt. Wenn Sie eine feindliche

Raffinerie einnehmen wollen, sollten Sie jedoch abwarten, bis dort ein eifriger Ernter ablädt – falls er gerade drin ist, während Sie die Raffinerie erobern, gehört er ebenfalls Ihnen.

TIP8: Schicken Sie Ingenieure zur Eroberung los, und



Zu Tip 3: Mauern Sie Ihren kostbaren Bauhof ein.

TURM
vorbereiten

geben Sie vorher einen Laserturm in Auftrag, ohne ihn zu plazieren. Wenn Ihr Ingenieur nun das feindliche Gebäude eingenommen hat, bauen Sie schnell den Turm (oder einen Obelisken) daneben. **GUN**



Multiplayer-Tips: GDI-Strategien

Aufbau und Verteidigung

AUFRÜSTEN **TIP 1:** Rüsten Sie generell Ihre Kraftwerke auf. Das spart Geld und vor allem Platz in der Basis.

BETON-PLATTEN **TIP 2:** Als GDI-Kommandant laufen Sie ständig Gefahr, von Untergrundeinheiten attackiert zu werden. Legen Sie deshalb in Ihrer Basis flächendeckend Betonplatten. Dadurch kann das Terrain auch nicht mehr von schweren Waffen verformt werden.

Keine VULCAN-KANONEN **TIP 3:** Vulcankanonen sind als Abwehrwaffen relativ überflüssig, da sie viel zu wenig Schaden anrichten. Investieren Sie in die starken RBG-Werfer, die sowohl Infanterie als auch Fahrzeugen heftig zusetzen.

Fahrzeuge REPARIEREN **TIP 4:** Errichten Sie eine Reparaturstation, die angeschlagene Einheiten zusammenflückt. Gerade bei Elite-Vehikeln und teuren Orcas, Disruptoren oder dem Mammut MK2 lohnt sich eine Reparatur immer.

Feuersturm SINNVOLL einsetzen **TIP 5:** Meistens nützt es nichts, den Feuersturm-Generator einzusetzen, um eine feindliche Armee abzuwehren. Die wird davor warten, bis die Zeit abgelaufen ist, und Sie anschließend attackieren. Besser ist es, den Generator nur zu aktivieren, wenn Langstreckenwaffen auf Sie abgefeuert wurden, da die meist darin verglühen.



Tip 5: Setzen Sie Ihren Feuersturm zur Abwehr von feindlichen Langstreckenwaffen ein.

FEUERWAND richtig timen **TIP 6:** Wenn feindliche Einheiten im Moment der Aktivierung die Feuerwand überschreiten, werden sie auf der Stelle zerstört. Das kann vor allem bei feindlichen Bomberstaffeln nützlich sein, die mit ein wenig Glück sogar direkt in die Feuerwand hineinfliegen.

FEUERSTURM ohne Pause **TIP 7:** Wenn Sie rund um die Uhr eine Feuerwand aufrecht erhalten wollen, errichten Sie zunächst den Generator und genügend Kraftwerke. Sobald sich das Gerät aufgeladen hat, aktivieren Sie es und bauen, während es läuft, so viele Kraftwerke ab, bis nicht mehr genügend Strom zur Verfügung steht. Der Status der Feuerwand wird auf »Pause« gestellt, der Wall bleibt aber dennoch bestehen. Als Nebeneffekt müssen Sie jedoch die Stromknappheit in Kauf nehmen, denn sonst läuft der Generator normal weiter.

Angriff und Kampf

DISRUPTOREN strahlengeschützt **TIP 8:** Während die gefährlichen Disruptor-Panzer allen anderen Einheiten, die sich zufällig in ihrem Schußfeld befinden, beträchtlichen Schaden zu-

fügen, sind sie selbst gegen die grünen Strahlen immun. Sie können also Ihre Disruptoren bedenkenlos im Rudel angreifen lassen; Sie werden sich nicht gegenseitig beschädigen.

Feinde auf Tiberium LOCKEN

TIP 9: Mutanten fühlen sich in Tiberium richtig wohl. Sollten Ihre Einheiten einmal denen der Bruderschaft unterlegen sein, locken Sie die feindlichen Truppen auf ein nahegelegenes Tiberiumfeld. Besonders das blaue Tiberium sowie die Ranken werden Ihrem Feind schweren Schaden zufügen.

SCHWACHPUNKTE ausnutzen

TIP 10: Mit dem Carryall und dem Mammut MK2 haben Sie zwei Fahrzeuge, die ganz allein eine Basis der Bruderschaft zerlegen können, wenn Sie die Schwachpunkte im Abwehrsystem Ihres Gegners ausgemacht haben. Setzen Sie den mächtigen Mammut mit dem Carryall an einer möglichst schlecht geschützten Stelle ab, und vernichten Sie mit ihm die feindlichen Kraftwerke. Dadurch werden die Verteidigungsanlagen der energiefressenden Nod-Basis vollständig lahmgelegt, und Ihr Mammut kann auch den Rest der Gebäude vernichten.

TARNGENERATOREN ausschalten

TIP 11: Ein einzelner Nod-Stealthgenerator tarnt locker eine ganze Basis. Sie sollten ihn suchen und stets als erstes ausschalten, um den Rest der Basis für Ihre Truppen einsehbar zu machen. Alternativ können Sie auch einige mobile Radarfahrzeuge mit ins Gefecht schicken, die allerdings fast schutzlos sind.

GETARNTGE BÄUDE vernichten

TIP 12: Um unsichtbare Gebäude zu vernichten, wählen Sie Ihre Kampfeinheiten und geben ihnen mit der **[CTRL]**-Taste den Befehl, die Stelle anzugreifen, an der das getarnte Gebäude steht. Wenn Sie mehrere wichtige Gebäude sichten, markieren Sie die Stellen mit einem Wegpunkt, um die Basis nicht ein weiteres Mal aufklären zu müssen.

GEZIELT bomben

TIP 13: Die Orca-Bomber der GDI sind extrem starke Einheiten, da sie bereits in kleinen Gruppen wichtige Gebäude des Feindes vernichten können. Beachten Sie dabei, daß die Flieger ihre Bomben in einer Linie abwerfen. Wählen Sie also den Anflugwinkel so, daß vor und hinter dem Zielgebäude andere potentielle Ziele stehen. So gehen keine Bomben verloren. Ein halbes Dutzend Bomber zerstört auch einen Bauhof im Nu.



Tip 13: Mit einem geschickt gewählten Anflugwinkel richten die Orca-Bomber mehr Schaden an.

Bomben auf ARTILLERIE

ohne Luftabwehr sind mit Fußtruppen nur schwer zu stoppen. Lassen Sie deshalb einige Bomber über die Feindeinheiten fliegen – innerhalb weniger Sekunden ist die gesamte Armee zerstört. Besonders an Engpässen wie Brücken oder Berghängen ist diese Taktik verheerend für Kanes Anhänger.

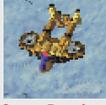
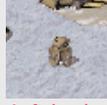
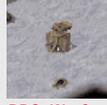
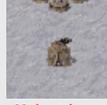
TIP 14: Größere Artillerie-Verbände

GDI: Einheiten und Verteidigungsanlagen

Zahlen und Fakten: Wir haben alle wichtigen Daten der Truppen und Abwehrlanlagen der Globalen Defensiv-Initiative für Sie übersichtlich zusammengestellt.

	Vehikel								
Name		Amphib.-BMT	Disruptor	Mammut MK2	Mobiler Sensor	Mobiles Bauf.	Sammler	Schwebepanz.	Titan
Kosten		800	1.300	3.000	950	2.500	1.400	900	800
Waffenstärke		–	variabel ³	40 / 200 ⁴	–	–	–	30	70
Waffenreichweite ¹		–	6	6 / 8 ⁴	–	–	–	8	6,75
Feuerrate ²		–	120	80 / 60 ⁴	–	–	–	68	80
Hitpoints		200	500	800	600	1.000	600	230	400
Sichtweite ¹		5	7	8	10	6	4	7	8
Tempo		8	4	3	6	3	5	7	4
Techlevel		6	9	10	6	10	1	7	3
Elitebonus		keiner	beschädigt nahe Feinde, wenn er zerstört wird	keiner	keiner	keiner	keiner	heilt sich selbst	kann getarnte Einheiten sehen

	Vehikel		Infanterie						
Name		Werwolf		Ghoststalker	Gleitjäger	Grenadier	Ingenieur	Leichte Inf.	Sanitäter
Kosten		500		–	600	200	500	120	600
Waffenstärke		40		150	15	40	–	8	–
Waffenreichweite ¹		5		6	5	4,5	–	4	–
Feuerrate ²		50		60	40	60	–	21	–
Hitpoints		175		200	120	150	100	125	120
Sichtweite ¹		6		6	6	7	4	5	6
Tempo		7		4	5	4	4	5	4
Techlevel		2		10	6	2	2	1	4
Elitebonus		immun gegen Tiberiumabfall		keiner	unsichtbar fürs feindliche Radar	verteilen sich bei Gefahr automatisch	keiner	verteilen sich bei Gefahr automatisch	keiner

	Flugzeuge					Anlagen			
Name		Carryall	Dropship	Orca-Bomber	Orca-Jäger		Luftabwehr	RBG-Werfer	Vulcankan.
Kosten		750	–	1.600	1.000		500 ⁵	800 ⁵	350 ⁵
Waffenstärke		–	–	160	30		33	110	18
Waffenreichweite ¹		–	–	5	6		15	8 (2) ⁶	6
Feuerrate ²		–	–	10	50		33	80	26
Hitpoints		175	200	260	200		500	500	500
Sichtweite ¹		2	3	2	2		7	8	7
Tempo		16	18	12	20		–	–	–
Techlevel		2	1	8	5		2	9	2
Elitebonus		keiner	keiner	unsichtbar fürs feindliche Radar	keiner		keiner	keiner	keiner

¹ Reichweite in Gebäude-Kacheln ² Die Zahl gibt das Intervall zwischen zwei Schüssen an: niedrigere Zahl = höhere Feuerrate ³ Schaden steigt, wenn das Ziel länger im Strahl bleibt

⁴ Boden-Luft-Raketen / Railgun ⁵ Basisturm-Aufsatz (Kosten inkl. Turm) ⁶ Mindestreichweite in Klammern

Multiplayer-Tips: Nod-Strategien



Kein
STEALTH-GENERATOR

Viele **KRAFTWERKE**

ARTILLERIE
schützen

Aufbau und Verteidigung

TIP 1: Vergessen Sie den Stealthgenerator in Solospielen – der Computer ändert seine Taktik auch gegen eine unsichtbare Basis nicht grundlegend. Im Multiplayer ist er hingegen eine unverzichtbare Anschaffung.

TIP 2: Damit Ihre Gebäude bei einem Großangriff auf Ihre Kraftwerke nicht reihenweise ausfallen, verteilen Sie die Stromlieferanten über die gesamte Basis. Errichten Sie mehr, als Sie brauchen.

TIP 3: Die Artillerie der Bruderschaft ist eine extrem wirkungsvolle Waffe sowohl gegen Fußtruppen als auch gegen Kampfmaschinen. Ihre Schwachstelle ist

die fehlende Luftabwehr. Stellen Sie deshalb stets eine Horde Bazooka-Infanteristen zum Schutz ab. Außerdem sollte der Artillerie immer ein schneller Aufklärer zur Verfügung stehen, der das Gelände vor den Großkalibern nach Feinden absucht.



Tip 3: Schützen Sie Ihre kostbare Artillerie stets mit Luftabwehr-Einheiten und Nahkämpfern.

Schnell
ZURÜCK-EROBERN

TIP 4: Ihr Gegner setzt gerne per Amphibien-BMT einige Ingenieure in Ihrer Basis ab. Diese findigen Techniker können Sie dann in kürzester Zeit um Ihre wichtigsten Gebäude bringen. Um das zu verhindern, sollten Sie ständig wenigstens einen Ingenieur zur raschen Rückeroberung des wichtigen Bauhofs an einem sicheren Ort stationieren.

Angriff und Kampf

Aufklären
per **TEUFELSZUNGE**

TIP 5: Durch ihre Grabfunktion ist die Teufelszunge gut für Überraschungsangriffe. Sie eignet sich aber auch zum Ausspionieren der GDI-Basen. Graben Sie sich bis dort durch, nachdem ein Flieger schon einen Teil der Basis aufgedeckt hat.



Tip 5: Volltreffer! Die Teufelszunge hat sich durchgebuddelt und den feindlichen Bauhof entdeckt.

