

Auf zur Kontrollkuppel, Commander!

# Total Annihilation

Der zweite Teil unserer Komplettlösung führt beide Seiten zum Finale.

**W**eiter geht's mit der Komplettlösung zu Cave-dogs Total Annihilation. Diesmal stellen wir die Missionen 14 bis 25 vor. Allgemeine Tips und Strategien zum Spiel finden Sie in GameStar 11/97 (S.188) und 12/97 (S.282).

**LEGENDE**

- X Eigene Basis
- + Feindliche Basis / Position
- \* Galaxistor
- 1 Besondere Stellungen

## Die ARM-Missionen 14 bis 25

- MISSION 14:** *Die Hitze steigt* **ARM 14:** Achten Sie auf die feindlichen Wanderbomben und Flieger (Defender bauen!). CORE befindet sich im Südosten der Karte. Produzieren Sie Bulldogs, Samsons und Luger und eine Staffel Phoenix-Bomber. Ziehen Sie die Bodentruppen bis kurz vor die CORE-Basis, die Sie mit den Phoenix angreifen. Stoßen Sie mit den Landstreitkräften nach, und zerstören Sie zuerst die LLTs und Gaats. Erobern Sie dann mit dem Commander das Galaxistor.
- MISSION 15:** *Rougepelt!* **ARM 15:** Die Produktion neuer Einheiten ist nicht möglich, deshalb müssen Sie die auftauchenden CORE-Truppen erobern. Der Weg zum gesuchten Radarturm (1) führt nach Süden. Erbeuten Sie unterwegs mindestens einen Raider und zwei Storms, auch wenn es für den Commander gefährlich wird (häufig abspeichern!). Mit dieser Streitmacht können Sie am Zielpunkt den Reaper-Panzer sowie den LLT beseitigen und den Radarturm erobern.
- MISSION 16:** *Das Vorratslager am Grenzwall* **ARM 16:** Errichten Sie in der unteren Kartenhälfte mehrere Basen. Produzieren Sie Samsons, Lurgers, Bulldogs, Brawlers und Phoenixen. Ziehen Sie die Bodentruppen bis kurz vor den Gebirgsdurchgang, und greifen Sie mit den Phoenixen auf der Ostseite die CORE-Stellung an. Dabei Pulverizers und Gaats auf dem Gebirgswall zuerst zerstören. Mit den Brawlers säubern Sie den Durchgang von CORE-Einheiten. Marschieren Sie nach Norden durchs Gebirge und zerstören Sie das CORE-Lager.
- MISSION 17:** *Die Festung auf Brooban* **ARM 17:** Am südlichen Kartenrand liegen drei Inseln mit Metall und Thermalwinden. Das gesuchte Silencer-Gebäude steht auf einer Insel in der Kartenmitte. CORE sitzt im Nordosten. Bauen Sie sehr schnell Guardians, um die ersten Warlords-Angriffe abzuwehren. Danach greifen Phoenix-Geschwader die CORE-Schiffe an. Mit Langstrecken-Radar und einer Big Bertha säubern Sie den Bereich um den Silencer herum, bis Sie den Bau schließlich relativ gefahrlos

