

Fantasy-Vierkampf

War Wind 2

Auf Yavaun kochen alle Parteien ihr eigenes Süppchen.

Mit unseren Tips können Sie es der Gegenseite gründlich versalzen.

Bei War Wind 2 von SSI balgen sich gleich vier Parteien. Wir helfen Ihnen durch alle 44 Einsätze auf Yavaun. Die Missionen verzweigen häufig: Wenn nichts anderes angegeben ist, geht es mit der nächsten Missionszahl weiter, ansonsten mit dem aufgeführten Buchstaben. In den Karten steht V für Verstärkungen, B für Butanium.

Die Kampagne der Overlords

Alchemisten
TRAINIEREN

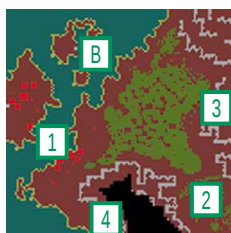
MISSION 1: Die Städte haben zwar viele, aber nur schwache Verteidiger. Lassen Sie die Alchemisten eifrig den Umgang mit Giften üben.

Beim
HÄNDLER
einkaufen

MISSION 2: Der Clan folgt dem Waldweg nach N und errichtet fast alle geforderten Bauwerke. Ein Händler in der SW-Ecke verkauft Ausrüstung und schließt sich Ihnen gerne an. Achtung: Im NW campet ein gefährlicher Gegner.

MONSTER
ausbilden

MISSION 3: Ihre Krieger dichten die Engstelle (1) ab, bis der Wald abgeholzt ist. Für den Sturm auf die Gärten (2) stellen die Herdsman eine Monsterarmee auf, und der Anführer engagiert den Grenadier (3) als Turmknacker.



Mission 3: Die Vermin horten Vorräte (4).

Setzen
Sie auf
PANZER

MISSION 4: Alle Gruppen wandern nach (1), um am Wald eine Basis zu bauen. Unterwegs nehmen Sie eine Ambulanz aus dem Vermin-Lager (2) und ein paar Helden aus dem Dorf (3) mit. Mindestens vier Schwebepanzer schleifen die Festung der Eaggra (4).



Mission 4: Bei (5) wartet ein Hovertank-Wrack.

In die BASIS
schleichen

MISSION 5: Über (1) schweben die Tanks zur Basis (2). Angeln Sie sich bei den Marines (3) einen Froschmann, der das gesuchte Objekt (4) aus der Feindbasis holt. Gegen das Abwehrfeuer der Raketentürme hilft ein Grenadier.



Mission 5: Bei (5) liegt ein nützlicher Teleporter.

PANZER
reparieren

MISSION 6: Die Minister erkunden die Karte und sammeln Medikits. Ein Herdsman repariert den

Hovertank (1). Die Basis der Marines (2) wird zuerst gestürmt (neben dem Alchemisten liegt ein Schild im Gras). Überfallen Sie dann mit allen Kräften den gut bewachten Eaggra-Anführer (3).



Mission 6: Über (4) fliehen.

Zum Ziel
FLIEGEN

MISSION 7: Nach einem Plausch mit Saw'Shaw (1) und Bruener (2) fliegt die Matrone mit dem Heli (3) direkt zum Ziel (4). Wenn Sie sich für die Verschwörer entscheiden, geht's mit den beiden A-Missionen weiter, bleiben Sie loyal, mit B.



Mission 7: Ein Raketenturm bewacht den Heli (3).

Marines
MEIDEN

MISSION 8A: Erobern und reparieren Sie die Versorgungspanzer (1). Meiden Sie auf dem Weg zum Ziel (2) die schwer bewachte Marines-Basis (3).



Mission 8A: Jump-Einheiten sind ideale Späher.

Die INSEL
beschießen

MISSION 8B: Lassen Sie sich von den Gegnern nicht aufhalten: Ihr Heer schlägt sich zu Dörfern im SO-Eck und auf einer Insel im NW durch. Feuern Sie von Brückenköpfen aus mit Kanonen die Insel im NO sturmreif. Wer die Shama'Li als nächstes Ziel wählt, macht mit Mission 9C weiter.



Mission 9A: Arbeiter (5) repariert fleißig die Viper.

KONVOI
abfangen

stürmende Truppen ins Verderben. Das Lazarett (4) pflegt Verwundete.

