

Alarmstufe Rot – Mission CD 2

Vergeltungsschlag

Mit René Roggenbuck's Lösung wird Ihr Vergeltungsschlag kein Fehlschlag.

Westwoods zweite Missions-CD Vergeltungsschlag glänzt nicht nur mit neuen Einheiten, sondern auch mit knackigen Missionen. Wir helfen Ihnen 18mal gegen den bösen Feind.

Die alliierten Missionen

MISSION 1:
Ein sicherer Hafen

1. ALLIIERTE: Um den Spion zu erwischen, sollte früh ein Schütze bereit sein. Steht Ihre Basis, wird an der Nordküste eine Werft errichtet. Kreuzer ziehen am Kartenrand die Küste entlang und ebnen den Bodentruppen den Weg. Alle Kraftwerke zerstören, Stromfresser verschonen. So geht den sowjetischen Tesla-Spulen bald der Saft aus. Danach wird aufgeräumt.

MISSION 2:
Zeitkritische Routine

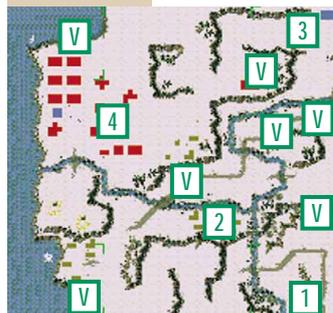
2. ALLIIERTE: Vorsichtig vorrücken und massiv angreifen. Unterwegs gibt es laufend Verstärkungen (V). Zerschlagen Sie das Sprengkommando, dann gibt's Mechaniker (2). Die roten Lkws haben Geld geladen. Achtung, Panzerminen bei (3)! Steht die Kommandantur (4) unter Beschuß, können Wissenschaftler entkommen und vor den Mammuts fliehen.

MISSION 3:
Auf frischer Tat ertappt

3. ALLIIERTE: Besuchen Sie die Inseln nördlich, östlich und nordöstlich der Startposition, um Verstärkungen und zwei Reparatur-Extras einzusammeln.

Gegen aufdringliche Hinds schirmt eine Rak-Zero-Eskorte Tanya ab. Die Techzentren liegen auf den Inseln am Ostrand, im Nordosten und Nordwesten der Karte. Die Tesla-Spulen der Hauptbasis im Nordwesten werden von zwei Zerstörern aus sicherer Distanz unter Feuer genommen.

4. ALLIIERTE: Sobald beide Großkraftwerke zerstört sind, schal-



Mission 2: Ein Forscher muß nach (1).

MISSION 4:
Drastischer Baustopp

ten Rak-Zeros die Flammenwerfertürme aus. Ist die Radarzentrale übernommen, bereiten die Sprengwagen den am Strand anlandenden roten Truppen einen heißen Empfang. Die Chronopanzer decken die gesuchte U-Boot-Werft im Norden auf und teleportieren direkt neben sie. Bevor das neue U-Boot vom Stapel läuft, wird die Werft zerstört. Unter der Dorfkirche liegt ein Reparatur-Extra.

MISSION 5:
Harte Verhandlungen

5. ALLIIERTE: Sprengen Sie schnell die Flaraks (2) und (3), um Durchgang (4) zu öffnen. Ein Hausbewohner (5) führt Tanya zu den Geiseln (6). Im Wald verzart sich Tanya mit einem Verbandskasten (7) und



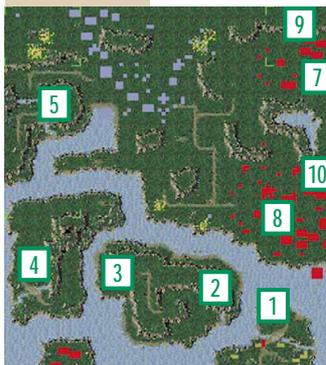
Mission 5: Die Ölfässer (10) erst dann sprengen, wenn der Helikopter landet.

MISSION 6:
Ferngeleitetes Kriegsspielzeug

6. ALLIIERTE: Sobald der U-Boot-Hafen eingenommen ist, plündert der D.I.E.B. das Silo. Ein Landungsboot setzt die Truppe über den Fluß. Den Stützpunkt im NW reaktivieren, dann stürmt ein Kommando zur Kirche im SW. Im Lager trifft ein Helitrans ein, der Dr. Demitri ausfliegt. Nun bricht ein BMT mit einem Agenten zur Radarstation im Nordosten durch. Ist die infiltriert, zerstören die Sowjets ihre Mammuts.

