

## Addon-Gefechtshandbuch

# C&C: Yuris Rache

Auch trainierte Generäle können mit Oberschurke Yuri Probleme bekommen. Deswegen helfen wir Ihnen durch die zwei Kampagnen des Addons.

**Y**uris Rache ist zwar kurz, aber Westwood hat die Schwierigkeits-Schraube ganz schön angezogen. Wir haben für Sie sämtliche Missionen der zwei neuen Kampagnen gelöst, und bieten Ihnen in dieser Lösung die besten Strategien an. Schicken Sie Yuri wieder dorthin, wo er hingehört: ins Gefängnis oder die Steinzeit!

## Die Alliierten

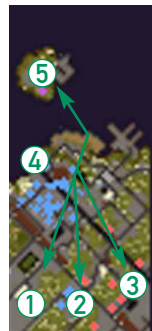
### Mission 1: Time Lapse

**TIPP 1:** Die Zeitmaschine zu beschützen hat für Sie oberste Priorität. Bauen Sie deshalb zur Verteidigung mehrere Kampfpanzer, um mit ihnen die Ausgänge Ihrer Basis zu bewachen. Die umliegenden Häuser besetzen Ihre Infanteristen, die Feindangriffe schon früh abfangen.

**TIPP 2:** Konstruieren Sie noch einige Fahrzeuge für den Angriff. Durchkämmen Sie die Stadt, um die dortigen Truppen von Yuri auszulöschen. Trainieren Sie sechs Invasoren, die dann die Kraftwerke an den Stellen (1), (2) und (3) einnehmen. Danach beginnt der Zeitsprung.

**TIPP 3:** Nach dem Zeitsprung wartet sofort das nächste Gefecht. Die Sowjets greifen Ihre Stellung auf dem Seeweg von (4) aus an. Vernichten Sie die Gegner mit Ihren Grand Cannons; die dazugestoßene Tanya kann die Schiffe mit Haftbomben versenken.

**TIPP 4:** Sobald der Ansturm abebbt, schwimmen Sie mit Tanya auf die Insel im Norden. Erledigen Sie dort die Fußsoldaten, bevor sie den nahe gelegenen Bunker besetzen. Sprengen Sie anschließend den Psychic Dominator bei (5).



Erst die Kraftwerke erobern, dann den Dominator bei (5) sprengen.

**Dominator ZERSTÖREN**



Durch die Eroberung des LAX-Centers bei (1) fordern Sie Luftunterstützung an. Danach werfen Sie Yuri mit Ihren Truppen von der Karte.

**Hilfe am FALLSCHIRM**

und Yuris angreifen wird, errichten Sie vorsorglich einige Pill-Boxes und Prisma-Türme zur Verteidigung.

**TIPP 6:** Bilden Sie einige Seals aus, die Sie in eine Battle Fortress setzen. Konstruieren Sie zudem fünf Prisma-Panzer. Die fahren erst mal in Richtung (1). Während Ihre Fort-

### Mission 2: Hollywood and Vain

**TIPP 5:** Ihre Basis inmitten der Stadt wird kurz nach dem Spielstart angegriffen, wehren Sie sich mit Ihren Starteinheiten. Ihre Infanterie übernimmt wie in der vorigen Mission die Gebäude rund um Ihre Basis. Es gibt keine besseren Verteidigungsstellungen als voll besetzte Häuser, Yuris Truppen beißen sich die Zähne daran aus. Im Süden können Sie keine Häuser anektieren. Da der Feind auch hier oft mit Panzern

**GRINDER vernichten**

ress die Fußtruppen des Feindes vernichtet, legen die Prisma Tanks die Gatling-Geschütze sowie Feindpanzer lahm. Erobern Sie anschließend das LAX-Center, um in der Mission Luftunterstützung durch Fallschirmjäger zu erhalten.

