

## Die Kunst des Krieges

# COMMAND & CONQUER 3

Der schöne Echtzeit-Hit kann Einsteiger mit seiner taktischen Vielfalt überwältigen. Wir verschaffen Ihnen einen Überblick und geben Taktik-Tipps zu sämtlichen Einheiten und Spezialwaffen.

Ihre Mammutpanzer sterben schneller aus als die gleichnamigen Tiere, das Tiberium wächst Ihnen über den Kopf, und auf Ihren Stützpunkt regnen Atombomben? Das muss nicht sein: Mit unseren Tipps zu **Command & Conquer 3** wenden Sie das Schlachten-glück zu Ihren Gunsten – in der Kampagne und im Mehrspieler-Modus.

## ALLGEMEINE TIPPS

Bauen Sie Ihre Fahrzeugfabrik neben der Raffinerie, so dass der Ernter das Gebäude auf seinem Arbeitsweg passieren muss. Falls das Vehikel beschädigt wird, flicken es die Drohnen der Fabrik beim Vorbeifahren automatisch – Sie verschwenden keine Zeit für die Reparatur. Die GDI baut alternativ einen Rig-Geschützturm auf dem Weg des Sammlers.

Ihr Hauptziel beim Angriff auf Stützpunkte sind die Kraftwerke: Wenn Sie die zerstören, fallen die gegnerischen Abwehrtürme aus. Ihre eigenen Generatoren müssen Sie daher gut beschützen. Zudem sollten Sie nicht alle Kraftwerke nebeneinander bauen, sondern in Ihrer Basis verteilen. Sonst kann der Feind alle Stromerzeuger auf einmal vernichten.

Errichten Sie Abwehrtürme nicht nur am Rand der Basis, sondern auch zwischen den Gebäuden. Sonst sind Sie wehrlos, wenn sich der Feind mit unsichtbaren Einheiten einschleicht oder Truppen mitten in den Stützpunkt teleportiert.

GDI und Nod können Infanteristen und einige Fahrzeuge mit Fliegern befördern, was pro Einheit 500 Credits kostet. Bringen Sie so einen mobilen Außenposten in die Nähe der Feindbasis und stellen Sie ihn dort auf. Das dauert 30 Sekunden, während derer Sie den Brückenkopf verteidigen müssen. Neben dem fertigen Posten bauen Sie dann Geschütztürme, zu denen Sie die feindlichen Verteidiger locken. Die Scrin nutzen keine Lufttransporte, sondern das Teleport-Talent der Mastermind-Einheit. Damit senden Sie Truppen an beliebige Stellen der Karte, was zwei Vorteile hat: Sie müssen sich keine Sorgen um Luftabwehr machen und befördern auch schwere Einheiten.

Teuer, aber effektiv: Nehmen Sie beim Angriff auf Stützpunkte vier bis fünf Ingenieure mit. Falls Sie mit GDI oder Nod antreten, lassen Sie die Mechaniker hinter der Front in Truppentransportern (BMTs) oder Flugzeugen warten. Wenn Sie die Scrin spielen, können die Assimilatoren in Ihrer Basis bleiben. Bauen Sie bereits vor der Attacke einen oder zwei Ihrer stärksten Geschütztürme. Achten Sie darauf, dass Ihre Kraftwerke genug Strom für die Kanonen herstellen. Platzieren dürfen Sie die Bauwerke noch nicht, lassen Sie sie »fertig« in der Iconleiste stehen. Beginnen Sie dann mit der Offensive und schlagen Sie eine Bresche durch die Verteidiger. Stoßen Sie mit den Ingenieuren durch diese Lücke vor. Scrin-Spieler teleportieren die Jungs mit dem Mastermind in die Feindbasis. Dort erobern die Techniker möglichst viele Bauten. Neben einem Gebäude errichten Sie flugs die vorproduzierten Abwehrtürme, mit denen sich der Feind zusätzlich herumschlagen muss.

Erobern Sie mit Ingenieuren vorrangig Kasernen, in denen Sie umgehend weitere Techniker ausbilden. Die übernehmen dann noch mehr Gebäude, die Sie sofort verkaufen. So verliert der Feind schnell seine halbe Basis.