MISSION 7:
Licht aus

7. ALLIIERTE: Bevor sich der Transporter einschiffen kann, wird er bei (1) gestellt. Reparaturen liegen am Startpunkt und unter den beiden Radar (3 und 4). Mit dem Invasor (2) wird die Radarstation (3) übernommen und wieder verkauft. Ist das



Mission 7: Mit Türmen, Panzern und Minen die Feindsammler zerstören.

MISSION 8:
Molekulare Kriegsführung

zweite Radar (4) zerstört, kann Tanya die Kraftwerke (5) sprengen. Auf der Energieinsel (6) finden Chronopanzer Geld und eine Vollreparatur in den Gebäuden. Die Sowjets agieren von zwei Basen aus. In jeder ist ein Raketensilo (7 und 8) zu zerstören. Dazu wird der nördliche Stützpunkt von (9) aus, durch die Vernichtung seiner Kraftwerke und seiner Luftabwehr, geschwächt. Ist er zerstört, kann von (10) aus die Energieversor-

gung der südlichen Hauptbasis beschlossen werden, um alle Tesla-Spulen zu deaktivieren.
8. ALLIIERTE: Steht Ihre Basis wieder, kundschaften Spione den Gegner aus. Nordöstlich der Mammuts liegt der Eingang zu einer Schlucht, die in die Feindbasis führt. Auf diesem Weg schleust ein BMT Diebe ein. Die Tech-Zentren im Südwesten, im Südosten und im Osten der Basis werden infiltriert und die Fernlenkstation wird auf einer Insel im Südosten

eine aufgeschreckte Patrouille mit ihren 45er Colts (8). Mit den Geiseln geht's zurück zur Kirche (9). Am Startpunkt (1) ruft Tanya Verstärkungen. Inzwischen hat der Gegner eine Basis errichtet (11). Sie wird von Osten her geknackt. Chronopanzer pulverisieren den Bauhof, sobald er in Reichweite ist, sonst werden zerstörte Bauten laufend ersetzt.

men und wieder verkauft. Ist das zweite Radar (4) zerstört, kann Tanya die Kraftwerke (5) sprengen. Auf der Energieinsel (6) finden Chronopanzer Geld und eine Vollreparatur in den Gebäuden. Die Sowjets agieren von zwei Basen aus. In jeder ist ein Raketensilo (7 und 8) zu zerstören. Dazu wird der nördliche Stützpunkt von (9) aus, durch die Vernichtung seiner Kraftwerke und seiner Luftabwehr, geschwächt. Ist er zerstört, kann von (10) aus die Energieversor-

aufgedeckt. Chronopanzer springen hinüber, zerlegen den Bauhof und räumen die Insel leer. Weitere Truppen fallen durch die Schlucht in die Basis ein und vernichten sie von innen heraus.

MISSION 9: Bauernopfer

9. ALLIIERTE: Sammeln Sie das Geld unter den Fäsern nördlich und östlich der Basis ein. Heben Sie mit Verstärkung den Schatz unter der Kirche am Westrand der Karte. Hierhin flüchtet auch der orange Geldtransporter. Von der Kirche aus zieht man Artillerie nach Nordosten am See entlang und zerstört das rote Radar oberhalb der Klippen. Die Sprengwagen verschaffen Zugang zur Feindfestung. Ist der Kommandoposten der gegnerischen Basis nördlich des Eingangs zerstört, greift der Gegner noch einmal an.

Die sowjetischen Missionen

MISSION 1: Testgelände

1. SOWJET: Die Sicherung der eigenen Basis übernehmen Teslaspulen und Panzer. U-Boote schleichen nach Norden, erkunden die Gewässer und versenken die alliierte Flotte. Standard-U-Boote fassen die Basis des Gegners ins Periskop, damit Raketen-U-Boote alle Gebäude aus sicherer Entfernung angreifen können. Angelandete oder vor dem Zugang zur Basis postierte Truppen besorgen den Rest.

MISSION 2: Schocktherapie

2. SOWJET: Los geht's Richtung NO. Ist die Siedlung geräumt, zieht die Truppe nach Westen. Schicken Sie einen Cyborg vor, der Bunker und Artillerie aufklärt und Ihren V2-Werfern meldet. Erobern Sie im nordwestlichen Außenposten Radar, Kraftwerk und eine Cyborgfabrik. Das Radar wird verkauft und ein Spion als Späher gebaut. Verkaufen Sie dann die anderen Bauten. Ein weiteres Dorf in der Südostecke ist die nächste Station. Das Finale findet in der Basis im Südosten statt. Mit den Kisten in den Häusern südlich und östlich des Startplatzes lassen sich die Blechkameraden wieder vollständig ausbeulen.