- MISSION 18:** *Rache!* **ARM 18:** Eine sehr einfache Mission: Warten Sie die Exekution in der Kartenmitte ab, und verteidigen Sie sich gegen die schwachen Angreifer.
- MISSION 19:** *Die Motien-Rampe* **ARM 19:** Wegen der Meteoriten oft speichern. Gegen die Luftangriffe helfen Defender. Rüsten Sie auf, bis Sie ein Fusionskraftwerk besitzen. Feuern Sie mit einer Big Bertha (über die Radarkarte) auf CORE-Ziele, die daraufhin massenhaft angreifen. Zerstören Sie mit etwa zehn Brawlers die CORE-Basis im Nordosten aus der Luft (Türme zuerst bombardieren). Das Galaxistor liegt dort ganz in der Ecke.
- MISSION 20:** *Dump* **ARM 20:** Hier gibt's nur Trümmer, keine Metallvorkommen. Etwa fünf Panzer nebst Artillerie bauen, nach Nordosten ziehen und den Goliath ausschalten.
- MISSION 21:** *Willkommen auf Core Prime* **ARM 21:** Flüchten Sie auf die nördliche Empore, wo Sie eine Basis mit LLTs und Guardians bauen. Klären Sie den südlichen Durchgang mit Fliegern auf, so daß die Türme dort die CORE-Massen automatisch beharken. Errichten Sie etwas weiter südlich auf beiden Seiten zwei Stellungen (Achtung: starke Luftangriffe!), und produzieren Sie dort Bulldogs, Stumpies und Flashes. Greifen Sie das südliche CORE-Lager von beiden Seiten mit zwei Gruppen gleichzeitig an (je 30 Einheiten oder mehr).
- MISSION 22:** *Schlacht bei 6551:447* **ARM 22:** Etwa 15 Brawlers konstruieren und im Norden alle Gebäude und Einheiten beseitigen. Mit Crusaders die U-Boote in den Kanälen vernichten.
- MISSION 23:** *Die Überquerung* **ARM 23:** Sichern Sie das Ufer mit Torpedowerfern und Defenders. Produzieren Sie Conquerors, Millenniums und Phoenix-Bomber. Eine Big Bertha beschießt nördliche, auf der Radarkarte sichtbare CORE-Ziele, vor allem Torpedowerfer. Ziehen Sie Ihre Schiffe bis vors nördliche Ufer, wo sie zusammen mit den Phoenixen und Millenniums angreifen.
- MISSION 24:** *Der Durchbruch* **ARM 24:** Mit Langstrecken-Radar und zwei Big Berthas beseitigen Sie fast alle CORE-Türme und Einheiten. Den Rest erledigt eine starkes Brawler-Geschwader, das aus der Luft versprengte Gegner zerstört.
- MISSION 25:** *Apokalypse* **ARM 25:** Bauen Sie sofort Defenders und Guardians. Rüsten Sie zügig auf, bis ein Fusionkraftwerk, zwei Big Berthas und einige Luftfahrt-Reparatursets bereitstehen. Die Berthas feuern auf alles, was übers Radar sichtbar ist. Vernichten Sie zuerst die Domsday Machines und dann die restlichen Ziele mit Hawks, Brawlers und Phoenixen. Auf der Kontrollkuppel stehen massenweise Radarstörgeräte. Greifen Sie die Kuppel aus der Luft an, und schicken Sie den Commander auf deren Spitze.

## Die CORE-Missionen 14 bis 25

**MISSION 14:**  
*Rougelt  
blankputzen*

**CORE 14:** Recyclen Sie Trümmer, und bauen Sie Metallgeneratoren, sobald Geo-Kraftwerke bereitstehen. Erobern Sie das ARM-Camp im Krater, und bauen Sie es aus. Reparieren Sie ständig Ihre Einheiten, und sichern Sie die Stellung im Osten und Süden mit Tendirizern. Angriffe mit Ihren Tendirizern und Kbots abwehren. Sobald ARM nicht mehr angreift, suchen Sie mit Rapiers die Karte ab.

**MISSION 15:**  
*Die Xanthip-  
penschlucht*

**CORE 15:** Sichern Sie Ihre neue Basis mit Punishers und Doomdays. Wegen der fehlenden Thermalwinde brauchen Sie ein Fusionkraftwerk. Erobern Sie die gesuchte Big Bertha am Ostrand der Kartenmitte, und zerstören Sie dort die Sentinel-Türme mit Vamps. Setzen Sie sofort etwa fünf Punishers vor die Bertha. Die Bertha und ein Intimidator zerstören alle ARMs nördlich des Walls.

**MISSION 16:**  
*Abschied von  
Rougelt*

**CORE 16:** Ignorieren Sie die nördlichen Metallvorkommen, und ziehen Sie sich ganz nach Süden zurück. Bauen Sie vor der Basis eine Reihe aus je fünf Punishers und Pulverizern. Vamp-Jäger greifen dann die ARM-Festung und die gesuchten Spiders an.

**MISSION 17:**  
*Die verlorene  
Insel*

**CORE 17:** Die schwerste Mission! Bauen Sie sofort einen Radar, und warten Sie, bis im NO zwei Ranger auftauchen. Die versenken Sie mit den Kbots, um sie auszuschlachten. Mit dem Metall errichten Sie in der Inselmitte drei Punishers und erweitern die Basis. Recyclen Sie ständig Schiffs-Trümmer bei (1). Wenn die Angriffe nachlassen, nehmen Rapiers und Vamps die Insel bei (2) ein. Türme, Werften und Colossus-Truppen zuerst zerstören. Suchen Sie die restlichen Colossus-Verbände in der Kartenmitte und bei (3). Bei (4) liegt eine stark verteidigte Insel mit Radarstörern. Meiden Sie das Eiland bei (5)!