Bevor Sie per Ingenieur eine Raffinerie einnehmen, sollten Sie warten, bis der Ernter zurückkehrt. Wenn das Vehikel ans Gebäude andockt, schicken Sie den Ingenieur hinein. So übernehmen Sie neben der Raffinerie auch den Sammler.

Zerstörte Avatare, Juggernauts und Tripods hinterlassen Wracks. Die können Sie mit Ingenieuren übernehmen, um die Einheiten in Ihren Diensten wiederzubeleben. Halten Sie hierfür einige



Erobern Sie **Einheiten-Wracks** mit Ingenieuren.

Mechaniker in der Hinterhand. Wenn Ihr Heer die Schlacht verliert, sollten Sie mit letzter Kraft alle Wracks sprengen. Sonst schenken Sie dem Gegner Ihre Einheiten.

## GDI EINHEITEN



### Infanterietrupp (300 Credits)

Wenn sich die Gewehrträger ein-graben, bilden sie einen Bunker, der Gewehrfeuer widersteht. Zu Spielbeginn sind die Schützen ein guter Ersatz für MG-Türme. Später taugen die Kämpfer nur als Kanonenfutter, mit dem Sie Feinde von Ihren teuren Einheiten ablenken.



### Raketentrupp (400 Credits)

Mit Bazookas zerlegen die Jungs Fahrzeuge, Gebäude und Flieger. Verschanzen Sie die Soldaten in Häusern, um unachtsame Panzer oder Flugzeuge zu sprengen. Falls der Feind mit Ihrer Verteidigung Vehikeln durchbricht, sollten Sie rasch einige Raketentrupps ausbilden.



### Ingenieur (500 Credits)

Transportieren Sie die Techniker stets in BMTs. Zu Fuß sind die Ingenieure zu langsam und verwundbar.



### Grenadier (800 Credits)

Mit nur einem Treffer erledigen die Soldaten sämtliche Infanteristen in einem Haus. Da die Grenadiere verwundbar sind, sollten Sie sie in einem BMT befördern. Die Soldaten schleudern ihre Granaten dann aus dessen Fenstern.



### Scharfschützen (1.000 Credits)

Setzen Sie die Fernkämpfer ein, um Stellungen auszuspähen. Das lohnt sich: Juggernaut-Artillerie darf Feinde aus besonders großer Entfernung bombardieren, wenn sie sich im Sichttradius eines Scharfschützen befinden. Das klappt auch, wenn sich die Kundschafter in einem BMT oder einem Haus befinden.



### Kommando (2.000 Credits)

Der Einzelkämpfer erledigt Infanterie und Gebäude im Handumdrehen, sieht aber kein Licht gegen Fahrzeuge und Abwehrtürme. Immerhin kann er Avatare, Juggernauts und Tripods per Sprengladung zerstören. Weil er hierzu jedoch selten nah genug an den Gegner herankommt, sollten Sie auf den überbeurteilten Krieger besser verzichten.



**Zone Trooper** (1.300 Credits)  
Die Elitekämpfer zerlegen Panzer und Gebäude im Nu. Per Jetpack überspringen die Soldaten Abgründe und Flüsse. So gelangen Sie in unbewachte Ecken der Feindbasis, um Kraftwerke zu sprengen. Spendieren Sie den Zone Trooper im Arsenal das Lebensenergie-Upgrade (2.000 Credits). Der erhöhte Sichtradius (1.000 Credits) bringt nichts.



**Pitbull** (700 Credits)  
Der Pitbull schießt Flugzeuge ab und entdeckt getarnte Einheiten. Nehmen Sie bei Angriffen stets fünf Bug-gys mit. Auf das »Mörser«-Upgrade (1.000 Credits, im Technologiezentrum) können Sie verzichten – Panzer und mit Scharfschützen beladene APCs kämpfen effektiver gegen Gebäude und Infanterie.