**TIPP 7:** Die vier Grinders in der Stadt an den Stellen (2), (3), (4) und (5) müssen ausgeschaltet werden. Das erledigen Ihre Prisma-Panzer und einige Kampffjets. Säubern Sie auch den Rest der Stadt von Yuris Truppen, die sich zeitweise in Häusern verschanzt halten. Für die Zerstörung der Grinders werden Sie mit Extrageld in Form von Kisten belohnt. Einige Zivilisten bei den Grinders werden Ihnen zudem zur Seite stehen. Diese Rambos eignen sich perfekt zur Bekämpfung feindlicher Infanterie.



**Tipp 7:** Vernichten Sie die Grinders in der Stadt mit einigen Kampffjets und Prisma-Panzern. Vorsicht vor Hausbesetzern.

**Basis SCHLEIFEN**

**TIPP 8:** Nun kriegt Yuri den Rest! Mit zwei Battle Fortresses, die Sie wieder mit Navy Seals besetzen, zehn Prisma-Panzern und fünf Grizzlys schleifen Sie die Basis bei (6).



Zerstören Sie mit einem Unwetter die Fahrzeugfabrik des Feindes, und schalten Sie das Raketenilo bei (1) mit Ihren Einheiten aus.

### Mission 3: Power Play

**TIPP 9:** Ihre Wettermaschine zerstört die Fahrzeugfabrik von Yuri bei (1). Mit ein wenig Geschick treffen Sie auch die Kaserne. Damit fällt Yuris Nachschub an Einheiten flach.

**TIPP 10:** Einer Ihrer Soldaten besetzt den Aussichtsturm bei (2), nördlich Ihrer Basis. Yuri wird Sie für Ihren vorigen Angriff mit einem Nuklearschlag strafen. Ihre Energiereserven werden danach weg sein. Bilden Sie in Ihrer Kaserne in der Zwischenzeit neue Soldaten aus.

**TIPP 11:** Ziehen Sie Ihre Truppen überall auf der Stadt auf dem Campus von Massivesoft bei (3) zusammen, um die dortigen Feindverbände zu neutralisieren. Der Geschäftsführer der Firma bedankt sich mit Verstärkung, die im Süden der Karte erscheint.

Weg mit dem  
SILO

**TIPP 12:** Lassen Sie keine unnötige Zeit verstreichen – vereinigen Sie die Verstärkungen mit Ihren übrigen Truppen. Marschieren Sie direkt nach (1), wo Sie schon den Nuklearsilo sehen. Sobald Sie die beiden Gatling-Türme davor vernichtet haben, ist der Silo selbst dran. Die Feindbewegungen können Sie in dieser Zeit ruhig ignorieren. Sobald die Anlage hinüber ist, haben Sie die Mission gewonnen.



**Tipp 12:** Nach der Eroberung von Massivesoft geht es mit Ihren letzten Truppen bis zum Nuklearsilo, um das Gebäude zu zerstören.



Um laufend Geld zu bekommen, müssen Sie die Raffinerien bei (1) erobern. Einstein befreien Sie in der Pyramide bei (3).

RAFFINERIEN  
einnehmen

sich nur sehr wenig Rohstoffe, die gerade einmal für Basisaufbau und einige Einheiten reichen. Produzieren Sie fünf Prisma-Panzer, wählen Sie die Panzerbrecher vom Anfang der Mission aus, und rücken Sie nach (1) vor. Dort vernichten Sie Yuris Truppen, um anschließend die Raffinerien einzunehmen. Die lösen Ihre Geldsorgen. Ei-



**Zu Tipp 16:** Einstein ist in der Pyramide bei (3). Ein Hubschrauber transportiert ihn sicher nach Hause, sobald die stationären Verteidigungsanlagen gefallen sind.

Basis  
AUSRÄU-  
CHERN

FREIHEIT  
für Einstein



Nachdem Sie die Booster abgewehrt haben, vertreiben Sie die Yuri-Soldaten aus den Häusern, und können die Klonfabriken bei (2) vernichten.

nige wenige Einheiten bleiben bei (1), damit der Feind Ihre kostbare Geldquelle nicht vernichtet.