TIP 6: Der Stealthpanzer der Bruderschaft von Nod ist wegen der mobilen Sensoreinheiten der GDI nur eingeschränkt brauchbar, eines beherrscht er jedoch meisterhaft: Die Vernichtung feindlicher Samm-

**UNSIHTBARER
ANGRIFF**

ler. Dazu sollten Sie jedoch in größeren Gruppen von mindestens vier Fahrzeugen angreifen. Vorsicht: Folgen Sie dem Ernter nicht in die Reichweite von Basis-türmen, die die Tarnung aufheben.



Tip 6: Auf abgeschiedenen Tiberiumfeldern haben Sammler keine Chance gegen unsere Tarnpanzer.

TIP 7: Verwirren Sie Ihren Gegner mit dem Kommando-Cyborg. Er greift die feindliche Basis von einer Seite an und klettert danach in einen Untergrund-BMT. Der BMT bringt ihn auf die andere Seite der Festung, wo

Cyborgs reisen
UNTERIRDISCH

der Cyborg erneut zuschlägt und unterirdisch verschwindet. Der Cyborg erreicht so auch jederzeit schnell ein heilendes Tiberiumfeld.

Schnell **EINDRINGEN**

TIP 8: Nutzen Sie den Geschwindigkeitsvorteil Ihrer Buggies und Nod-Mots! Viele Spieler bewahren ihre Basen nur am äußeren Schutzwall mit Abwehrtürmen. Dringen Sie deshalb schnell und geschlossen ins Innere der feindlichen Festung ein und schalten Sie dort die wenigen Schutzmaßnahmen aus. Bis der Gegner seine Verteidigungslücke geschlossen hat, ist er um einen wichtigen Teil seiner Basis ärmer.

MAMMUT-FALLE

TIP 9: Der Mammut MK2 der GDI ist mächtig, aber auch sehr behäbig. Bringen Sie einige Stealth-Panzer hinter (!) den Mammut, und greifen Sie an, ziehen Sie sich jedoch nach der ersten Salve sofort wieder zurück. Der langsame Mammut hat so keine Gelegenheit zum Gegenangriff. Wenn er Ihre Basis angreift, sollten Sie eine EM-Pulskanone einsetzen.

**SAMMLER
KNACKEN**

TIP 10: Ein besonders geeignetes Ziel für den Wagenknacker ist der (gleichschnelle) Tiberiumssammler. Er ist meist ungeschützt und nur schwer zu ersetzen. Dafür kurbelt er Ihren Geldhaushalt gut an.

Kommando-Cyborg als
LOCKVOGEL

TIP 11: Der Kommando-Cyborg ist im Gegensatz zu regulären Einheiten immun gegen Tiberiumabfälle. Nutzen Sie das aus, und locken Sie gegnerische Einheiten durch Beschuss in ein Abfallfeld. Ihre Feinde werden in kürzester Zeit das Zeitliche segnen.

Infiltration
UNTERSTÜTZEN

TIP 12: Sollte die Basis Ihres Gegners zu gut gegen Angriffe aus dem Untergrund geschützt sein, bereiten Sie einfach einen Ablenkungsangriff vor. Füllen Sie zwei weitere Untergrund-BMTs mit billigen Fußtruppen oder bauen Sie zwei Teufelszungen, und schicken Sie das Vorauskommando einige Sekunden früher los. Das gefährliche Ingenieur-Team wird nun kaum noch Beachtung finden und kann relativ gefahrlos die wichtigen Gebäude erobern.

**KOMBINIERTER
ANGRIFF**

TIP 13: Sollte die GDI-Basis eine Lücke in ihrer Verteidigung haben, bewegen Sie einige Stealth-Panzer bis dorthin. Schießen Sie eine Chemierakete auf den Bauhof des Gegners, und geben Sie ihm dann mit den flotten Tarnpanzern den Rest.

GUN

Nod: Einheiten und Verteidigungsanlagen

Fakten, Fakten, Fakten: Wir haben alle wichtigen Daten über Truppen und Abwehranlagen der Bruderschaft von Nod für Sie übersichtlich zusammengestellt.

	Vehikel								
Name		Artillerie	Abfallernter	Kampfbuggy	Maulwurf-P.	Mobiles Bauf.	Mob. Werkstatt	Nod-Mot	Sammler
Kosten		975	1.400	500	800	2.500	1.000	600	1.400
Waffenstärke		150	–	40	36	–	–	40	–
Waffenreichweite ¹		18 (5) ³	–	4	6,75	–	–	5	–
Feuerrate ²		110	–	55	50	–	–	60	–
Hitpoints		300	600	220	350	1.000	200	150	600
Sichtweite ¹		9	4	6	5	6	5	5	4
Tempo		5	5	10	6	3	6	12	5
Techlevel		6	10	2	3	10	7	5	1
Elitebonus		heilt sich selbst	keiner	kann Infanterie überfahren	bekommt stärkere Waffe	keiner	keiner	immun gegen Tiberiumabfall	keiner

				Infanterie					
Name	Stealth-Panzer	Teufelszunge	Untergr.-BMT		Bazooka-Inf.	Cyborg	Ingenieur	Kom.-Cyborg	Leichte Inf.
Kosten	1.100	750	800		250	650	500	2.000	120
Waffenstärke	30	variabel ⁴	–		25	10	–	120	8
Waffenreichweite ¹	6	4,25	–		6	4	–	7	4
Feuerrate ²	50	50	–		60	30	–	50	21
Hitpoints	180	300	175		100	300	100	500	125
Sichtweite ¹	5	5	5		7	5	4	7	5
Tempo	6	5	5		4	4	4	4	5
Techlevel	8	7	6		2	4	2	10	1
Elitebonus	beschädigt nahe Feinde, wenn er zerstört wird	heilt sich selbst	keiner		verteilen sich bei Gefahr automatisch	mehr Hitpoints	keiner	keiner	verteilen sich bei Gefahr automatisch

	Infanterie		Flugzeuge			Anlagen			
Name		Wagenknacker		Banshee	Harpyie		Flak-Stellung	Laserturm	Obelisk d. L.
Kosten		600		1.500	1.000		500	300	1.500
Waffenstärke		–		20	60		33	30	250
Waffenreichweite ¹		–		5	6		15	5,5	10,5
Feuerrate ²		–		3	36		55	40	120
Hitpoints		120		280	280		600	500	725
Sichtweite ¹		6		2	2		10	7	8
Tempo		5		18	14		–	–	–
Techlevel		6		9	9		5	2	9
Elitebonus		unsichtbar fürs feindliche Radar		unsichtbar fürs feindliche Radar	keiner		keiner	keiner	keiner

¹ Reichweite in Gelände-Kacheln ² Die Zahl gibt das Intervall zwischen zwei Schüssen an: niedrigere Zahl = höhere Feuerrate ³ Mindestreichweite in Klammern

⁴ Schaden steigt, wenn das Ziel länger im Strahl bleibt

Komplettlösung GDI

Missions-Baum



EVA
gehören

Mission 1 – Tag der Vergeltung

TIP 1: Diese Mission hat nur Trainingscharakter. Folgen Sie den Anweisungen von EVA genau, und vernichten Sie mit zehn Soldaten die Nod-Basis.

FLARAK
vernichten

Mission 2 – Sicherung der Region

TIP 2: Errichten Sie eine Basis, und bilden Sie dort zehn Infanteristen und zehn Grenadiere aus. Mit denen vernichten Sie die Flarak-Stellungen (1).



Zu Mission 1: Bauen Sie eine Basis (EB), und vernichten Sie anschließend mit etwa zehn Infanteristen den Nod-Stützpunkt (FB).

FEINDBASIS
angreifen

TIP 3: Eine weitere Truppe aus zehn Werwölfen und fünf Grenadiere bewegt sich nach Nordosten, um anschließend die schlecht verteidigte Basis der Bruderschaft von Nod zu vernichten und die restlichen Flarak-Stellungen (1) auszuschalten.



Mission 2: Vernichten Sie alle Flarak-Stellungen (1) und die Basis (FB) des Gegners, damit ein Transporter die Zivilisten evakuieren kann.

NUTZLOSE
Mission

Zusatzmission 3 – Eroberung des Bahnhofes

BRÜCKE
reparieren

TIP 4: Diese Zusatzmission bringt Ihnen keinen Vorteil in der Hauptmission. Wenn Sie also zügig das Spiel gewinnen wollen, überspringen Sie diesen Einsatz.

BAHNHOF
erobern

TIP 5: Folgen Sie dem Pfeil auf der Karte, und vernichten Sie auf dem Weg alle Gegner. Keine Panik: Sie erhalten Verstärkungen. Bei (1) wird Nod die Brücke in die Luft sprengen. Schicken Sie einen Ingenieur zur Reparatur.

TIP 6: Schlagen Sie sich weiter bis nach (2) durch, nehmen Sie dort den Bahnhof, die Raffinerie, die Hand von Nod und den Bauhof ein. Wenn Sie Bauhof und Raffinerie wieder verkaufen, haben Sie genug Geld, um eine Armee aufzustellen, die alle restlichen Gebäude der Bruderschaft vernichten kann.



Zu Zusatzmission 3: Nachdem Sie die Brücke bei (1) repariert haben, rücken Sie weiter bis (2) vor, wo Sie die Basis sowie den Bahnhof übernehmen.

Mission 3 – Lokalisierung der Absturzstelle

ABSTURZSTELLE
finden

TIP 7: Errichten Sie Ihre Basis, und bauen Sie insgesamt zehn Titanen. Mit denen begeben Sie sich zu (1), wo Sie das abgestürzte Artefakt finden. Vernichten Sie alle Einheiten und Gebäude in der Nähe.

Tech-Center
EROBERN

TIP 8: Die Basis der Bruderschaft liegt, für Sie strategisch ungünstig, auf einem Berg. Bauen Sie deshalb zehn neue Titanen, und bewegen Sie sich mit ihnen

BRÜCKE
heil lassen

über die Brücken zur Basis. Achten Sie darauf, daß die Brücke nicht zerstört wird. Drüben angekommen, haben Ihre Einheiten leichtes Spiel. Erobern Sie nach der Vernichtung der Produktionsstätten mit einem Ingenieur das Tech-Center.

Einheiten
ZUSAMMEN-
ZIEHEN

Mission 4 – Lokalisierung der Absturzstelle

TIP 9: Ziehen Sie Ihre Einheiten am Raumschiff zusammen. Die äußeren Verteidigungslinien bilden die bereits vorhandenen Geschütztürme. Reparieren Sie die Türme, wenn sie beschädigt wurden.

Neue
Einheiten
BAUEN

TIP 10: Bauen Sie in der Kaserne zum Schutz des Raumschiffs neue Einheiten nach, bis Ihnen das Geld ausgeht. Vorsicht: Nach fünf Minuten werden Untergrund-BMTs der Nod versuchen, feindliche Einheiten beim Schiff abzusetzen.