**Predator** (1.100 Credits)  
Beim Angriff auf Stützpunkte lenkt der Predator das Feuer der Abwehrtürme von Mammuts und Juggernauts ab. Das »Railgun«-Upgrade (3.000 Credits, im Technologiezentrum) lohnt sich für den Predator nicht, ist für den Mammut aber Pflicht. Kaufen Sie es.



**BMT** (700 Credits)  
Infanterie feuert aus den Fenstern des Transporters. Das ist sehr nützlich in Verbindung mit Granadiere (um Häuser zu räumen) und Scharfschützen (um Infanterie aufzuhalten). Legen Sie mit dem BMT Minenfelder (500 Credits), um Engpässe abzudichten.



**Ernter** (1.000 Credits)  
Mittels MG kann der GDI-Ernter Infanterietrupps erledigen.



**MBF** (2.500 Credits)  
Kaufen Sie nur eine MBF, wenn alle Ihre Bauhöfe zerstört wurden.



**Rig** (2.000 Credits)  
Das zerbrechliche Vehikel kann sich in einen mächtigen Geschützturm verwandeln, der nahe Fahrzeuge repariert. Nehmen Sie bei jeder Offensive ein Rig mit, das Sie hinter der Front aufstellen. Ziehen Sie beschädigte Einheiten zur Reparatur zurück. Eskortieren Sie das Rig mit drei Luftabwehr-Pitbulls, die per »Stellung halten«-Befehl im Reparaturradius des Turms bleiben. Platzieren Sie zudem mindestens ein Rig vor Ihrer Basis, um Ihre Verteidiger zu heilen.



**Mammutpanzer** (2.500 Credits)  
Der Dickpanzer zerlegt Fahrzeuge und Gebäude in Sekunden. Das »Railgun«-Upgrade (3.000 Credits, im Tech-Zentrum) ist Pflicht, damit erledigt der Mammut sogar kleinere Infanteriegruppen. Seine Achillesferse sind Luftangriffe. Kleinere Flieger hält er per Raketenwerfer in Schach, gegen Bomber hat der träge Koloss aber keine Chance. Schützen Sie ihn mit zwei bis drei Pitbulls.



**Juggernaut** (2.200 Credits)  
Die Artillerie feuert lahm, richtet aber viel Schaden an. Gemeinsam mit Scharfschützen sind die Juggernauts sehr effektiv, weil der Feind das Langstreckenfeuer nicht abwehren kann, sondern nach den Spähern suchen muss.



**Landvermesser** (1.500 Credits)  
Der Landvermesser entpackt sich zu einem Vorposten, bei dem Sie Gebäude und Abwehrtürme errichten dürfen. Mit solchen Stützpunkten dichten Sie Engstellen ab, etwa Brücken. Oder Sie bauen eine Raffinerie direkt bei einem Tiberium-Feld. Oder Sie errichten einen Brückenkopf in der Nähe der Feindbasis.



**Orca** (1.110 Credits)  
Bauen Sie vier Orcas, um schnell mächtige Bodeneinheiten (Avatare, Tripods etc.) auszuschalten. Nach einem Upgrade (500 Credits, im Technologiezentrum) können die Helis für je 200 Credits beliebig viele Sensorbojen verteilen, die den Kriegsnebel kurzfristig lichten und getarnte Einheiten erspähen. Kleben Sie die Bojen bevorzugt an Ernter, damit die samt Sensor zurück in ihre Basis rollen.



Pflanzen Sie mit Orca-Helis **Sensoren** (Kreis).



**Firehawk** (1.500 Credits)  
Kaufen Sie mindestens vier der vielseitigen Flieger, die Sie mit Luft-Luft-Raketen beladen. So patrouillieren die Jäger über Ihrer Basis, um Bomber abzufangen. Wenn Sie angreifen möchten, lassen Sie die Firehawks zum Flugplatz zurückkehren und Bomben laden. Damit sprengen Sie Fahrzeuge sowie Abwehrtürme. Per »Stratofighter«-Upgrade (2.000 Credits, im Technologiezentrum) springen die Bomber an einen beliebigen Punkt, danach düsen sie aber zum Flugplatz zurück und sind Flakfeuer ausgeliefert. Dieses Himmelfahrtskommando lohnt sich nur, wenn Sie flott ein Superwaffen-Gebäude zerstören müssen.