FESTUNG
zerstören

MISSION 9B: Die Overlords lassen sich bei (1) nieder. Von den umliegenden Berghängen her zerpfücken Jump Trooper die Festung (2) aus sicherem Abstand, bis sie sturmreif ist.



Mission 9B: Ein Dorf abtrünniger Tha'Roon (3).

DÖRFER
requirierenÜber den
FLUSSAm **STRAND**
bauenBei **BOA**
einkaufenDer
INFORMANT
auf der
InselNach
OSTEN**INFANTERIE**
für Ruinen**BRÜCKE**
bauen**INVASOREN**
anlandenAus der **LUFT**
angreifen**TRUPPEN**
vereinen

MISSION 9C: Sobald die Siedlungen (1 und 2) requiriert sind, werden die Eaggra aus den Wäldern (3) vertrieben. Hier wächst genug Holz, um hochgerüstet den feindlichen Fluß zu den Shama'Li (4 und 5) zu überqueren.

Die Kampagne der Marines

MISSION 1: Hinter dem Strand errichtet man die geforderten Gebäude. Das Schild am O-Rand und ein paar Medikits bilden die Erstausrüstung.

MISSION 2: Legen Sie Ihr ganzes Geld bei Boa im NW für Schlüssel und Ausrüstung an. Dann eskortieren die Marines das Fahrzeug zum Camp in die SO-Ecke.

MISSION 3: Sobald das Wrack (1) repariert ist, brennt eine Horde Incinerators die Forts der Eaggra (2 und 3) nieder. Auf Insel (4) findet sich ein Informant unter den Gefangenen. Wenn der Truck zerstört werden soll, geht's mit Mission 4A weiter, sonst mit 4B.

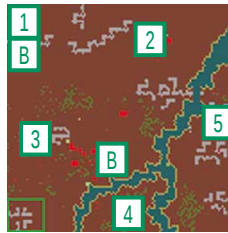
MISSION 4A: Ihre Truppe zieht schnell nach O, bezieht Posten neben der breiten Straße und fängt den anrückenden Konvoi ab.

MISSION 4B: Die Incineratoren räuchern die SUN aus. Da sie in den engen Ruinen nicht manövrieren können, setzt man hier Fußtruppen ein. Weiter geht's mit Mission 5.

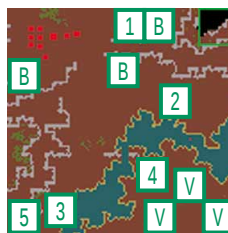
MISSION 5: Siedlung (1) wird übernommen und eine Brücke zum Butanium gebaut. Bei (2) lagern ein Schild und Medikits. Um Engstelle (3) zu umgehen, landen Stingrays Invasoren am Strand der Obblinox-Stadt (4) an. Am Zielpunkt (5) wird ein HQ zur Basis aufgewertet.

MISSION 6: Die Marines umgehen die SUN-Stadt (2) und erobern die Descendant-Basis (3). Fliegende Bio-Droiden locken die Shama'Li-Magier (2) ins Verderben. Nun kann die Wasp (4) alle Verteidiger der Boncas (5) vertreiben.

MISSION 7: Über Brücken werden die Truppen zu-



Mission 9C: Meiden Sie die bissigen Boncas!



Mission 3: Bei 5 ist ein Schild abzuholen.



Mission 5: Bio-Droids heilen im MASH.



Mission 6: Wolfgang wartet bei (1).



Mission 7: Ziehen Sie Ihre Truppen zusammen.

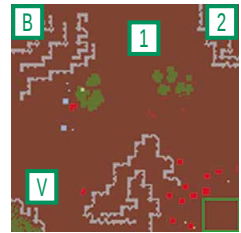
EAGGRA
jagen**OBJEKT**
befördernEin **MASH**
bauenVersprengte
SUCHENAm **WASSER**
bauen**BONCAS**
trainieren**BONCA**
befreien**BRÜCKEN**
zum InternZum Feind
GRABEN

sammengezogen (1). Die Vipern (2) und der Legionär aus dem Descendant-Lager (3) helfen, die Festung (4) zu zerlegen.