**TIPP 15:** Yuri hat seine Hauptbasis bei (2). Zerbröseln Sie diese mit zehn Prisma-Panzern, die wiederum von Panzerbrechern gegen feindliche Fahrzeuge geschützt werden. Der Gegner hat gegen diesen Ansturm kaum eine Chance. Ein mit Ihrer Wettermaschine herbeigezaubertes Unwetter zerstört rasch weitere Teile der Basis.

**TIPP 16:** Mit weiteren Kampftruppen befreien Sie den bei (3) gefangen gehaltenen Einstein aus der Pyramide. Vorher muss die kleine Basis dran glauben, die Yuri rund um die Pyramide errichtet hat. Der Stützpunkt ist nur von stationären Anlagen gesichert und darum leicht zu schleifen: Ihre kampfstarken Prisma-Panzer haben eine höhere Reichweite als die Abwehranlagen.

Mission 5: Clones Down Under

**TIPP 17:** Auch diese Mission spielt in einem Stadtgebiet. Nutzen Sie daher wie gehabt die Häuser zur Verteidigung Ihres Hauptquartiers. Ein paar weitere Prisma-Türme halten Yuris Truppen auf Distanz. Bauen Sie zudem zwei SAM-Sites nahe der Nordküste Ihrer Basis.

**TIPP 18:** Nach wenigen Minuten greift Yuri mit seinen Booster-U-Booten von (1) aus an. Die sind schwer gepanzert und können Torpedos sowie Cruise Missiles verschießen. Dadurch können Sie Landziele attackieren. Sobald die Booster in der Nähe Ihrer Basis sind, schicken Sie Ihre Flotte zur Abwehr aus. Die zuvor aufgestellten SAM-Sites zerstören die anfliegenden Raketen. Verteidigen Sie die Angriffsstelle so lange mit Ihrer Marine, bis Black Eagles den Yuri-Hafen vernichten.



**Tipp 18:** Sobald die Black Eagles den Yuri-Hafen versenkt haben, besteht keine Gefahr mehr durch Booster-Angriffe.

Besetzer  
RAUS

Das Klonen  
BEENDEN

**TIPP 19:** Yuri hat überall in der Stadt Gebäude mit Soldaten besetzt. Das macht das Passieren für Ihre Truppen sehr schwer – zumal die Fußtruppen aus kaputten Häusern immer wieder in intakte Bauwerke fliehen werden. Hetzen Sie die Soldaten durch die Häuserschluchten, und befreien Sie die Gebäude, damit Ihre Truppen später ohne Gefahr die City durchqueren können.

**TIPP 20:** Mit der üblichen bewährten Aufstellung aus Prisma-Tanks und Grizzlys fahren Sie die auf unserer Karte markierte Strecke ab und dringen vom Westen her in Yuris Basis bei (2) ein. Vernichten Sie möglichst rasch die Klonstätten, damit Yuri nicht pro trainierten Soldaten einen kostenlosen Klon zusätzlich bekommt. Danach stehen die restlichen feindlichen Truppen und Gebäude in der Region auf Ihrer Abschussliste.





Errichten Sie eine sehr starke Verteidigung für den großen Angriff. Anschließend startet der Gegenschlag auf Yuri.

#### VERTEIDIGUNG aufbauen

me sowie verstreut liegende Bunker die Basis ab. Eine mobile Eingreiftruppe sollte aus einigen Prisma-Panzern, Navy Seals und Grizzlys bestehen. Warten Sie jedoch noch ab, damit sich Yuri an Ihrer Verteidigung aufreibt. Dennoch durchdringende Einheiten vernichtet Ihre Reserve.



**Tipp 22:** Prisma-Türme sowie SAM-Sites müssen schnell her. Danach werden fix die umliegenden Gebäude besetzt.

#### SAM gegen RAKETEN

#### Yuri VERTREIBEN

**Tipp 23:** Nach der Hauptoffensive beschießen Booster das Parlament mit Cruise Missiles. Ihre SAM-Sites zerlegen die Raketen jedoch problemlos. Die frisch eingetroffene russische Marine versenkt möglichst schnell die Booster. Weitere Annäherungen über die Themse bleiben aus. Yuri wird Sie nur noch mit Bodentruppen attackieren.