## SPEZIALWAFFEN



**Radar-Scan** (250 Credits)  
Gebäude: Gefechtsstand. Lichtet den Kriegsnebel. Nützlich, um die Feindbasis vor einem Artillerieschlag aufzudecken. Die Orca-Sensoren sind aber billiger.



**Luftlandetruppen** (1.000 Credits)  
Gebäude: Arsenal. Setzt zwei Schützen- und zwei Raketenwerfer-Trupps ab. Nur zu Spielbeginn nützlich, um schnell Nachschub zu ordern.



**Scharfschützen** (2.500 Credits)  
Gebäude: Technologiezentrum. Setzt drei Scharfschützen ab. Sinnvoll, weil Sie die Fernkämpfer damit nahe der Feindbasis platzieren können – wo die Jungs Ziele für Ihre Artillerie aufdecken.



**Orca-Angriff** (500 Credits)  
Gebäude: Landeplattform. Billiger Luftangriff, der nicht einmal ein Kraftwerk sprengen kann. Überflüssig.



**Bloodhounds** (2.000 Credits)  
Gebäude: Landeplattform. Setzt zwei Pitbulls und zwei BMTs ab. Nur sinnvoll, wenn Sie fernab Ihrer Basis dringend Luftabwehr-Truppen brauchen.



**Zone-Trooper-Pods** (3.000 Credits)  
Gebäude: Satelliten-Uplink. Wirft drei Zone Trooper ab. Sehr nützlich, weil die Jungs 600 Credits billiger sind als beim Kauf in der Kaserne.



**Schockwellen-Art** (2.500 Credits)  
Gebäude: Satelliten-Uplink. Schädigt und deaktiviert Gebäude. Nützlich, falls der Gegner Kraftwerke an einem Ort geballt hat. Decken Sie die Generatoren per Radar-Scan auf, und beschießen Sie sie mit der Artillerie. Sprengen Sie die beschädigten Gebäude dann per Luftschlag.



**Ionenkanone** (5.000 Credits)  
Gebäude: Ionenkanonen-Kontrollzentrum. Superwaffe.

## NOD EINHEITEN



**Kampftrupp** (200 Credits)  
Die Infanterie eignet sich nur als Kanonenfutter. Per »Bekenner«-Upgrade (1.000 Credits, im Schrein der Geheimnisse) fügen Sie der Miliz einen Anführer hinzu, der halluzinogene Granaten wirft – eher sinnlos, weil die Soldaten oft schon vor dem Wurf sterben. Nützlich: Die »Tiberium-Infusion« (500 Credits, im Schrein der Geheimnisse) erhöht die Lebenspunkte und das Tempo der Kämpfer.



**Raketen-Trupp** (400 Credits)  
Die Bazooka-Soldaten entsprechen Ihren GDI-Pendants, zerlegen also effektiv Panzer sowie Flieger.



**Saboteur** (500 Credits)  
Transportieren Sie den Gebäude-Dieb möglichst immer per Luftfracht (500 Credits). Nutzen Sie seine Sprengfallen, um Engpässe zu verminen.



**Fanatiker** (800 Credits)  
Die Fanatiker sprengen ihr Ziel und verschwinden dann. Am nützlichsten sind die Jungs, wenn Sie sie per Lufttransport (500 Credits) hinter den feindlichen Linien absetzen, um dort Ge-

bäude zu zerstören. Spendieren Sie ihnen die »Tiberium-Infusion« (500 Credits, im Geheimen Schrein), damit sie schneller und widerstandsfähiger sind.



**Schwarze Hand** (900 Credits)  
Mit einem Schuss erledigen die Flammenwerfer-Soldaten alle Feinde in einem Haus. Weil die Kämpfer aber verwundbar sind, sollten Sie hierzu besser Flammenpanzer nutzen.