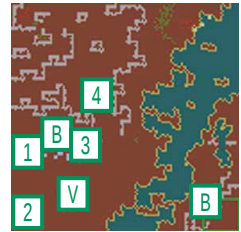
MISSION 8: Nach anfänglichen Attacken jagen Ihre Legionäre und ein Schwarm Wasps (1) die feindlichen Eaggra aus den Wäldern. Es folgt Mission 9A (Atom), oder es geht mit 9B (Verteidigung) weiter.

MISSION 9A: Um das gesuchte Objekt (1) zum Ziel (2) zu bringen, umgehen Sie die Basis (3) am Fluß und infiltrieren sie mit einer starken Armee von Punkt (2) aus.

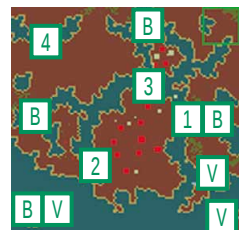
MISSION 9B: Sofort die Brücken (1 und 2) kapfen. Sie müssen die Engstelle (3) halten, ein MASH bauen, und später versprengte Gegner jagen.



Mission 8: Ein Besuch bei (2) lohnt sich.



Mission 9A: Bei (4) hilft eine Ambulanz.



Mission 9B: Das Kommandoschiff ist bei (4).

Die Kampagne der SUN

MISSION 1: Mit der zusammengezogenen Armee werden alle verlorenen Schäfchen eingesammelt.

MISSION 2: Die Krieger folgen dem Pfad und finden einen Strand, an dem sie ihre Gebäude errichten.

MISSION 3: Während die Cavaliers den Eaggra zu Hilfe eilen, schnappen sie sich unterwegs ein paar Boncas. Besuchen Sie die Anführerin der Marines in ihrem HQ am O-Rand, und säubern Sie die Karte.

MISSION 4: Zusammen mit den Bewohnern der Siedlung (1) marschiert ein Rettungskommando über die Brücken (3) und befreit das verletzte Bonca (2) aus dem Archipel der Obblinox. **MISSION 5:** Errichten Sie Klappbrücken zur Hauptinsel (1) und zum Eiland des Intern (2). Der repariert das Skiff (3), das dann die Stingrays versenkt und beim Küstenbombardement (4) hilft.

MISSION 6: Der Burrower buddelt sich von Insel zu Insel. Wer mag, besucht mit allen Truppen die Marines (1) und borgt sich die Stingray (2). Im Kampf gegen die Snipethorns nutzt der Burrower die Deckung der Ruinen (3), bevor er



Mission 4: Retten Sie das verletzte Bonca bei (2).

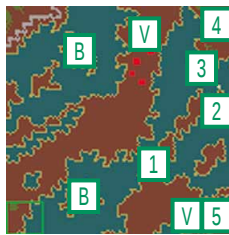


Mission 5: Bauen Sie an der Stelle (5) einen Tempel.

Per **TAXI** zum Ziel

sich schließlich frisch repariert der Bestie (4) stellt.

MISSION 7: Wenn das Dorf (1) ausgebaut ist, wird das Butanium im Marine-Lager



Mission 6: Bei (5) gibt's Ausrüstung.

(2) erobert. Ein Burrower-Taxi holt Saw' Shaw (3) ab und bringt ihn zum Ziel (4). Rambo-Naturen brechen durch die Camps (5) und (6). Wer den Menschen hilft, spielt die Mission 8A, wer sich für die Overlords entscheidet, den 8B-Einsatz.

MISSION 8A: Sobald man sich in zentraler Lage niedergelassen hat, fängt eine



Mission 8A: Taucher lauern bei (3).

Luftabwehrgruppe die Vipern ab. Nehmen Sie zuerst das Neben- (1), dann das Hauptlager (2) ein. Wenn Sie beim Händler (3) ein Bild kaufen, folgt Mission 9A, wenn nicht, Einsatz 9B. **MISSION 8B:** Überzeugen Sie in der SO-Ecke den Overlord-Chef (im Hover-tank) magisch. Weiter geht's mit Auftrag 9B.

MISSION 9A: Übernehmen Sie das Dorf (1), den Incinerator (2) und das Silo (3). Mit dem Holz aus dem Wald (4) baut man Burrower. Die transportieren Truppen in den abgegrenzten SO, um die Tafeln von (5) ins Ziel (4) zu bringen.



Mission 9A: Sattelt die Boncas!