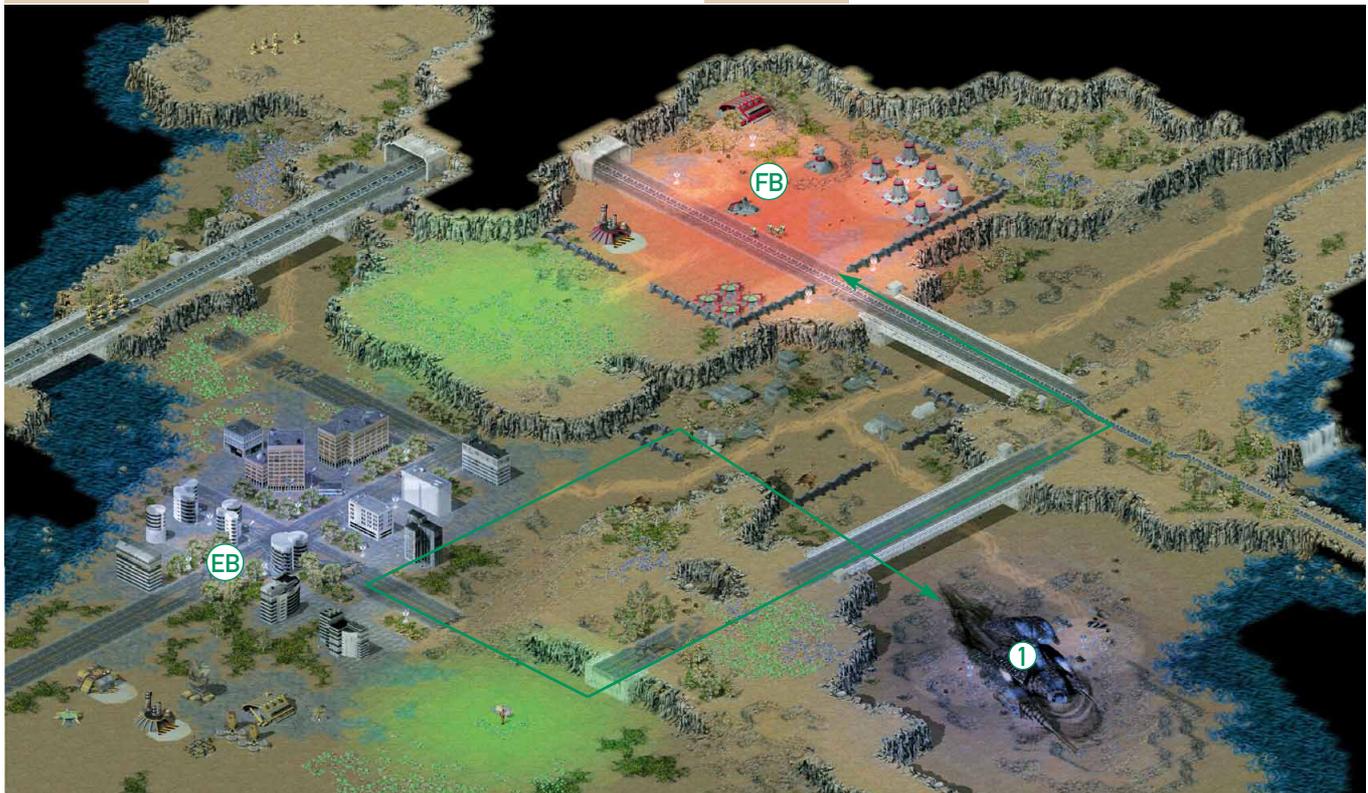
Letzten
Angriff
AUSHALTEN

TIP 11: Beim Ablauf des Countdowns wird die Bruderschaft einen letzten Großangriff starten. Zerstören Sie zunächst die Nod-Mots, danach die leichten Buggies und zuletzt die Maulwurfpanzer. Sollte das Raumschiff zu stark beschädigt werden, schicken Sie einen Ingenieur hinein, der es repariert.

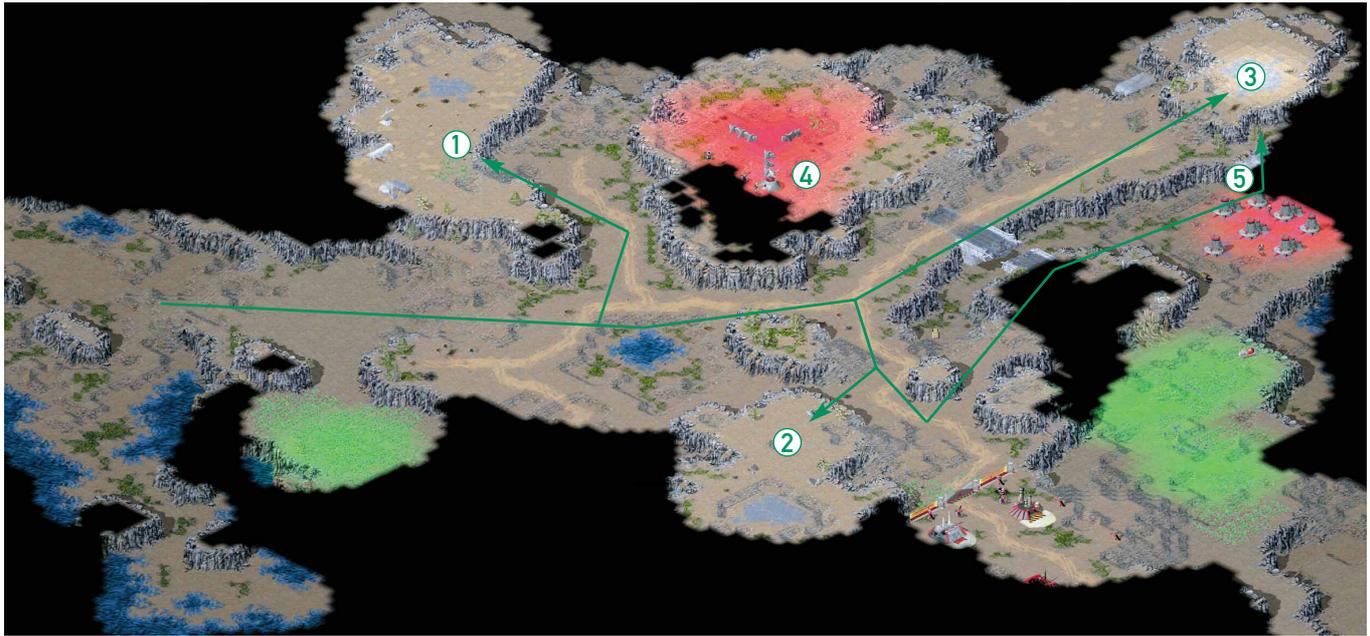
Zusatzmission 5 – Zerstörung der Radaranlage

Gebäude
VERNICHTEN

TIP 12: Zerstören Sie die Gebäude bei (1), (2) und (3) in dieser Reihenfolge. Das ist leicht, wenn Sie Ihre Leute konsequent zusammenhalten. Achten Sie nur bei (2) auf die Tiberiummutation, die Sie am besten von Ihren Fußtruppen vernichten lassen.



Mission 3: Suchen Sie mit zehn Titanen das Alien-Schiff bei (1) auf, und erobern Sie anschließend mit einer gleichstarken Streitmacht das Tech-Center bei (FB).



Zusatzaufgabe 5: Vernichten Sie zunächst in der vorgegebenen Reihenfolge die Stützpunkte (1), (2) und (3). Anschließend greifen Sie die Radaranlagen bei (4) an.

RADAR ausschalten

TIP 13: Bei (4) finden Sie mehrere Radartürme. Die sind gut gesichert, gehen Sie deshalb mit äußerster Vorsicht vor. Es empfiehlt sich, durch den Tunnel bei (5) zu gehen und die Stellung von hinten anzugreifen.

Mission 5 – Befreiung von Tratos

Weg EINS

TIP 14: Der einzuschlagende Weg hängt davon ab, ob Sie die Zusatzaufgabe gemeistert oder ausgelassen haben. Im ersteren Fall müssen Sie nur am gestrichelten Pfeil entlang laufen, feindliche Gebäude und Einheiten auf dem Weg dorthin vernichten und anschließend bei (1) einfallen. Um sich Zugang zu verschaffen, ohne von den Lasertürmen angegriffen zu werden, zerstören Sie die Munitionskiste nahe der Mauer im Südosten der Basis. Wenn Sie die Zusatzaufgabe übersprungen haben, folgen Sie dem oberen Pfeil und haben ein Zeitlimit. Vernichten Sie

Weg ZWEI

alle Gegner, lassen Sie jedoch die Basis außer acht, da sie zu gut verteidigt ist. Bei (1) angekommen, eliminieren Sie alle Nod-Soldaten und dringen wie oben beschrieben in den Stützpunkt ein.

Tratos EVAKUIEREN

TIP 15: Sobald Sie beim Gefängnis angekommen sind, tritt Tratos heraus. Vernichten Sie anstürmende Gegner mit Ihren Kampfeinheiten, und verlassen Sie die Basis. Von nun an macht es keinen Unterschied mehr, ob Sie die Zusatzaufgabe gespielt haben oder nicht. Bringen Sie Tratos zu (2), wo ein Transporter ihn abholt. Ihre Helden verschwinden daraufhin.

Feind ERLEDIGEN

TIP 16: Nun erhalten Sie Verstärkungen, mit denen Sie eine Basis (EB) aufbauen. Mit etwa zwanzig Titanen und fünf Werwölfen vernichten Sie zunächst die Feindbasis (FB) – auch die Laserposten – und suchen anschließend versprengte Gegner.



Mission 5: Befreien Sie mit Ihren Einheiten Tratos bei (1), evakuieren Sie ihn bei (2), und vernichten Sie anschließend mit schweren Truppen die Basis (FB).



Zusatzmission 6: Vernichten Sie die Luftabwehr bei (1), reparieren Sie anschließend die Brücke bei (2), nehmen Sie den Tunnel bei (3) in Richtung Norden, und vernichten Sie die Schaltzentralen der Nod (4).

Zusatzmission 6 – Zerstörung des Vega-Damms

Dem Weg FOLGEN

TIP 17: Folgen Sie dem auf der Karte eingezeichneten Pfeil, bis Sie in die Nähe von (1) kommen. Sie werden auf dem Weg Verstärkungen und einige Heilungspakete erhalten. Die Pakete werden von Trucks befördert.

Brücke REPARIEREN

TIP 18: Sobald Sie bei (1) alle Flarak-Stellungen vernichtet haben, wird ein Transporter bei der zerstörten Brücke (2) landen, um einen Ingenieur zu entladen. Geben Sie dem Mann unverzüglich den Befehl, die Brücke zu reparieren.

TUNNEL nutzen

TIP 19: Überqueren Sie die Brücke, schalten Sie die feindlichen Einheiten am anderen Ufer aus, und betreten Sie bei (3) den Tunnel, der Sie unter dem Wasser hindurch nach Norden führt.

Basis EROBERN

TIP 20: Nun erobern Sie mit Ihren Ingenieuren die wesentlichen Gebäude der Nod-Basis (FB), zerstören die Schaltzentrale und errichten eine eigene Basis. Mit einigen Artillerie-Einheiten schleifen Sie anschließend die zweite Schaltzentrale bei (4).

Mission 6 – Zerstörung von Vegas Stützpunkt

Flarak-Stellungen ZERSTÖREN

TIP 21: Rund um Ihre Basis befinden sich Flarak-Stellungen, die den Einsatz von Orcas unterbinden. Vernichten Sie deshalb mit Ihren Starteinheiten alle Abwehrstellungen. Wenn Sie die Zusatzmission gelöst haben, erhalten Sie 20 Minuten freie Bahn, in denen die Flugabwehrraketen nicht funktionieren. Nutzen Sie Orcas vor allem zur Verteidigung Ihres Stützpunktes.

Fahrzeug-fabrik EINNEHMEN

TIP 22: Im Süden befindet sich ein leicht befestigter Stützpunkt der Bruderschaft. Erobern Sie ihn mit fünf Titanen und zwei bis drei Ingenieuren. Bauen Sie zwei Buggies, mit denen Sie anschließend die große Hauptinsel im Westen erkunden.

Nod-Basis SCHLEIFEN

TIP 23: Mit 15 Titanen überqueren Sie die lange Brücke und attackieren die Nod-Basis. Diese wird Ihren mächtigen Mechs nichts entgegenzusetzen haben. Nachdem Sie den Tempel bei (1) erobert haben, erledigen einige Nod-Mots die zahlreichen Flarak-Stellungen auf der Insel.

Mission 7 – Rückeroberung der Hammerfest-Basis

Strom ABSCHALTEN

TIP 24: Ziehen Sie Ihre Schwebepanzer nach (1), um dort die Kraftwerke vom Fuß des Berges aus zu zerstören. Damit wird dem Obelisken des Lichts bei (2) der Strom abgedreht, und Sie können diese Gefahrenstelle problemlos passieren.



Zu Mission 6: Zerstören Sie zunächst alle Luftabwehr-Stellungen in Ihrer Nähe. Nun greifen Sie über die Brücke die Feindbasis an und erobern die Pyramide bei (1).



Mission 7: Schalten Sie den Obelisken bei (2) durch die Vernichtung der Bruderschaft-Kraftwerke bei (1) aus. Nehmen Sie die okkupierte Hammerfest-Basis (3) wieder ein, zerstören Sie Nods Hauptbasis im Süden, und erledigen Sie danach alle noch übrigen Nod-Truppen auf der Karte.

FEUER-STURM ausschalten

TIP 25: Sobald Sie bei der Hammerfest-Basis (3) angekommen sind, zerstören Sie die zwei Kraftwerke in der oberen Ecke. Dadurch wird der Feuersturm-Generator lahmgelegt, und Ihre Ingenieure können problemlos die Basis übernehmen.

ARTILLERIE beseitigen

TIP 26: Die Nod-Basis (FB) im Süden ist zwar nur relativ leicht befestigt, verfügt aber über mehrere mächtige Artillerie-Einheiten zum Schutz. Schalten Sie die zuerst mit gezielten Angriffen Ihrer Orca-Flieger aus. Danach überrennen zwanzig Ihrer Titanen die Basis von Norden her.

INFANTERIE ausbilden
ZUG angreifen

Mission 8 – Sicherstellung der Zerfallskristalle

TIP 27: Erobern Sie die Hand von Nod bei (1), und bilden Sie schleunigst zwanzig Infanteristen aus.