**Shadow-Team** (800 Credits)  
Bauen Sie auf jeden Fall einige dieser Trupps! Denn die Soldaten sind unsichtbar und können fliegen. So gelangen sie in unbewachte Ecken der Feindbasis, wo sie mit ihren Explosivladungen Gebäude zerstören. Um ein Kraftwerk im ersten Anlauf zu zerlegen, brauchen Sie zwei Teams. Die Soldaten profitieren von den Upgrades »Bekenner« sowie »Tiberium-Infusion«.



**Kommando** (2.000 Credits)  
Die Spionin hat die gleichen Talente wie ihr GDI-Pendant und ist zudem unsichtbar. Nützlich, so können Sie sich an Avatare, Juggernauts und Tripods anschleichen, um sie zu sprengen.



**Nod-Mot** (600 Credits)  
Das Motorrad schießt Luftpfeile ab und erspät getarnte Truppen. Halten Sie das zerbrechliche Rad aus dem direkten Bodenkampf heraus.



**Raider** (400 Credits)  
Der MG-Buggy macht kurzen Prozess mit Infanterie. Dank des Upgrades »EMP-Strahl« (1.000 Credits, im Forschungslabor) kann er einen Impuls ausstoßen, der nahe Fahrzeuge und Gebäude zehn Sekunden lang lahmlegt. Lenken Sie beim Angriff auf eine Basis die Verteidiger mit Scorpion-Panzern ab, und lassen Sie den Raider in den gegnerischen Stützpunkt rasen, wo er die Abwehrtürme per EMP-Stoß ausschaltet.



**Scorpion** (800 Credits)  
Mit dem billigen Panzer lenken Sie Verteidiger von ihren Tarnpanzern und Avataren ab. Das sinnvolle »Laserbatterie«-Upgrade (2.000 Credits, im Tech-Labor) erhöht die Feuerkraft des Skorpions, mit »Dozerschaufeln« (1.000 Credits, im Tech-Labor) kann er Minen räumen. Letzteres ist sinnlos, setzen Sie zur Minensuche lieber Venoms ein.



**Ernter** (1.000 Credits)  
Der unsichtbare Sammler kann sich vor Angreifern verstecken.



**MBF** (2.500 Credits)  
Der mobile Bauhof entspricht exakt dem MBF der GDI.



**Flammenpanzer** (1.000 Credits)  
Der Feuerspucker zerlegt Gebäude in Rekordzeit und räumt besetzte Häuser. Gegen Kanonenbeschuss hat der Flammenpanzer jedoch keine

Chance. Rücken Sie erst mit ihm vor, wenn die meisten Feindtanks erledigt sind.



**Stealth-Panzer** (1.000 Credits)  
Mit dem unsichtbaren Raketenwerfer erkunden Sie die Karte und überwachen Schlüsselstellen. Besonders gut eignet sich der Tarnpanzer für die Jagd auf Ernter: Mit fünf Fahrzeugen zerlegen Sie einen Sammler und fliehen, bevor der Feind Verstärkung schicken kann.



**Strahlenkanone** (1.000 Credits)  
Laden Sie jeden Obelisken des Lichts mit zwei bis vier dieser Lasersgeschütze auf, um seine Reichweite und Feuerkraft deutlich zu erhöhen. Die Strahlenkanone leistet auch im Angriff wertvolle Dienste: Wenn Sie mehrere Vehikel auf ein Ziel hetzen, bündeln sie ihre Laser und schmelzen Gebäude im Nu. Mittels Spezialtalent lässt die Kanone Ihren Strahl von einem Venom abprallen und feuert so über Berge hinweg. Die Reichweite des Lasers erhöht sich damit nicht.



**Avatar** (3.000 Credits)  
Der Laser-Mech kann verbündete Einheiten zerstören, um ihre Talente zu stehlen: Strahlenkanone (zweiter Laser), Stealth-Panzer (Tarnfeld), Flammenpanzer (Flammenwerfer) und Nod-Mot (getarnte Einheiten erspähen). Ein komplett ausgerüsteter Avatar kostet damit 6.600 Credits – zu teuer. Das einzige Pflicht-Upgrade ist die Strahlenkanone, weil sie die Feuerkraft des Mechs erhöht. Das Tarnfeld lohnt sich nur, wenn Sie Hinterhalte legen möchten. Der Flammenwerfer hat eine zu geringe Reichweite, nehmen Sie lieber Flammenpanzer mit. Das Sensor-Upgrade ist nutzlos. Eskortieren Sie den Avatar mit Nod-Mots oder Venoms, die zudem als Luftabwehr dienen.



