

»In Nod we trust«

C&C 3 TIBERIUM WARS

Ihnen ist die Globale Defensiv Initiative zu schwerfällig, zu bieder, zu schwach? Im zweiten Teil unserer Experten-Tippsreihe zeigen wir Ihnen, wie Sie mit Nod Ihre Gegner das Fürchten lehren.

Die Vorteile der Bruderschaft von Nod sind Schnelligkeit, günstige Einheiten und Guerilla-Taktiken. Der Großteil des Nod-Fuhrparks ist aber unnütz und den Pendants von GDI und Scrin in Sachen Feuerkraft unterlegen. Aber vor allem auf den größeren Mehrspielerkarten wie Tournament Arena, Pipeline Problems oder Tournament Dustbowl ist Nod eine nur schwer zu besiegende Macht.

GRUNDLAGEN

Die wichtigste Grundregel für Nod-Spieler lautet: Gewinnen Sie schnell! Je länger eine Partie dauert, desto geringer werden Ihre Siegchancen gegen die High-tech-Armeen von GDI oder Scrin.

Der Predator-Panzer der GDI ist einem Scorpion-Tank in Sachen Feuerkraft überlegen. Jedoch gleicht der Scorpion diesen Nachteil durch seine hohe Geschwindigkeit und den niedrigeren Preis aus. Die beliebteste Taktik von Nod-Spielern ist daher der Scorpion-Rush. Diese Vorgehensweise wird verächtlich auch »Tank-Spam« genannt, da es darum geht, denn Gegner mit Einheiten praktisch zu überfluten (siehe Bauordnung unten).

Ein blinder Scorpion-Rush führt selten zum Ziel. Verpulvern Sie Ihre Einheiten nicht! Greifen Sie so früh wie möglich (mit drei bis fünf Panzern) die Sammler des Gegners an einem blauen Tiberiumfeld an. Kundschaften Sie auch die Hauptbasis gut aus. Nutzen Sie dafür die billigen Buggies oder einfache Infanterie.

Alternativ zu einem Überfallangriff mit Panzern kann Nod am Anfang auch auf die getarnten Shadowteam-Ein-

heiten setzen. Bauen Sie dazu ein Kraftwerk, eine Hand von Nod und den Schrein der Geheimnisse. Danach bauen Sie wie üblich Raffinerien und Waffenfabriken. Variante 1: Sie gehen auf volles Risiko und bauen zwei Shadowteams in der Kaserne, rufen zwei weitere über die Spezialfähigkeit und reißen den Schrein ab. Fliegen Sie sofort zur Gegnerbasis und versuchen Sie dort, Kran, Raffinerien oder Waffenfabriken zu zerstören. Dieser Angriff darf nicht scheitern, da Sie einen Gegenangriff dann nur schwerlich abwehren können.

Weniger riskant ist die Spielweise mit nur einem Shadowteam. Reißen Sie nach dem Bau des Schreins diesen sofort ab. Versuchen Sie mit der einen Einheit den Außenposten des Gegners zu finden und zu zerstören. Nerven Sie so gut es geht und verlangsamten seinen Aufbau.

Eine eher unorthodoxe Spielweise ist die »Multi-Kran-Taktik«. Die Grundidee ist es, keine Einheiten zu bauen, sondern sich mit Gebäuden über die Karte zu »bewegen«. Dafür brauchen Sie viele Kräne (fünf bis sieben), um schnell neue Gebäude und später viele Abwehrtürme (Obelisken) zu bauen. Nehmen Sie nach und nach alle Tiberiumfelder ein und schneiden Sie den Gegner so von Rohstoffen ab. Halten Sie immer drei Obelisken für den Notfall in der Hinterhand.

Nutzen Sie die Geschwindigkeit Ihrer Fahrzeuge. Greifen Sie von den Seiten an. Fahren Sie tief in die Basis des Gegners und zwingen Sie ihn, wichtige Gebäude schutzlos zurückzulassen. Täuschen Sie auf einer Seite an, um auf der anderen Seite an ein Tiberiumfeld zu kommen und dort die Ernter zu zerstören.



Unser unsichtbares **Shadowteam** ① hat den Landvermesser der GDI ② gefunden und zerstört.



Die Anbauten am **Forschungslabor** verraten, welche Technologien bereits gekauft wurden.

NOD BAUPLAN

Die erste Taktik empfiehlt sich für Tournament Arena. Sie setzt auf frühe Einheitenproduktion und ist nützlich, um einen Shadowteam-Angriff zu kontern (Raider plus Nod-Mot). Zudem liefert Sie in den ersten fünf Minuten fast so viele Rohstoffe wie eine Wirtschafts-Boom-Taktik. Der zweite Bauplan hilft gegen Scrin-Spieler, die auf Sturmreiter und Infanterie setzen.

SCORPION-RUSH

Landvermesser	zum ersten blauen Tiberiumfeld
Raffinerie	ans erste Tiberiumfeld
Kraftwerk	in Richtung des 2. Feldes bauen
Waffenfabrik	Raider (Scout), drei Sammler (den ersten zum blauen Feld) und Scorpions in Bauschleife
Raffinerie	an das blaue Tiberiumfeld
Waffenfabrik	in Richtung des Feindes
Kraftwerk	Bauradius weiter vergrößern
Waffenfabrik	ein Sammler, danach Scorpions
Raffinerie	an das mittlere Feld
Waffenfabrik	Scorpions oder Raider (Anti-Air)

Sobald Sie etwa fünf Panzer haben, greifen Sie an. Setzen Sie die Wegpunkte der Waffenfabriken vor die Gegnerbasis. Zuerst Sammler angreifen.

GEGEN SCRIN

Landvermesser	falls benötigt
Kran	Bauradius vergrößern
Zunächst Aufbau wie bei einer Wirtschafts-Boom-Taktik mit zwei Raffinerien und vier bis fünf Sammlern.	
Waffenfabrik / Kommandozentrale	Raiders, Karte erkunden
Landeplattform / Forschungslabor	Venom-Gleiter/Laser-Upgrade erforschen

Mehr Raffinerien und Fabriken bauen. Die eigenen Outposts mit Türmen gut schützen. Weiter in Richtung des Gegners bauen und Obelisken errichten. Mit den schnellen Raiders und Venoms die Scrin-Armee beschäftigen. Parallel feindliche Sammler finden und zerstören. Den Gegner langsam »aushungern« und weitere Tiberiumfelder erschließen.

Wie immer gilt: Es gibt keine perfekte Taktik! Seien Sie flexibel und probieren Sie in Pattsituationen Ungewöhnliches. Schicken Sie etwa getarnte Buggys mit EMP-Strahl in die Feindbasis oder zerstören Sie die Kraftwerke mit einem Vertigo-Bomber. Lassen Sie Ihren Gegner nicht zur Ruhe kommen – machen Sie Kane stolz! **RH**


 ▶ **GAMESTAR.DE:**
 United-Forum.de
 QUICKLINK 3727
 ▶ **GAMESTAR.DE:**
 Game-replays.org
 QUICKLINK 3728
 ▶ **GAMESTAR.DE:**
 ESL-Ladder
 QUICKLINK 3730