TIP 28: Folgen Sie unserem Pfeil, erledigen Sie sämtliche Gegner auf Ihrem Weg, und stürmen Sie die Stellung bei (FB). Vernichten Sie am besten das Tor, und konzentrieren Sie Ihr Feuer anschließend auf den letzten Waggon des Zuges. Wenn der zerstört wurde, erscheint ein Paket, das Sie nur noch einsammeln müssen – schon ist die Mission gelöst.



Mission 8: Erobern Sie die Hand von Nod bei (1), um 20 Infanteristen zu produzieren. Mit denen und Ihren Starttruppen erobern Sie den Zug bei (FB).



Zusatzmission 9A: Nachdem sich Ihnen die Mutanten bei (1) angeschlossen haben, erobern Sie den Amphibien-Transporter bei (2), dringen damit über Wasser in die Feindbasis bei (3) ein, und zerstören dort die feindliche Luftabwehr.

Zusatzmission 9A – Befreiung der Gefangenen

VER-BÜNDETE finden

TIP 29: Laufen Sie mit Ihren Einheiten zu (1), wo Sie einen Ghoststalker und einen Wagenknacker finden. Wehren Sie mit dem Ghoststalker die folgenden Angriffe der Nod-Cyborgs ab. Vergessen Sie nicht, Ihre Einheiten nach jedem Angriff mit dem Feldarzt komplett zu heilen.

BMT stehen

TIP 30: Reparieren Sie die Brücke nördlich von (1), und stehlen Sie bei (2) mit dem Wagendieb den BMT. Folgen Sie anschließend unserem Pfeil, wobei Sie sich dicht am Kartenrand halten.

Von hinten ANGREIFEN

TIP 31: Laden Sie den Ghoststalker, Umaagon, den Feldarzt und zwei Grenadiere in den BMT, und bringen Sie alle über den Wasserweg nach (3), wo Sie von hinten ins Gefängnis einfallen. Der Gegner ist überrascht, und Sie haben zwei Minuten Zeit, bis die Nod-Truppen Verstärkung bekommen. Die eliminieren Sie am besten mit dem Ghoststalker. Sobald alle Flarak-Stellungen vernichtet sind und sich die Gefangenen ein Stück in Richtung Norden bewegt haben, holt ein Transporter die Flüchtlinge ab.

Zusatzmission 9B – Abschneiden des Nachschubs

Bauplatz FINDEN

TIP 32: Das Gelände ist sehr uneben und mit Tiberium verseucht. Bringen Sie deshalb Ihre Einheiten nach (1), wo Sie eine Basis errichten.

Tiberium-kraut VERNICHTEN

TIP 33: Um die Angriffe der Chemieraketen zu unterbinden, müssen Sie alle Tiberiumkrautfelder (2) vernichten. Wir empfehlen für diese Operation zehn Jumpjet-Infanteristen. Sollten Sie die Zusatzmission 9A gelöst haben, stehen Ihnen zusätzliche Mutanten zur Seite, die sich ebenfalls hervorragend für die Bekämpfung des Krautes eignen.

Basis VON HINTEN angreifen

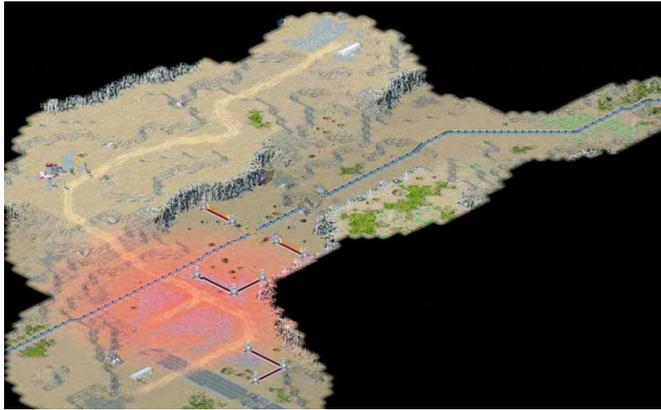
TIP 34: Bauen Sie acht Disruptor-Panzer, die Sie mit Hilfe eines Transportfliegers nach (3) bringen. Mit denen greifen Sie die Basis an, die hier fast ungeschützt ist. Sie müssen nur auf die Artillerie achten. Lassen Sie mindestens ein Gebäude stehen.

ZUG nehmen

TIP 35: Bei (4) wartet ein Zug auf Sie. Sobald Sie ihn entdeckt haben, erhalten Sie einen Ghoststalker, den Sie in den Zug laufen lassen. Damit haben Sie die geheime Mission aktiviert. Zerstören Sie anschließend das letzte Gebäude von Nod.



Zusatzmission 9B: Zerstören Sie als erstes die gefährlichen Tiberiumkrautfelder (2) auf der Karte, und fallen Sie anschließend von hinten in die Nod-Basis (FB) ein. Schicken Sie einen Ghoststalker in den Zug bei (4), um die Geheimmission zu aktivieren.



Geheimmission: Ziehen Sie sich zurück, regenerieren Sie Ihre Kräfte, und stürmen Sie dann den Stützpunkt. Sprengen Sie darin sämtliche Kraftwerke.

Geheimmission zu 9B

Einheiten
**ZURÜCK-
ZIEHEN**

TIP 36: Sobald der Zug anhält, ziehen Sie Ihre Einheiten zurück, um die Feuerreichweite des Gegners zu verlassen. Formieren Sie Ihre Truppen, und vernichten Sie mit dem Ghoststalker angreifende Feinde.

Stützpunkt
STÜRMEN

TIP 37: Stürmen Sie den Stützpunkt, wenn die Angriffe von Nod nachlassen. Ihre Grenadiere kümmern sich bevorzugt um Gebäude, während die restlichen Infanteristen anstürmende Feinde erledigen. Sobald alle acht Kraftwerke demoliert sind, ist die geheime Mission gewonnen.

Mission 9 – Vernichtung des Raketenkomplexes

**ORCAS
bauen**

TIP 38: Errichten Sie bei (1) eine Basis, und produzieren Sie mehrere Orca-Bomber. Ihren Stützpunkt verteidigen Sie zunächst nur mit Ihren Starteinheiten. Sollten Sie die Zusatzmission 9A gespielt haben, stehen Ihnen zusätzliche Mutanten als Verstärkung zur Verfügung.

Verteidigungsmauer
**DURCH-
BRECHEN**

TIP 39: Bei (2) befindet sich eine Verteidigungsmauer der Bruderschaft. Wenn Sie die Geheimmission gelöst haben, wird nach einer halben Stunde der Strom deaktiviert, und Ihre Truppen können die dortigen Obelisken ohne weitere Probleme zerstören. Ansonsten nutzen Sie die Orca-Bomber, um die Mauer zu durchbrechen, die nur unzureichend gegen Luftangriffe geschützt ist. Konzentrieren Sie zunächst Ihre Angriffe auf die Tarngeneratoren, die Sie mit den mobilen Sensoren ausfindig machen können.

TIP 40: Die Basis im Osten ist schwach und kann von zehn Disruptor-Panzern ohne Probleme zer-

Nod
**AUS-
LÖSCHEN**

legt werden. Wie schon bei der Verteidigungsmauer müssen Sie jedoch zunächst die Tarngeneratoren orten und vernichten.

Mission 10A – Zerstörung einer Prototypenfabrik



Mission 10A: Nachdem Sie die Fabrik lokalisiert haben, bauen Sie eine Basis und setzen den Mammut MK2 im Herzen der Feindbasis (4) ab, wo er die Kraftwerke zerstört und damit die gesamte Verteidigung lahmlegt.

Fabrik
ORTEN

TIP 41: Folgen Sie dem auf der Karte eingezeichneten Pfeil bis zu (2), wo Sie die gesuchte Fabrik finden. Auf dem Weg können Sie bei (1) mit Ihrem Wagen-dieb einen klassischen Mammutpanzer erbeuten.

Kraftwerke
SPRENGEN

TIP 42: Nachdem Ihre Einheiten die Fabrik geortet haben, erhalten Sie Verstärkung bei (3), unter anderem auch einen Mammut MK 2. Konstruieren Sie einen Transportflieger, und setzen Sie den Mammut in der feindlichen Basis bei (4) ab. Dort befinden sich mehrere Kraftwerke, die er zerstört. Das gleiche passiert bei (5). Bringen Sie Ihren Mammut danach zur Reparatur in die heimische Basis.

Basis
SCHLEIFEN

TIP 43: Durch die Vernichtung der Kraftwerke fallen die Tarngeneratoren aus. Deshalb haben Sie für die Eroberung der Basis mit zwanzig Titanen freie Bahn. Der reparierte Mammut MK 2 und der eroberte Mammutpanzer können Ihren Streitkräften helfen.

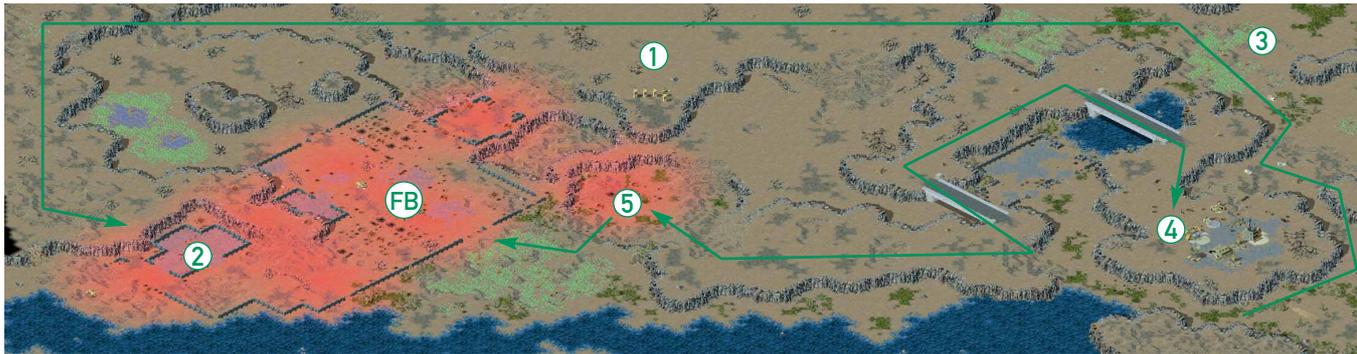
Mission 10B – Zerstörung einer Prototypenfabrik

Fabrik
ORTEN

TIP 44: Folgen Sie dem auf unserer Karte eingezeichneten Pfeil bis zu (2), wo Sie die feindliche Fabrik finden. Auf Ihrem Weg sollten Sie das Tiberiumkraut bei (1) vernichten, damit die Bruderschaft ihre Chemiewaffen nicht mehr nutzen kann.



Mission 9: Nachdem Sie eine Basis bei (1) errichtet haben, zerstören Sie zunächst den Schutzwall der Bruderschaft bei (2) aus der Luft, um danach ohne weitere Probleme die getarnte, aber relativ schwach bewachte Feindbasis ganz im Osten schleifen zu können.



Mission 10B: Folgen Sie dem Pfeil, bis Sie die feindliche Prototypenfabrik bei (2) gefunden haben. Stellen Sie dann eine ansehnliche Streitmacht auf, die sämtliche Gebäude der großen Feindbasis (FB) in Asche verwandelt. Bei (3) erhalten Sie Verstärkung.

BASIS errichten **TIP 45:** Sie erhalten bei (3) Verstärkungen. Bringen Sie die zu (4), wo Sie Ihre Basis errichten. Nod ist gut gegen Luftangriffe geschützt, deshalb hilft nur ein frontaler Angriff. Konstruieren Sie mindestens 30 Titanen.

FABRIK zerstören **TIP 46:** Zerstören Sie die vorgeschobene Stellung der Bruderschaft bei (5), und dringen Sie anschließend durch das nahegelegene Tor in die Basis ein. Vernichten Sie die letzte Prototypenfabrik.

Mission 11 – Sturmturbulenzen

Basis SICHERN **TIP 47:** Wehren Sie sämtliche Angriffe zu Anfang ab, und besetzen Sie das Tiberiumfeld bei (1). Schicken Sie dort zwei Sammler hin, um das Tiberium zu ernten. In der Zwischenzeit sichern Sie Ihre Basis mit Geschütztürmen.

Zweites TIBERIUM-FELD erobern **TIP 48:** Besetzen Sie mit drei Titanen auch das zweite Tiberiumfeld bei (2). Geben Sie auf die Artillerie dort acht, die Ihren Stahlkolossen sehr gefährlich werden kann. Beginnen Sie anschließend mit der Produktion von zehn Disruptor-Panzern.