Ein voll ausgerüsteter **Avatar** ist zu teuer.



**Botschafter** (1.500 Credits)  
Der mobile Kommandoposten entspricht seinem GDI-Pendant.



**Venom** (700 Credits)  
Das flinke Flugzeug entdeckt unsichtbare Einheiten und fängt Flieger ab. Lassen Sie einige Venoms um Ihre Basis patrouillieren, um Bomber abzufangen. Spendieren Sie dem Flieger die »Laserbatterien« (2.000 Credits, im Forschungslabor), damit er auch Bodentrup-

pen gefährlich wird. Mit dem »Signatur-Generator« (100 Credits, im Tech-Labor) gaukeln Sie dem Feindradar Truppenmassen vor, was nicht einmal in Mehrspieler-Partien sinnvoll ist. Denn Ihr Gegner wird auch auf die Spielansicht schauen, und dort sieht der Venom ganz normal aus.



**Vertigo** (1.800 Credits)  
Der Tarnkappen-Bomber zerlegt Gebäude sowie langsame Bodentruppen. Vertigos eignen sich somit perfekt für Angriffe auf Raffinerien, Geschütztürme und Spezialwaffen-Gebäude.

## SPEZIALWAFFEN



**Köderarmee** (500 Credits)  
Gebäude: Operationszentrum.  
Klont beliebige Einheiten. Die Kopien richten keinen Schaden an, eignen sich aber prima als Ablenkung oder Kanonenfutter für Geschütztürme. Schicken Sie bei jedem Angriff einige Klone vor.



**Radar-Störrakete** (750 Credits)  
Gebäude: Operationszentrum.  
Deaktiviert das gegnerische Radar einige Sekunden lang. Nützlich, um Angriffe vorzubereiten. Warnt den Feind aber auch, dass Sie etwas vorhaben.



**Tarnfeld** (1.500 Credits)  
Gebäude: Operationszentrum.  
Tarnet alle Einheiten im Umkreis und schädigt Infanterie. Der Wirkungskreis ist aber zu begrenzt, um ganze Heere zu verbergen. Wenden Sie das Tarnfeld lieber auf Feindsoldaten an, um sie zu erledigen.



**Shadow-Kommando** (1.600 Credits)  
Gebäude: Geheimer Schrein. Ruff zwei Schattenteams herbei. Sehr sinnvoll für Überraschungsangriffe.



**Minenanwurf** (1.500 Credits)  
Gebäude: Flugfeld. Legt unsichtbare Minen. Eignet sich, um Engstellen abzudichten und Ernter auf dem Weg zum Tiberium-Feld zu zerstören.



**Katalyst-Rakete** (1.500 Credits)  
Gebäude: Tiberium-Chemiewerk.  
Sprengt Tiberium-Felder oder Raffinerien. Ideal, um Ernter zu erledigen.



**Tiberium-Saat** (500 Credits)  
Gebäude: Tiberium-Chemiewerk.  
Wirft einige Tiberium-Kristalle ab. Nützlich bei Geldnot, denn die Kristalle füllen einen Ernter komplett und sind somit über 2.400 Credits wert. Abzüglich der Kosten gewinnen Sie 1.900 Credits.



**Gasbombe** (3.500 Credits)  
Gebäude: Tiberium-Chemiewerk.  
Effektive Brandbombe, die aber von einem Flugzeug abgeworfen wird. Und das kann abgeschossen werden.



**Aurorabombe** (5.000 Credits)  
Gebäude: Tempel von Nod. Superwaffe, muss vor dem Einsatz sieben Minuten lang aufladen.