MISSION 3: Der letzte seiner Art

3. SOWJET: Mit Schalter (S1) wird der Strom unterbrochen. Der Grenadier (1) überwältigt einen Wächter aus seiner Zelle heraus, sprengt sie auf und erledigt die südlichste Wache. Er befreit den Elektro-Bot, gemeinsam helfen sie den anderen. Ist durch Schalter (S2) eine Kernschmelze im Reaktor ausgelöst, hat Volkov sich die Reparatur beim Diebstahl der Pläne im Forschungszentrum (2) redlich verdient. Nun



Mission 3: Die Terminals (T) deaktivieren jeweils die Bunker (B) mit derselben Zahl. Ausnahme: B6 wird durch Betreten des Forschungszentrums (2) ausgeschaltet.

ist der Weg zur Fabrik (3) frei. In der kapert Volkov einen Tarntransporter und bricht damit zum Ausgang (4) durch. Bei (5) liegt ein Reparatur-Extra.

MISSION 4: Probefahrt

4. SOWJET: Der Transporter fährt Volkov zum Radar im Südosten und zum Tech-Zentrum im Nordwesten. Er meidet dabei Cyborgs, Bunker und Geschütze. Haben die U-Boote auch die Verstärkungen der alliierten Flotte versenkt, können die Raketen-U-Boote angreifen. Angelandete Panzerverbände befreien Invasoren aus der Siedlung am Westrand und legen eine Instant-Reparatur unter der Kirche frei. Wer Verstärkungen braucht, erobert ein volles Silo und den Bauhof oder hebt die Flakstellungen aus.

MISSION 5: Schlaftrunk

5. SOWJET: Folgen Sie der Straße. Der Stützpunkt wird bis auf die Silos übernommen, an denen sich drei Diebe bereichern. Das Dorf am Wasserfall birgt neben der Geldkiste noch ein Reparatur-Extra unter der Kirche. Auch der Gegner bastelt an einer Flotte. Die Marine entdeckt ein Dorf im SW. Ein Besuch ist nur aus der Luft oder per Chronoport möglich, bringt aber je zweimal Bargeld und Reparatur. Das Techzentrum liegt mitten in der alliierten Basis im Nordosten.

MISSION 6: Der jüngste Tag

6. SOWJET: Volkov sprengt alle Kraftwerke an der Ostküste, die Flotte übernimmt die Westküste. Nach der Zerstörung der letzten Flarak verläßt er das Zentrum und sucht schleunigst das Weite.

MISSION 7: Waffenbrüder

7. SOWJET: Der Agent läuft nach Norden in die Basis. Er belauscht die Brüder und folgt ihnen in das Gebäude. Zurück am Strand treffen Verstärkungen ein. Der beste Platz für eine Basis ist beim Erzlager westlich der Landungszone. Die Molotovs können leicht ihrer Ernter beraubt werden. Die Alliierten schicken ihren Verbündeten Chronopanzer und Schiffe zu Hilfe. Unter dem Techzentrum östlich der Landezone ist eine Finanzspritze verborgen.

MISSION 8: Deus Ex Machina

8. SOWJET: Sofort greifen Sprengwagen über die Landenge (1) an. Ein Chronopanzer oder eine Schützenreihe fangen sie rechtzeitig ab. Haben U-Boote die Kreuzer versenkt, verwüsten Raketen-U-Boote (R2)



Mission 8: R1-R4 zeigen Radarstationen.

die Insel. Unter den Häusern liegt Geld. (R1) ist besser verteidigt. Spionageflugzeuge decken den Bauhof im Nordwesteck auf, U-Boot-Raketen zerstören ihn. Panzer und V2 landen mit Raketenunterstützung an. Beim Angriff auf (R3) die Fabrik schonen. Am Kartenrand führt ein Weg

nach Norden zu (R4). Ist Volkov in der Fabrik bei (R3) geortet, treffen Cybertechniker ein (2), die ihn befreien. Volkov flieht mit dem Helitrans (2). Die Reparatur unter dem Techzentrum (R4) und das Geld im Stützpunkt (R3) helfen bei Schäden oder Finanzlöchern.

MISSION 9: Replikanten von Gruneyev

9. SOWJET: Die Siedlung am Startpunkt enthält je einmal Geld und Reparatur. Die Infiltratoren haben eine Basis im Nordwesten und eine kleinere in der Südwestecke. Ein Vorstoß durch die Mitte zum Westrand sichert Diamanten. Hier wollen später zwei Lkws vom Nord- zum Südlager durchfahren. Läßt man sie passieren, treffen Feindtruppen ein. Die müssen nun anstelle der Infiltratoren besiegt werden. **MD**