STROM ausschalten **TIP 49:** Nod besitzt bei (3) viele Kraftwerke. Vernichten Sie alle mit Disruptoren, um die Targeneratoren der Feindbasis unwirksam zu machen. Anschließend können Sie mit Ihren Einheiten die Nod-Basis im Osten (FB) schleifen.

Mission 12 – Das letzte Gefecht

RAKETEN zerstören **TIP 50:** Sie müssen jeweils innerhalb einer Stunde eine Rakete vernichten. Die erste (1) zerstören Sie mit

Hilfe eines Mammuts MK 2, den Sie mit einem Carryall landen lassen. Die restlichen beiden Raketen bei (2) und (3) spüren Sie mit Jumpjet-Infanterie auf, und zerstören sie dann per Ionenstrahl.

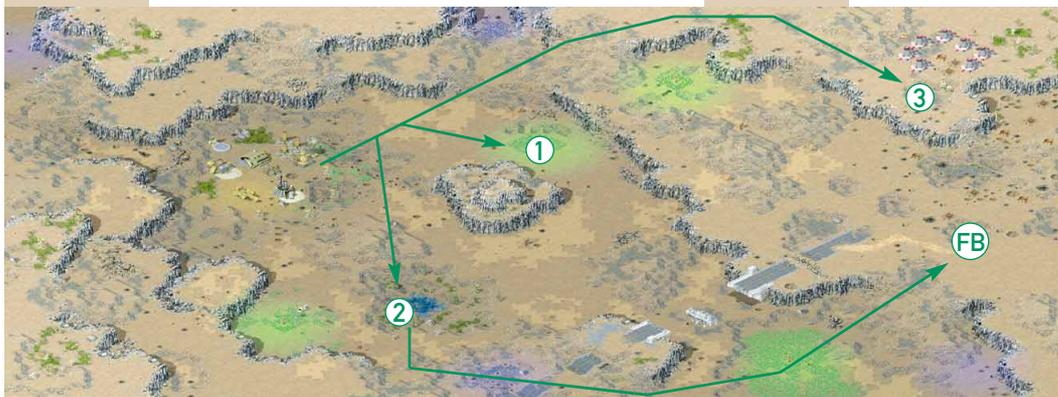


Mission 12: Die drei Raketenabschubrampen bei (1), (2) und (3) müssen jeweils innerhalb einer Stunde zerstört werden, anschließend der Tempel bei (4). Die Vernichtung der restlichen Truppen stellt nun kein Problem mehr dar.

TEMPEL sprengen **TIP 51:** Aus dem Tempel von Nod bei (4) schießt Bösewicht Kane regelmäßig Atomraketen auf Sie. Klären Sie das Gebäude wieder mit Jumpjet-Einheiten auf, und landen Sie anschließend einen Mammut MK 2 auf der Insel, der dem Tempel den Rest gibt.

TIBERIUM-KRAUT vernichten **TIP 52:** Um auch die Chemieraketen der Bruderschaft unschädlich zu machen, fliegen Sie mit einem Orca-Bomber nach (5) und vernichten das Tiberiumkraut.

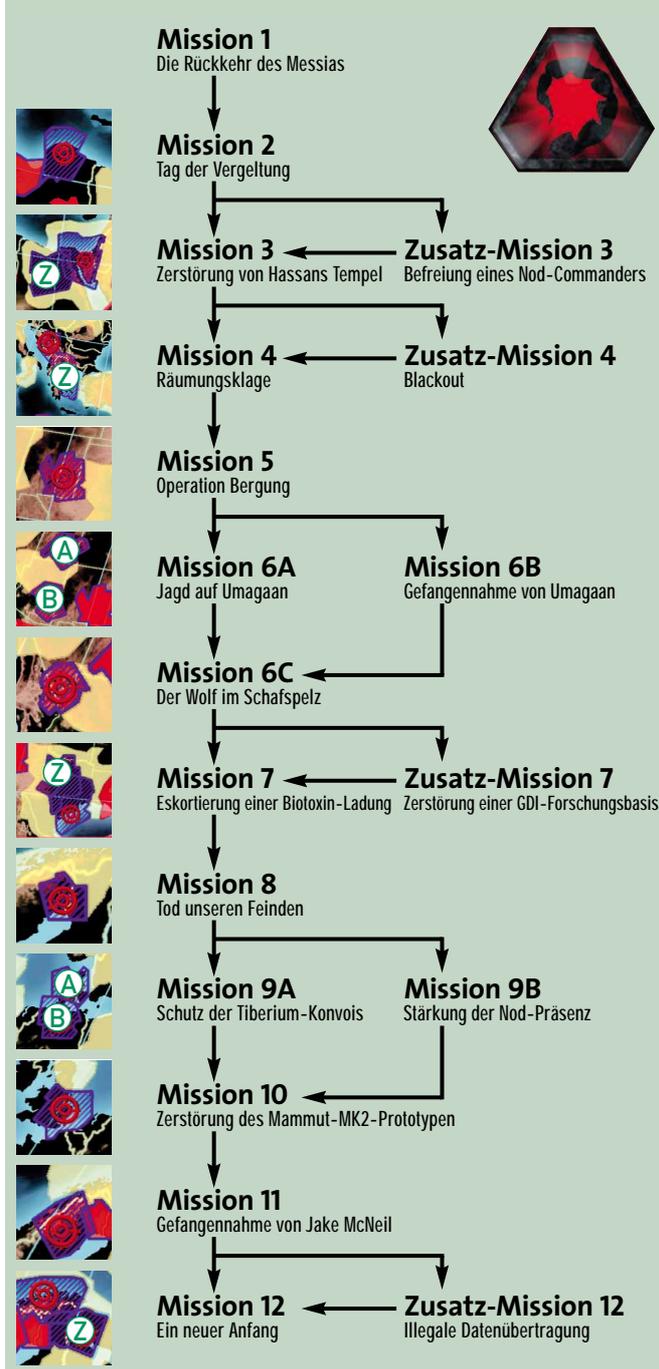
Anschließend kann die Bruderschaft nur noch mit konventionellen Waffen kämpfen. **TIP 53:** Sie können nun gemütlich die Karte Stück für Stück säubern. Nehmen Sie dazu wie gewohnt Disruptor-Panzer, Titanen und Ihren Mammut. Bei (6) finden Sie übrigens als kleines Easteregg Mammuts und Bauwerke aus C&C 1. Sobald alle Einheiten und Gebäude zerstört wurden, ist Kanes Ende endgültig gekommen. **GUN**



Mission 11: Während des Ionensturms funktionieren Hightech-Waffen wie Hovercraft-Panzer oder Orcas nicht. Setzen Sie deshalb auf Disruptoren, die ganz allein mit der Feindbasis (FB) im Osten fertig werden.

Komplettlösung Nod

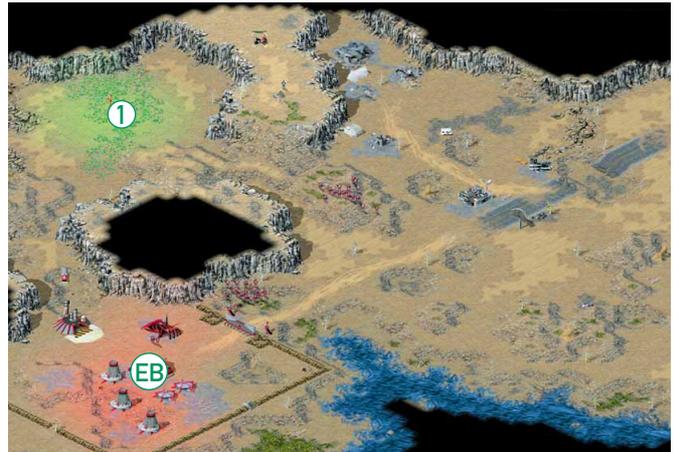
Missions-Baum



**Basis
HÜTEN**

Mission 1 – Die Rückkehr des Messias

TIP 1: Reparieren Sie stets alle Gebäude, vor allem die Lasertürme. Errichten Sie eine Raffinerie und zwei Silos, anschließend schicken Sie den Sammler auf das Tiberiumfeld (1) im Norden. Nun können Sie sich auf den Bau von Infanteristen beschränken. Es sollte immer eine Truppe von 15 Soldaten in der Basis bleiben und sich um Hassans angreifende Soldaten kümmern.



Mission 1: Finden und erledigen Sie alle versteckten Feinde.

**FEINDE
suchen**

TIP 2: Stellen Sie ein zweites Team von 15 Infanteristen auf, mit denen Sie die Gegend erkunden. Der Trupp sucht und vernichtet alle Feinde.

Mission 2 – Tag der Vergeltung



Mission 2: Um die südöstliche Feindbasis (FB) kümmern Sie sich zuletzt.

**Zweiten
SAMMLER
bauen**

TIP 3: Stellen Sie Ihren Bauhof beim Tiberiumfeld östlich vom Startpunkt auf, und bauen Sie Kraftwerk und Raffinerie. Errichten Sie dann die Hand von Nod, und trainieren Sie je sechs leichte und Bazooka-Infanteristen zur Abwehr. Möglichst bald kommt eine Waffenfabrik und dann ein weiterer Sammler dazu. Der erntet im Norden das Tiberium ab.

**BRÜCKE
reparieren**

TIP 4: Hassan greift aus dem Norden an, bauen Sie also auf dieser Seite einige Lasertürme, und stellen Sie dort Fußtruppen auf. Mit einem Team aus 15 mit Gewehr oder Bazooka bewaffneten Infanteristen erobern Sie den Brückenkopf bei (3). Lassen Sie die Brücke von einem Ingenieur reparieren.

**Station
ÜBER-
NEHMEN**

TIP 5: Schicken Sie zwölf Mann aus, um den Weg zur Übertragungsstation (1) freizukämpfen. Ein Ingenieur folgt den Truppen und dringt in die Station ein. Mit einer Ladung Kämpfern in einem Untergrund-BMT demolieren Sie die Nordbasis des Gegners.

Zerstören Sie nun mit den Verstärkungen und zehn Kampfbuggies den südlichen Feindstützpunkt. Bei (2) befindet sich eine Reparaturkiste.

Zusatzmission 3 – Befreiung eines Nod-Commanders



Zusatzmission 3: Der Commander muß diesen Einsatz überleben. Bei (1) holt ihn ein Rettungs-Shuttle ab.

Truppen ZUSAMMENHALTEN

TIP 6: Wenn Sie Ihre Truppen nahe beieinander halten, steigen Ihre Chancen gegen die vereinzelt angreifenden Gegner erheblich. Rücken Sie nach (2) vor, und schießen Sie ein Loch in die Sandsackbarriere. Durchqueren Sie dann den Tunnel. Befreien Sie die kleine Basis (3) von den wenigen GDI-Soldaten, und zerstören Sie die beiden Laster. Einer der darin gefangenen Ingenieure richtet die Brücke (4) wieder her.

Rasch VORRÜCKEN

TIP 7: Ihre Truppe überquert die Brücke und rückt rasch zum Gefängnis (5) vor. Dort vernichtet sie den nördlichen Laserturm. Ziehen Sie sich dann zurück.

SHUTTLE schützen

TIP 8: Kehren Sie auf dem Weg zum Startpunkt (1) zurück, auf dem Sie gekommen sind. Motorisierte Einheiten eilen voraus und schützen das Shuttle. Lassen Sie, falls nötig, Kampfeinheiten zurück, um dem Commander Zeit zu verschaffen. Sobald der Gerettete das Shuttle erreicht, steigt er ein.

Mission 3 – Zerstörung von Hassans Tempel

Basis SICHERN

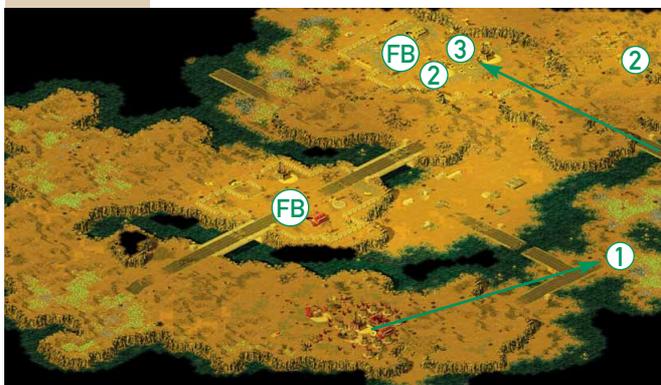
TIP 9: Ihre Truppe überquert die große Brücke (1) und vernichtet dahinter den GDI-Stützpunkt (2). Mit dem anschließend auftauchenden Baufahrzeug errichten Sie an dieser Stelle eine Basis. Der Gegner greift ständig mit kleinen Trupps an, bauen Sie deshalb im Westen einige Lasertürme auf.