## SCRIN EINHEITEN



### Buzzer (200 Credits)

Setzen Sie die verwundbaren Wirbler stets in Fünfertrupps ein, um Infanterie zu schnetzeln und besetzte Gebäude zu räumen. Zudem sollten Sie alle Sucher, Devourer und Tripods mit je einer Buzzer-Einheit verbinden, damit die Vehikel auch Infanterie erledigen können.



### Desintegrator (300 Credits)

Auch diese Billig-Biester sind nur in der Masse gefährlich. Hetzen Sie sie in Fünfertrupps auf Ernter.



### Assimilator (500 Credits)

Verstecken Sie einige der unsichtbaren Assimilatoren nahe der Feindbasis. Dann lassen Sie Ihr Heer angreifen, um die Verteidiger abzulenken – und rennen anschließend mit den Ingenieuren los, um Bauwerke einzunehmen.



### Schock-Trooper (800 Credits)

Diese Käfer sind die unwichtigste Scrin-Einheit, daran ändern auch die Upgrades »Plasmadisk-Werfer« (1.000 Credits, im Technologieassembler) und »Teleportset« (2.000 Credits) nichts. Erstere erhöhen die Feuerkraft marginal, mit Letzteren überspringen die Schock-Trooper Abgründe. Falls Sie Feinde überraschen wollen, sollten Sie mit dem Mastermind Truppen in ihre Basis teleportieren.



### Mastermind (1.500 Credits)

Bauen Sie einen dieser Käfer! Mit seinem Teleport-Talent schicken Sie drei bis vier Einheiten an eine sichtbare Stelle der Karte. Nach Gebrauch lädt die Fähigkeit zehn Sekunden lang auf, so dass Sie binnen einer Minute eine ganze Armee verlegen können. Oder Sie teleportieren drei Tripods mitten in die Feindbasis, um den Feind abzulenken. Dann schicken Sie vier Assimilatoren hinterher, die Bauten erobern. Der Mastermind bleibt derweil in Ihrer Basis. Falls der Feind attackiert, übernimmt der Mastermind per Gedankenkontrolle einen der Angreifer.



Masterminds teleportieren Tripods in Stützpunkte.



### MG-Walker (700 Credits)

Setzen Sie den Kampfläufer nur ein, wenn der Gegner viel Infanterie baut. Nutzen Sie zur Luftabwehr Sucher, weil die unsichtbare Flieger sehen.



### Sucher (800 Credits)

Der flinke Gleiter schießt Flugzeuge ab und entdeckt unsichtbare Einheiten. Deshalb sollten Sie jeder Armee vier bis fünf Sucher mitgeben.



### Ernter (1.000 Credits)

Der Sammler heilt sich auf Tiberium-Feldern selbst – sinnvoll.



### Korruptor (1.400 Credits)

Der Schleimwerfer räumt besetzte Häuser mit nur einem Treffer, zudem kann er Bodentruppen reparieren. Halten Sie **[Strg]** gedrückt und rechtsklicken Sie auf eine Einheit, damit der Korruptor ihr folgt und sie automatisch flickt. Im Zusammenspiel mit Tripods ist das effektiv.



### Devourer (1.000 Credits)

Der Panzer kämpft besonders effektiv gegen Gebäude. Besuchen Sie mit ihm vor dem Angriff das gegnerische Tiberium-Feld – um den feindlichen Ernter zu zerlegen und die Kanone des Panzers mit Tiberium aufzuladen. So richtet der Devourer mehr Schaden an.



### Tripod (3.000 Credits)

Begleiten Sie den mächtigen Kampfläufer stets mit einem Korruptor, der ihn repariert. Falls Sie genügend Geld haben, sollten Sie das Upgrade »Energiefeld-Generatoren« (3.000 Credits, im Technologieassembler) kaufen. Das macht den Tripod widerstandsfähiger.



### Explorer (1.500 Credits)

Entspricht den mobilen Kommandoposten von GDI und Nod.



### Dronenschiff (3.000 Credits)

Der Bauhof der Scrin kann fliegen. Falls Sie genügend Geld haben, sollten Sie mit dem Dronenschiff heimlich hinter die Feindbasis schweben und dort Abwehrtürme aufbauen.