**Mission 17:** Der Anfang ist am schwersten.

**MISSION 18:**  
*Auf Nigh  
Pilago*

**CORE 18:** Bauen Sie keine Werft, sondern sichern Sie Ihre Insel mit ein paar Punishers, und produzieren Sie Rapiers und Vamps. Das zu zerstörende Kraftwerk steht auf einer Vulkaninsel im Norden. Dazwischen liegen fünf kleine Inseln mit Wachtürmen. Wenn diese Stellungen ausgeschaltet sind, zerstören Sie das Vulkan-Kraftwerk. Vorsicht vor den Hawk-Jägern.

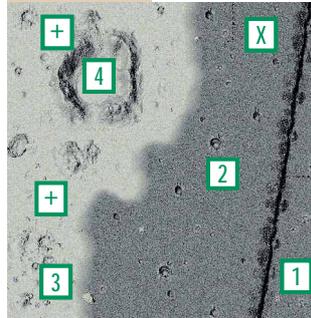
**MISSION 19:**  
*Die Vebreen-  
Flotte*

**CORE 19:** Sichern Sie die Insel links mit Torpedowerfern und U-Booten, rechts mit den Schiffen. Errichten Sie Gebäude nur am Nordstrand, während Sie auf dem Rest der Insel Pulverizer, links Warlords und rechts Conquerors hochziehen. Nach den beiden ARM-Großangriffen zerstören Sie im Süden die restlichen Feindeinheiten.

**MISSION 20:**  
*Das Tor nach  
Aegus*

**CORE 20:** Sichern Sie den Norden mit Gaats und Punishers. Eine Tech-2-Werft produziert einige Executioners, Hives und Hydras. Bauen Sie Vamps, die im Norden angreifen. Zerstören Sie die Türme auf der Galaxistor-Insel, und lassen Sie die Vamps automatisch auf den Hives reparieren. Die Hydras beschießen

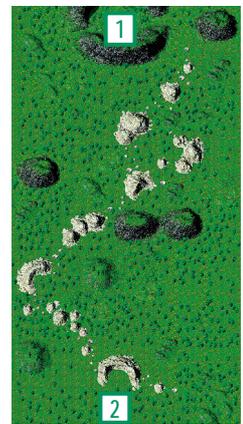
**MISSION 21:**  
*Aegus ...*



**Mission 21:** Bei diesem schweren Einsatz gibt's leider keine Flieger.

**MISSION 22:**  
*Ein Willkom-  
mensgruß*

**CORE 22:** Sie starten bei (1), die zu erobernde Big Bertha liegt bei (2). Erobern Sie mit ihrem Commander möglichst viele ARMs (vor allem Pewees und Stumpies), und nutzen Sie die Hügel als Deckung gegen die feindliche Bertha. Commander und Konstruktions-Bot reparieren sich ständig gegenseitig. Wegen der sehr starken Feindkräfte bei (2) brauchen Sie mindestens 20 Einheiten, um Ihren Commander bei der Eroberung der Big Bertha zu beschützen.



**Mission 22:** Ein langer Weg zur Bertha.

**MISSION 23:**  
*Die Festung  
fällt*

**CORE 23:** Bauen Sie schnell eine Basis mit Gaats, Punishers, und Pulverizern. Nutzen Sie nur die südlichen Ressourcen, und errichten Sie zwei Intimidatoren. Die ARMs setzen Dutzende von Radarstörern ein. Erkunden Sie die Feindgebiete mit patrouillierenden Vamps (Reparatursets bauen), und lassen Sie die Intimidatoren automatisch feuern. Haben die Plasmawerfer aufgeräumt, erledigen Ihre Rapiers im Norden den Rest.

**MISSION 24:**  
*Umzingelt  
und weich-  
geklopft*

**CORE 24:** Sichern Sie die Hügelränder schnell mit Gaats, Punisher und Pulverizern (vor allem im Norden und Osten). Patrouillieren Sie erst mit Finks, dann mit Vamps in allen Richtungen, damit Ihre Türme aufgespürte Gegner angreifen. Zermürben Sie mit einem Intimidator die ARMs am Kartenrand. Eine Rapier-Flotte beseitigt die letzten Gegner.

**MISSION 25:**  
*Die letzte  
Stellung*

**CORE 25:** Errichten Sie schnell eine verteidigungsstarke Basis mit einer Reihe aus je fünf Punishers und Gaats sowie 15 verteilten Pulverizern. ARM greift massiv an! Sobald zwei Intimidatoren bereitstehen, starten Sie Vamp-Patrouillenflüge Richtung Norden, Nordwest und Nordost (Reparatursets bauen). Beschießen Sie mit den Intimidatoren aufgespürte Gegner. Eine Rapier-Flotte erledigt den Rest. **MD**