TIP 10: Stellen Sie ein Team aus 20 Infanteristen und Bazooka-Soldaten zusammen, und attackieren Sie damit den kleinen Stützpunkt (3) im Südwesten. Danach bilden Sie eine 25-Mann-Armee aus. Reparieren Sie die Brücke (4) per Ingenieur, und schicken Sie das neue Heer darüber in Hassans Basis (5). Verstärkt um zehn frische Kämpfer kümmert sich das Team dann um die

WEST-CAMP knacken

Gebäude jenseits der Verteidigungsmauer und anschließend um die Pyramide von Nod (6).

Zusatzmission 4 – Blackout



Zusatzmission 4: Insel (1) ist uneinnehmbar, wenn Sie die Brücke zerstören.

Flucht nach OSTEN

TIP 11: Bringen Sie alle Einheiten auf die kleine Insel (1) im Osten. Die südliche Brücke zerstören Sie mit Artillerie. Nun können Sie unbehelligt Ihre Basis errichten. Produzieren Sie aufgrund des Platzmangels nur die wichtigsten Gebäude wie Raffinerie, Hand von Nod, Waffenfabrik sowie die Stromversorgung. Bauen Sie sofort einen zweiten Sammler und danach nur noch Angriffsbuggies.

FABRIKEN zuerst

TIP 12: Sobald 20 Buggies bereit sind, repariert ein Ingenieur die Brücke im Norden. Das Buggy-Team vernichtet auf dem Festland die feindlichen Produktionsgebäude (2). Mit einigen neuen Angriffsbuggies können Sie nun gefahrlos zum Radar (3) vordringen und die Station zerstören.



Zu Mission 3: Sichern Sie Ihre Basis (EB) an der Westseite mit Türmen gegen sporadische Nod-Angriffe, nachdem Sie die Bruderschaft vertrieben haben.



Mission 4: Lösen Sie am Hang bei (2) ein Zugunglück aus.

Mission 4 – Räumungsklage

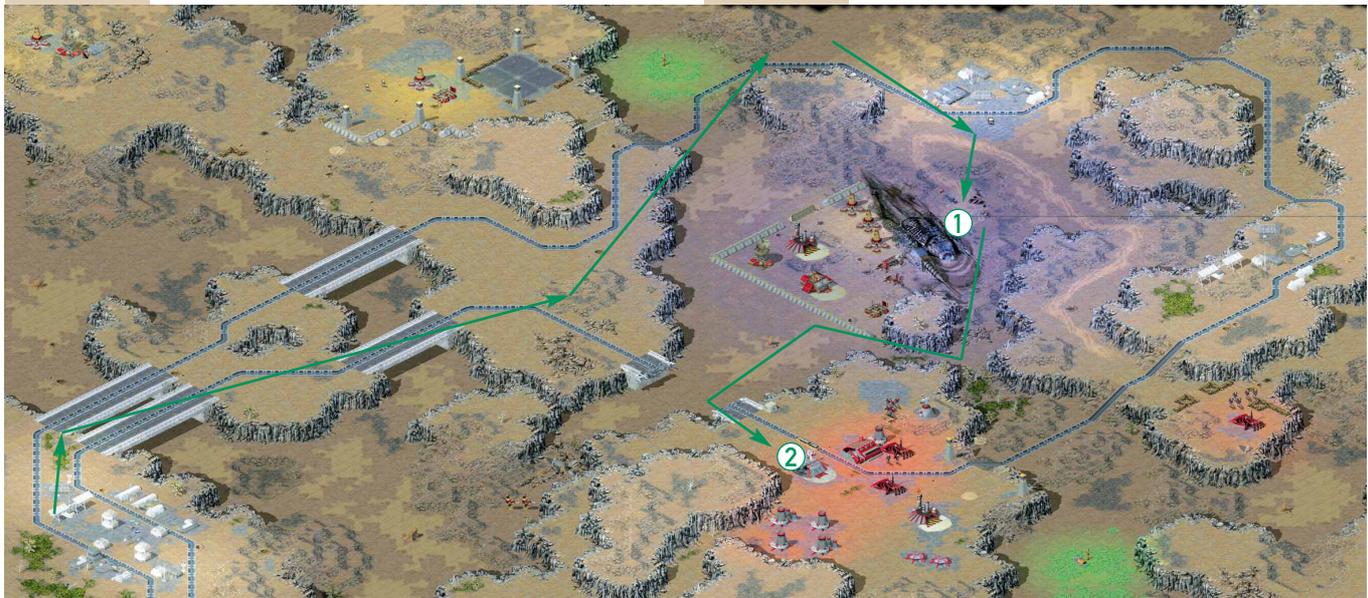
ZIVILIST
ausschalten

TIP 13: Fahren Sie mit den beiden Kampfbuggies nach Süden, und schalten Sie bei den Sandsäcken (1) den im Auto flüchtenden Zivilisten aus. Errichten Sie anschließend Ihre Basis. Bilden Sie eine Truppe aus 25 Cyborgs und Bazooka-Infanteristen. Der Trupp rückt südwärts vor und überfällt den kleinen Stützpunkt der GDI. Ist der eingenommen, inspizieren einige Kampfbuggies den westlichen Teil der Karte.

ZUG-UNGLÜCK
auslösen

TIP 14: Bei (2) zerstören Sie das Wohnmobil vor dem Zug. Der rollt dann ins Tal und zerlegt dort einen Abwehrturm der GDI. Greifen Sie mit jeweils zehn Cyborgs, Bazooka-Infanteristen und Kampfbuggies die Basis östlich des Tempels von Nod (3) an, und zerstören Sie sie völlig. Kümmern Sie sich dabei zuerst um Waffenfabrik und Kaserne.

Mission 5 – Operation Bergung



Mission 5: Das Raumschiff der Aliens liegt bei (1). Sichern Sie es rasch, indem Sie einen Ingenieur hineinschicken.

Den
BAHN-
GLEISEN
folgen

TIP 15: Bewegen Sie sich mit allen Einheiten nach Nordosten. Halten Sie Ihre Soldaten dicht zusammen, und schalten Sie gegnerische Patrouillen aus. Sobald der obere Kartenrand erreicht ist, ziehen Sie nach Osten weiter. Bei (1) befindet sich das Raumschiff der Aliens – besetzen Sie es mit einem Ingeni-

ZUG
aufhalten

eur. Der Rest der Truppe rückt in südlicher Richtung entlang des eingezeichneten Pfeils weiter vor.

TIP 16: Hinter dem zerstörten rechten Brückenteil geht's bergauf. Sobald das Team die feindliche Basis erreicht, eilen Ihre Truppen zum Zug (2) und vernichten seinen letzten Waggon. Sammeln Sie nun noch die Kiste ein, die er hinterläßt.

Mission 6A – Jagd auf Umagaan



Parallelmission 6A: Die Mutantin Umagaan muß ausgeschaltet werden.

ARTILLERIE
zur Abwehr

TIP 17: Ihre Artillerie vernichtet die angreifenden Feinde und die auf dem Berg im Westen. Errichten Sie bei (1) Ihre Basis. Die Schutzmaßnahmen dürfen diesmal locker ausfallen. Dann wird rasch eine Streitmacht aus 20 Nod-Mots und vier Artillerie-Geschützen aufgestellt. Vernichten Sie damit die drei Kontrollgebäude (2), und rücken Sie nach (4) vor. Von dort bombardieren Sie den Süden der GDI-Basis.

Umagaan
ABFANGEN

TIP 18: Sobald das Eintreffen des Zuges gemeldet wird, schicken Sie alle Nod-Mots nach (3) und beschießen Umagaan, sobald sie aus dem Zug steigt. Mit etwas Glück gelingt auch ein mutiger Artillerieangriff auf den vorbeifahrenden Zug, indem Sie Ihre Geschütze auf dem Hügel (5) postieren.



Parallelmission 6B: Warten Sie, bis das Zeitlimit fast ganz abgelaufen ist, bevor Sie den Bahnhof bei (1) angreifen.

Mission 6B – Gefangennahme von Umagaan

Fahrzeuge
HORTEN

TIP 19: Errichten Sie Ihre Basis, und ernten Sie Tiberium mit drei Sammlern und zwei Raffinerien. Sichern Sie die Brücke zur Stadt mit Artillerie sowie drei bis vier Lasertürmen, und bauen Sie nur noch Kampfbuggies und Nod-Mots.

SPÄTER
Angriff

TIP 20: Sobald die Zeit bis auf eine Minute um ist, fahren Sie mit allen mobilen Einheiten zum Bahnhof nach (1). Dort richten Sie möglichst viel Schaden an und vernichten Umagaans Zug, wenn er eintrifft.

Mission 6C – Der Wolf im Schafspelz

BAUHOFF
erobern

TIP 21: Reparieren Sie Ihre Gebäude, und bilden Sie einen Ingenieur aus, der den Bauhof erobert. Si-

KLEINE
Basis zuerst

Eile beim
OBELISKEN

chern Sie beide Basis-Zugänge mit Abwehrtürmen, dann produzieren Sie Werwölfe und Titanen.

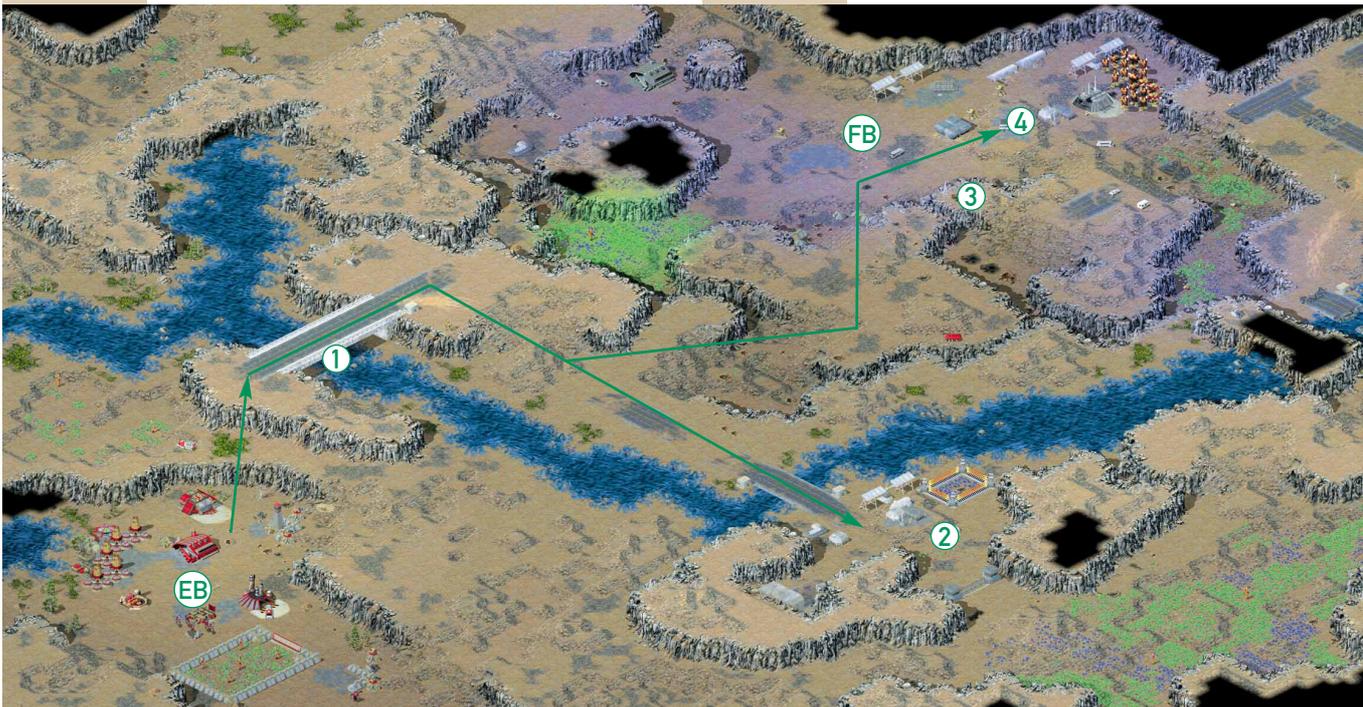
TIP 22: Ein Ingenieur gelangt per Amphibien-BMT auf die nördliche Flußseite und repariert dort die Brücke (1). Zehn Titanen und Werwölfe vernichten die kleine Basis (2) und ziehen sich wieder zurück.