### Sturmreiter (1.500 Credits)

Lassen Sie die Mini-Gleiter über Ihrer Basis kreisen, um Bomber und Panzer abzufangen. Weil sie keine unsichtbaren Einheiten aufspüren können, sollten Sie ihnen einige Sucher oder ein Trägerschiff zur Seite stellen.



### Devastator (2.400 Credits)

Plätten Sie mit dieser fliegenden Artillerie aus der Distanz die feindlichen Abwehrtürme, bevor Sie einen Großangriff starten. Eskortieren Sie das Kriegsschiff mit einem Trägerschiff, das einen Ionensturm erzeugt. Dann kämpft der Devastator effektiver und heilt sich selbst. Er profitiert zudem vom Upgrade »Energiefeld-Generatoren«.



### Trägerschiff (3.000 Credits)

Der Träger sendet acht Gleiter aus, die mit Fahrzeugen und Gebäuden kurzen Prozess machen. Raketen- und Flakgeschütze holen die Mini-Raumschiffe jedoch schnell vom Himmel. Wenn der Träger still steht, kann er sich in

einen Ionensturm hüllen, der Feinde beschädigt und Sturmreiter- sowie Devastator-Flieger stärkt. Zudem entdeckt der Träger unsichtbare Feinde. Nehmen Sie bei Angriffen stets einen der schwebenden Kolosse mit und spendieren Sie ihm das Upgrade »Energiefeld-Generatoren« (3.000 Credits, im Technologieassembler).

## SPEZIALWAFFEN



### Staseschild (1.000 Credits)

Gebäude: Stasekammer. Macht Einheiten unverwundbar, aber auch kampf- und bewegungsunfähig. Gut, um bedrohte Tiberium-Sammler zu schützen, bis Nachschub eintrifft.



### Blitzturm (1.000 Credits)

Gebäude: Nervenzentrum. Baut einen Abwehrturm an einer beliebigen Stelle. Zu teuer zur Basisverteidigung, aber in der Offensive nützlich.



### Phasenfeld (1.400 Credits)

Gebäude: Technologieassembler. Verstärkt kurzfristig die Panzerung einiger Einheiten, macht sie aber zugleich feuerunfähig. Die gestärkten Truppen eignen sich prima als Kanonenfutter, das Feinde von Ihrem Heer ablenkt.



### Rekonstr.-Drohnen (1.500 Credits)

Gebäude: Warp-Sphäre. Sehr nützliche Roboter, die alle Einheiten im Umkreis reparieren. So flicken Sie Ihre Truppen während der Schlacht.



### Wurmloch (2.000 Credits)

Gebäude: Signal-Transmitter. Öffnet ein Wurmloch zwischen zwei sichtbaren Punkten der Karte. So verlegen Sie flugs eine ganze Armee. Falls Sie genügend Zeit haben, sollten Sie lieber das kostenlose Mastermind-Talent einsetzen.



### Mutterschiff (5.000 Credits)

Gebäude: Signal-Transmitter. Ruft ein Mutterschiff zum Signal-Transmitter. Der dick gepanzerte Pott ist zwar extrem langsam, zerstört Gebäude aber mit nur einem Schuss. Bauen Sie den Signal-Transmitter möglichst nah an der Feindbasis, und eskortieren Sie den teuren Brummer mit Ihrer gesamten Armee. Sonst wird er zu leicht abgeschossen.



### Vibrations-Scan (500 Credits)

Gebäude: Nervenzentrum. Deckt Tiberium-Felder, Raffinieren sowie Ernter auf. Nur brauchbar, falls Sie noch nicht wissen, wo die Feindbasis liegt.



### Der Schwarm (1.000 Credits)

Gebäude: Nervenzentrum. Ruft sieben Buzzer herbei. Nur sinnvoll, wenn Sie fix Nachschub brauchen.



### Spalt (5.000 Credits)

Gebäude: Spaltgenerator. Superwaffe, lädt sieben Minuten lang auf. Nur der gegnerische Bauhof kann einem direkten Treffer widerstehen. **GR**