MISSION 9B: Der zweite Gang von links führt auf den Weg zu zwei Dörfern (1 und 2). Hier wird mit allen Kämpfern der äußere Verteidigungsring durchstoßen (3). Wecken Sie möglichst wenig Wächter. Burrower bringen Truppen und Diplomaten ins Zielgebiet (4).



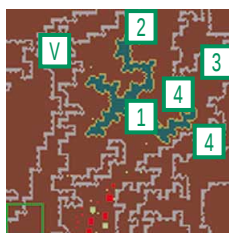
Mission 9B: Drohnen gegen Hovertanks.

Die Kampagne der Descendants

MISSION 1: Die Intern errichten im N alle notwendigen Gebäude, und Johnas überzeugt die Bevölkerung. Unterwegs schließt sich ein Defender an.

MISSION 2: Über Brücken (1) umgehen Gewehrwagen den Rubble Fiend (2) auf dem Weg zu (3).

MISSION 3: Die Siedlung im SO-Eck rüstet ein Expeditionscorps aus, das die Ruinenfelder im N absucht.



Mission 2: Nützliche Schilde gibt's bei (4).

Nach **WESTEN**

PANZER-WAGEN einsetzen

Sofort **FLIEHEN**

Weg über die **INSELN**

Die **AFFEN** zähmen

Die sieben **ARTEFAKTE**

Angriff per **SATELLIT**

Der Eaggra wartet im NO hinter einem Marines-Camp. Wer nach dem Atlantis-Tor sucht, macht mit Mission 4A weiter, wer nicht, landet bei 4B.

MISSION 4A: Alle Einheiten setzen nach W über und erobern ein Dorf im NO. Dann fallen die Siedlungen am N- und W-Rand. Neue Truppen gibt's im O.

MISSION 4B: Ihre Basis sollten Sie in Waldnähe errichten (1). Mit gepanzerten Fahrzeugen rücken Sie dann später langsam von (2) her auf den Wohnwagen (3) zu.

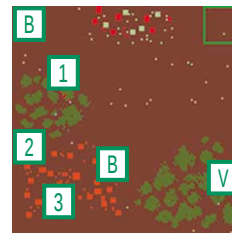
MISSION 5: Schicken Sie schnell alle Angegriffenen zu den Einsatztruppen, die geschlossen gegen die Obblinox vorrücken. Ein Incinerator in der NW-Ecke hilft, alle Obblinox-Arbeiter in den Wäldern aufzustöbern. Am N-Rand warten drei Medikits und ein Professor auf ihren Einsatz.

MISSION 6: Über die Inseln (1) und (2) vorrückend, legt man eine Brücke über den Fluß (3) zum Truck (4). Die Marines lauern in den Wäldern (5), können aber teilweise einfach umgangen werden (6).

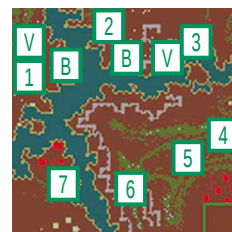
MISSION 7: Schicken Sie einen Zoologen mit einer Wasp über die sichere Route (1 und 2) zu den gesuchten Affen (3), um sie zu zählen. Falls kein Tierfreund greifbar ist, müssen Sie einen ausbilden.

MISSION 8: Sieben Artefakte müssen zum Endmarker (1) gebracht werden: Ein Fernseher (1), ein blauer Beutel (2), zwei bunte Objekte (3 und 4), ein Photo (5), die Holzkiste von Kate Turner (6) und der Nuklearsprengsatz, den ein um die Marines-Basis (7) herumwandernder Tachie trägt.

MISSION 9: Marschieren Sie zum Farmer (1), der den Burrower (2) repariert und die Basis (3) aktiviert. Das Holz bei (4) finanziert einen Außenposten (5). Hier gibt es genug Ressourcen, um das Zielgebiet (6) per Satellit leer zu fegen.



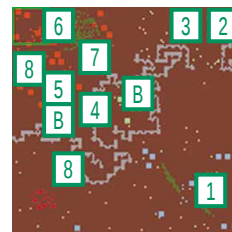
Mission 4B: Bauen Sie genug Panzer-Fahrzeuge.



Mission 6: Achtung, bei (7) liegen tödliche Minen!



Mission 7: Umfliegen Sie den Gegner mit einer Wasp.



Mission 8: Panzer-Parkplätze plündern (8).



Mission 9: Bei (7) liegt hilfreiche Ausrüstung.