TIP 23: Die Nordbasis wird von einem Obelisken des Lichts (3) verteidigt. Rücken Sie mit 20 großen und kleinen Kampfmechs dagegen vor. Vernichten Sie dabei so schnell wie möglich den Obelisken, dann alle gegnerischen Truppen. Zerstören Sie das Mutantenhauptquartier (4) – der Feind gibt auf.

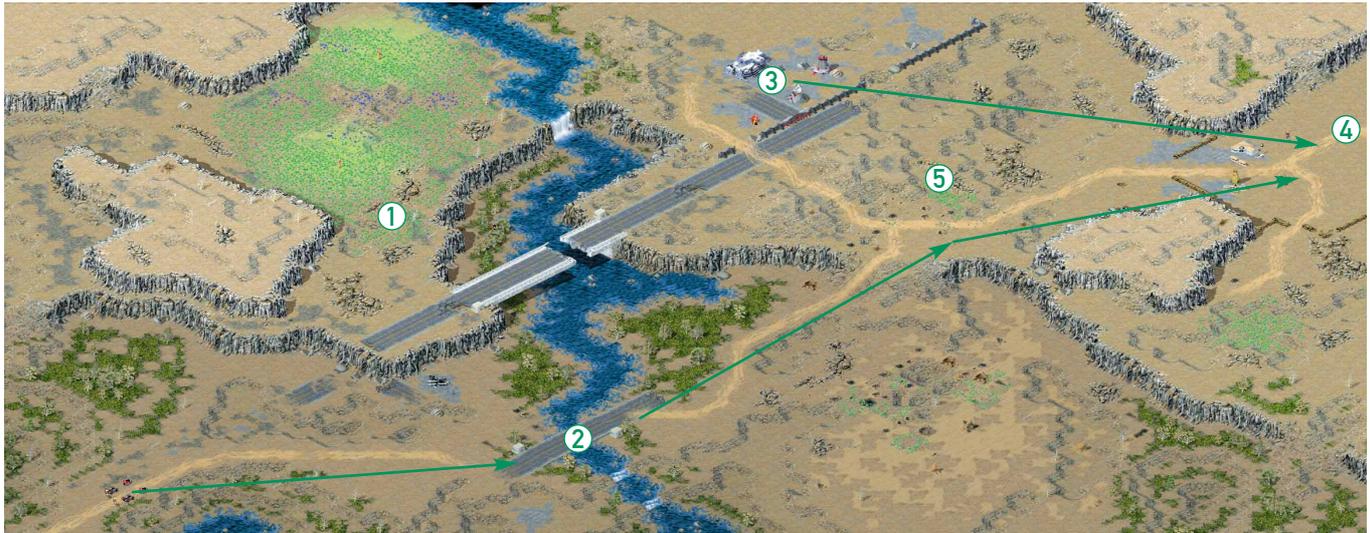
Zusatzmission 7 – Eskortierung einer Biotoxin-Ladung

UMGEBUNG
erkunden

TIP 24: Obwohl mehr bereitsteht, benötigen Sie nur den Kommando-Cyborg und einen Ingenieur. Er-



Mission 6C: Vernichten Sie die kleine Basis bei (2), ehe Sie sich das feindliche Hauptquartier vornehmen.



Zusatzmission 7: Sie benötigen in diesem einfachen Einsatz nur den Kommando-Cyborg und einen Ingenieur.

WEG
freiräumen

kunden Sie mit dem Cyborg das Gelände möglichst weit, und schalten Sie feindliche Patrouillen aus. Falls der Cyborg verwundet wird, parken Sie ihn kurz im Tiberiumfeld bei (1). Nach Erkunden der westlichen Flußseite repariert der Ingenieur die Brücke (2).

TIP 25: Erkunden Sie nun auch das andere Flußufer. Bei (5) geht ein Meteoritenhagel nieder. Warten Sie dessen Ende ab, bevor Sie den Cyborg weiter-schicken. Nachdem er die gesamte Gegend von Patrouillen und GDI-Gebäuden befreit hat, fahren Sie die beiden LKWs (3) zum östlichen Kartenrand (4).

Mission 7 – Zerstörung einer GDI-Forschungsbasis

TITAN
ausschalten

TIP 26: Ziehen Sie nach Westen, und erledigen Sie dort den GDI-Soldaten. Daraufhin gesellen sich einige Mutanten zu Ihnen. Laufen Sie nach (1) und dort durch den Tunnel. Auf der anderen Seite wird

Kraftwerke
EROBERN

der Titan von den Bazooka-Mutanten ausgeschaltet. **TIP 27:** Bringen Sie das Baufahrzeug und Ihre Truppen nach (2), und errichten Sie eine Basis. Die bereits bestehenden Kraftwerke erobern Sie mit Ingenieuren. Stellen Sie zum Schutz Artillerie und Lasertürme auf. Dann produzieren Sie 15 Nod-Mots und vier Artillerie-Einheiten. Damit geht's gegen die südliche GDI-Basis (3). Nun stellen Sie Ihre überlebende Artillerie bei (5) auf.

HELIPORTS
zerstören

TIP 28: Schießen Sie bei (4) ein Loch in die Mauer, und dringen Sie mit den Nod-Mots ein. Nachdem die alle Heliports vernichtet haben, ziehen sie sich zurück und überlassen die mehrteilige Forschungs-basis (das Zivilgebäude im Norden) der Artillerie.

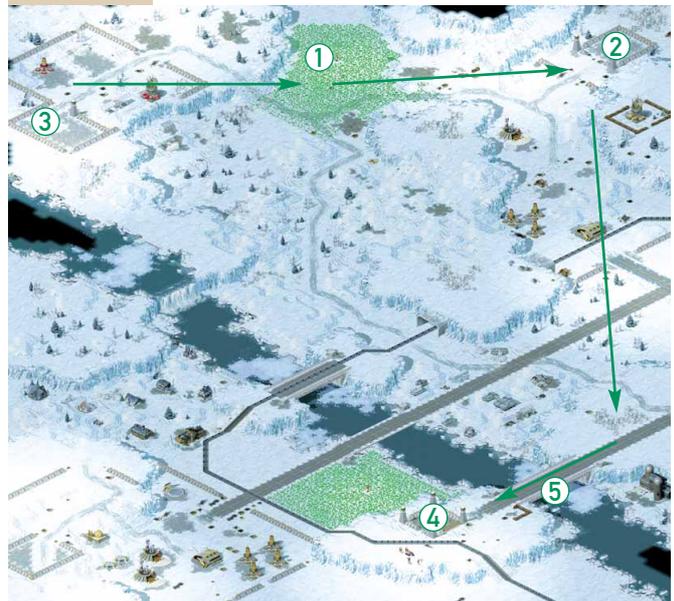
Mission 8 – Tod unseren Feinden

SLAVIK
zurücklassen

TIP 29: Direkt zu Beginn finden Sie Slavik bei (3). Lassen Sie ihn am besten dort stehen. Erobern Sie mit den Ingenieuren Kraftwerk und Funkzentrale,



Hauptmission 7: Vernichten Sie alle Heliports in der Nähe von (4).



Mission 8: Die Mutantin Oxanna wartet bei (2) auf Sie.

Gebiet FREIRÄUMEN

um Einblick in die Radarkarte zu erhalten. Rücken Sie mit allen Einheiten gegen das Tor im Norden der kleinen GDI-Basis vor, und eskortieren Sie den Kommando-Cyborg in das nördliche Tiberiumfeld (1).
TIP30: Der Cyborg vernichtet sämtliche feindlichen Patrouillen und kehrt stets zur Heilung in ein Tiberiumfeld zurück. Bei (2) wartet Oxanna auf Sie, bei (4) befindet sich das Fluchtschiff. Nachdem der Cyborg den Weg freigeräumt hat, begeben sich Oxanna und Slavik zum Raumschiff und steigen ein. Sollte die Brücke (5) vernichtet worden sein, setzen Sie einen von Oxannas Ingenieuren darauf an.



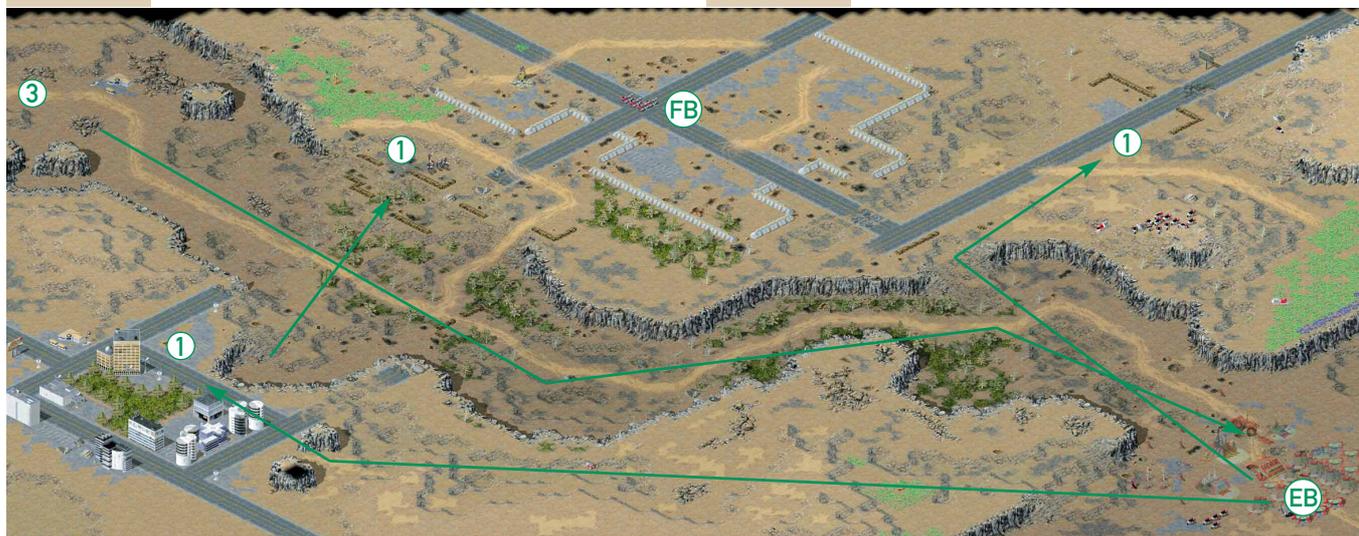
Parallelmission 9B: Chemieraketen sind Ihre beste Waffe.

KEINE Abfallanlage

Mission 9A – Schutz der Tiberium-Konvois

TIP31: Bauen Sie die Tiberiumabfallanlage erst dann auf, wenn für die LKWs keine Gefahr mehr besteht.

auszubreiten droht (auf die Blüte in der Vertiefung des Feldes schießen). Ernten Sie Abfall und normales Tiberium auf der Hochebene (3). Dieses Plateau bewachen Sie mit drei bis vier Artillerie-Geschützen.



Parallelmission 9A: Vernichten Sie zuerst die GDI-Basis (FB) mit einem starken Verband aus Artillerie und Nod-Mots.

Den SÜDEN erkunden

Dazu vernichten Sie einfach die GDI-Basis: Bauen Sie Ihren Stützpunkt auf, und schützen Sie ihn unbedingt mit drei bis vier Obelisken des Lichts und einigen Flak-Stellungen.
TIP32: Anschließend ziehen Sie mit vier Artillerie-Einheiten und zehn Nod-Mots los und erkunden den südlichen Teil des Geländes. Schalten Sie auf Ihrem Weg die Kasernen bei (1) aus. Ist der Süden aufgedeckt, ziehen Sie nordwärts weiter, und von da aus in östlicher Richtung durch die Basis des Gegners. Gehen Sie dabei mit der Artillerie nur langsam vor, und klären Sie das Gebiet vorher per Nod-Mot auf. Ergänzen Sie ständig das Nod-Mot-Team um neue Einheiten, um Verluste auszugleichen. Sobald der GDI-Stützpunkt vernichtet ist, errichten Sie die Abfallanlage.

LUFTMACHT bombardieren

Ihre Basis sichern Sie mit vier bis fünf Obelisken des Lichts und mit einer Handvoll Flak-Stellungen.
TIP 34: Klären Sie das Gebiet mit Kampfbuggies auf, und bauen Sie bald die Tiberiumabfallanlage und ein Raketensilo. Sobald die Chemierakete abschussbereit ist, vernichten Sie damit die Heliports bei (2). Zerlegen Sie auch die Abwehrtürme der gegnerischen Basis mit Raketen, und überfallen Sie den Feind dann mit sechs Artillerie-Einheiten, die von 15 Nod-Mots beschützt werden.

ABFALLFELD vernichten

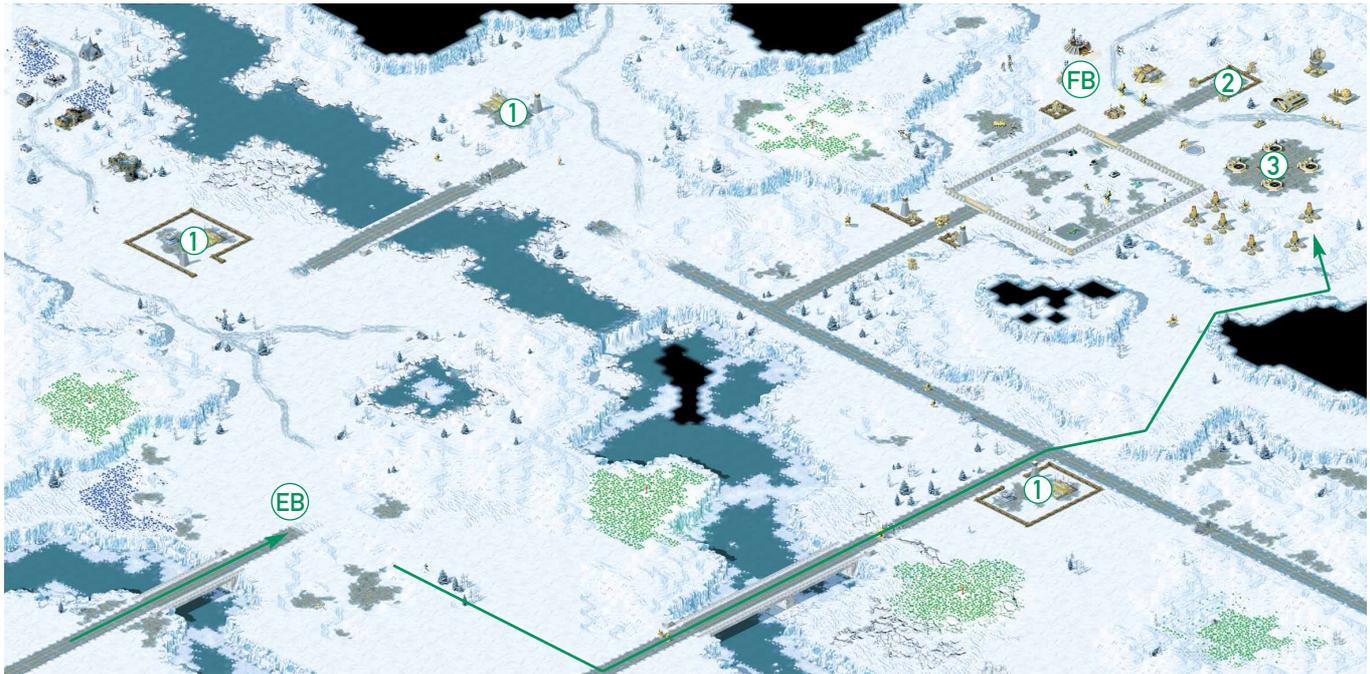
Mission 9B – Stärkung der Nod-Präsenz

TIP33: Ihre Streitkräfte folgen der Straße bis zu deren Ende. Dort befindet sich Ihre Basis (1). Beginnen Sie mit dem Wiederaufbau, und vernichten Sie sofort das Tiberiumabfallfeld, das sich innerhalb der Basis

Erst AUFLÄREN

Mission 10 – Zerstörung des Mammot-MK2-Prototypen

TIP35: Der Chamäleon-Spion ist dank Tarnfähigkeit und großem Sichtradius auch zum Erkunden der Gegend prima geeignet. Decken Sie also zuerst die komplette Karte auf. Sie gelangen in die feindliche Basis, indem Sie möglichst viel Abstand zu den Türmen am Eingang halten. Anschließend betritt der Agent eine der Komm-Zentralen (1). Errichten Sie nördlich der Brücke Ihre Basis, die Sie mit Obelisken und Flak-Stellungen sichern.



Mission 10: Vernichten Sie die Heliports der Orca-Bomber bei (3) mit 15 Teufelszungen, und zerstören Sie die gelandeten Flieger.

Unterirdisch ANSCHLEICHEN

TIP 36: Der GDI-Stützpunkt wird von Orca-Bombern effektiv verteidigt. Bauen Sie deshalb 15 Teufelszungen, und schicken Sie alle nach (3). Dort vernichten die Panzer sämtliche Heliports und Bomber. Nun bauen Sie in der Waffenfabrik vier Artillerie-Einheiten und sechs Nod-Mots. Gemeinsam schalten die alle Patrouillen vor der Basis aus und vernichten anschließend die GDI-Abwehrtürme sowie feindliche Produktionsanlagen. Danach wird der mächtige Mammut MK2 bei (2) aus sicherer Entfernung mit Granaten bombardiert.

PATROUILLEN erledigen

Mission 11 – Gefangennahme von Jake McNeil

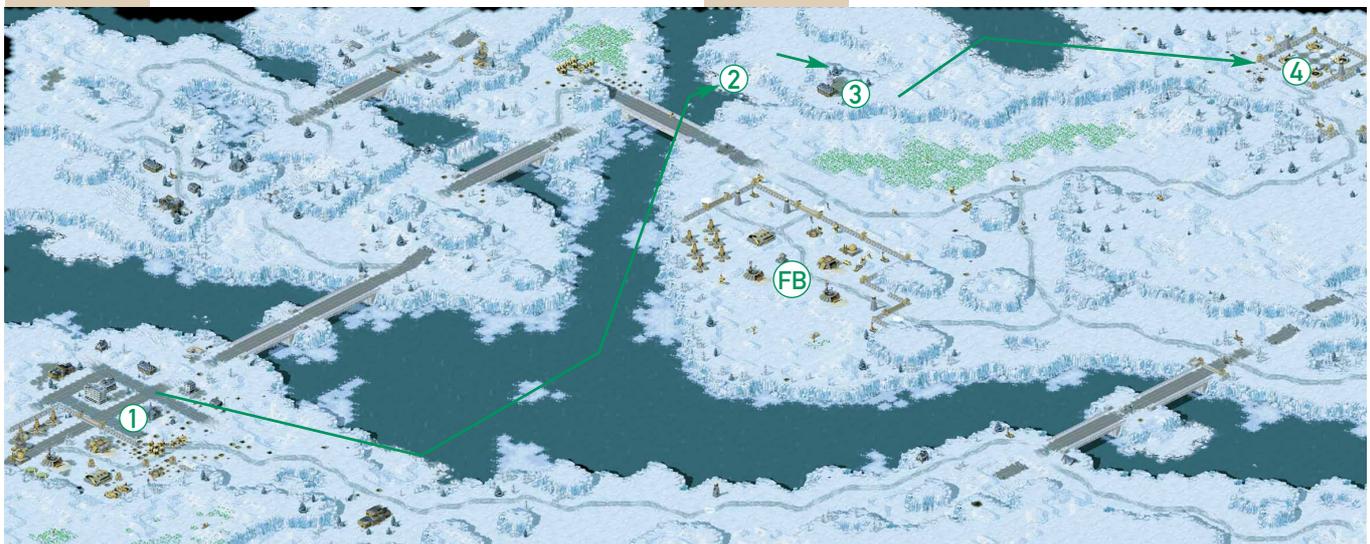
Stützpunkt EROBERN

TIP 37: Dringen Sie mit den Amphibien-BMTs bis zum GDI-Stützpunkt (1) vor. Ihre Cyborgs zer-

Zur ABLENKUNG angreifen

stören einen der Abwehrtürme und erledigen drinnen das schwache Wachpersonal. Währenddessen erobern die in den BMTs stationierten Ingenieure sämtliche Basisgebäude. Bauen Sie einen Sammler und einen Sanitäter, der sich ständig um die drei Cyborgs kümmert. Nun produzieren Sie nur noch massenweise Schwebepanzer.

TIP 38: Wenn die Zeit bis auf fünf Minuten verstrichen ist, steigen die Cyborgs in einen der Amphibien-BMTs. In der Basis produzieren Sie ununterbrochen Infanteristen. Bringen Sie alle BMTs und Panzer über den Fluß nach (2) und von dort nach Osten. Bei (3) liegt eine Heilkiste bereit. Fahren Sie nach (4), und laden Sie dort die Cyborgs aus. Während die Schwebepanzer einen Scheinangriff auf die Heliports starten, attackieren die Cyborgs McNeil.



Mission 11: Jake McNeil finden Sie bei (4). Bringen Sie ihn per Untergrund-BMT zum Startpunkt.

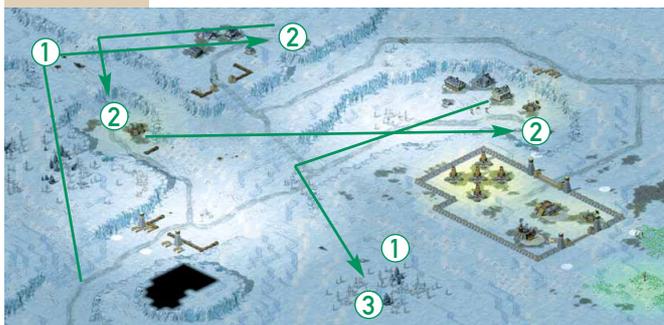
Jake
ENTFÜHREN

TIP 39: Laden Sie McNeil in einen BMT, und flüchten Sie mit ihm auf dem Weg, den Sie gekommen sind. Bringen Sie ihn zum Startpunkt, und verfrachten Sie ihn in den auftauchenden Untergrund-BMT.

**Zusatzmission 12 –
Illegale Datenübertragung**

SENSOREN
ausschalten

TIP 40: Decken Sie erst einmal die ganze Karte auf. Ihre Fußtruppen kümmern sich um Patrouillen und



Zusatzmission 12: Zerstören Sie die Sensoranlagen.

TÜRME
umgehen

vor allem um die beiden mobilen Sensoreinheiten (1), die den Spion sichtbar machen. Halten Sie möglichst viel Abstand zu den gefährlichen Wachtürmen der GDI. Nachdem Ihr Agent alle drei Komm-Zentralen (2) gefunden und besucht hat, läuft er nach (3) und steigt dort in den Untergrund-BMT.

Mission 12 – Ein neuer Anfang

DREI
Stunden Zeit

TIP 41: Nehmen Sie das Zeitlimit gelassen – der Counter bezieht sich auf eine Erdumkreisung der GDI-Raumbasis, Sie haben also tatsächlich drei Stunden

GDI-BASIS
einnehmen

den Zeit. Erobern Sie mit Ihren Ingenieuren die GDI-Basis am Startpunkt, und errichten Sie nach Raffinerie und Waffenfabrik im Norden des Stützpunktes einige Obelisken und Flak-Stellungen. Die Raketenwerfer parken im Schutz der Obelisken. Bauen Sie Ihre Basis aus, und erkunden Sie währenddessen mit Angriffsbuggies und einem Banshee das Gelände. Der wichtigste Punkt bei der Aufklärungsmision ist, daß Sie in allen drei gegnerischen Stützpunkten die Bauhöfe ausmachen.

BAUHÖFE
aufspüren

TIP 42: Bauen Sie anschließend drei Untergrund-BMTs, und besetzen Sie jeden mit drei Ingenieuren. Mit den BMTs fahren Sie unterirdisch direkt bis zu den Bauhöfen der gegnerischen Basen. Dort werden die Ingenieure ausgeladen und in die Bauhöfe, Waffenfabriken und Kasernen geschickt. Nun verkaufen Sie die eroberten Häuser, der gegnerische Nachschub ist gestoppt.

PATROUILLEN
vernichten

TIP 43: Dann bilden Sie ein Team aus vier Artillerie-Einheiten und einem halben Dutzend Nod-Mots. Damit schalten Sie die Patrouillen auf dem Weg zu den Abschußpositionen (1) aus. Anschließend zerstört das gleiche Team, um ein halbes Dutzend neuer Nod-Mots verstärkt, die GDI-Basis (2) vollständig. Linksseitig des Flusses rückt die kleine Truppe zur nördlichen Basis (3) vor und durchbricht bei (4) deren Abwehr.

WERFER
aufstellen

TIP 44: Von acht Nod-Mots eskortiert, macht sich ein Raketenwerfer auf den Weg durch Stützpunkt (2) zum nördlichen Abschußpunkt (1). Sobald die fahrbare Rampe ihr Ziel erreicht, schicken Sie die beiden anderen zu ihren Stellungen. Herzlichen Glückwunsch – Sie haben die GDI besiegt! **GUN**



Mission 12: Der Countdown ist zum Glück großzügig bemessen – statt nur 60 Minuten haben Sie drei Stunden Zeit.