**Tipp 24:** Nach dem Abebben der Angriffe schlägt Ihre große Stunde. Mit den Ressourcen stellen Sie eine schlagkräftige Armee auf, die gegen Yuri vorrückt. Dessen schlecht bewachte Basis bei (4) fällt innerhalb von Minuten.



Gegen die Superwaffen des Feindes helfen Atomraketen und Unwetter. Der Rest ist Routine.

### Mission 6: Tricky or Treaty

**Tipp 21:** Während Sie die Basis mit den Grundgebäuden ausstatten, erkunden Sie die Karte im Norden. Besetzen Sie mit Invasoren Werkstatt und Krankenhaus bei (3), sowie die Raffinerien bei (2). Das garantiert Ihnen ständigen Finanznachschub und reparierte Einheiten.

**Tipp 22:** Die Attacken der Yuri-Truppen werden heftig ausfallen, daher benötigen Sie eine starke Verteidigung. Der Hauptangriffspunkt liegt bei (1), dort platzieren sich mindestens fünf Ihrer Prisma-Türme. Die Kirche, Big Ben sowie das daneben liegende Gebäude werden voll mit Soldaten besetzt. Rund um das Parlament stellen Sie SAM-Sites auf. Nach Osten und Westen sichern jeweils drei Prisma-Tür-

#### Allround-Basis AUFBAUEN

#### SUPERWAFFEN zerstören

#### Karte AUFRÄUMEN

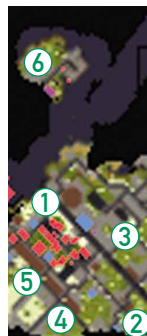
entsteht so eine Basis als zweites Standbein. Stellen Sie auch eine Fahrzeugfabrik der Russen dort auf, und produzieren Sie damit ein russisches MCV. Das ist Ihre Rückversicherung, falls der Feind die Nordbasis zerlegt. So haben Sie das ganze Spiel über Zugriff auf die russischen Technologien, von denen Ihnen vor allem die Nuke-Missile und das Atomkraftwerk nützlich sein werden.

**Tipp 27:** Schalten Sie die Superwaffen von Yuri, den Psychic Dominator bei (1) und den Genetic Manipulator bei (2), mit Ihren eigenen Superwaffen aus. Wenden Sie Unwetter und Atomrakete auf diese Ziele gleichzeitig an, um sie auf einen Schlag zu zerstören.

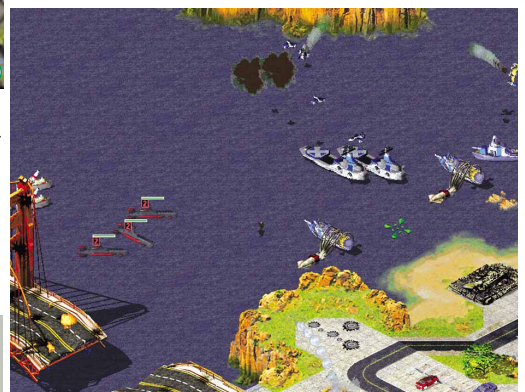
**Tipp 28:** Der Rest der Mission ist pure Routine. Räumen Sie auf der Karte ordentlich auf, und zeigen Sie's den bösen Yuri-Schergen. Die Basis des Feindes ist allerdings gut gesichert, darum werden Sie noch einige Zeit und Einheiten aufwenden müssen, um Yuri endgültig zu besiegen.

## Die Sowjets

### Mission 1: Time Shift



Die Marine muss ausgeschaltet werden, bevor Sie die Zeitmaschine ans Laufen bringen. Darauf folgt ein Luftschlag auf den Dominator.



**Tipp 29:** Während Ihre Kraken die Kreuzer festhalten und am Handeln hindern, versenken Ihre U-Boote den Rest der Flotte.

#### Boris holt die LUFTWAFFE

#### Kraftwerke HOCHFahren

#### Zurück in die ZUKUNFT

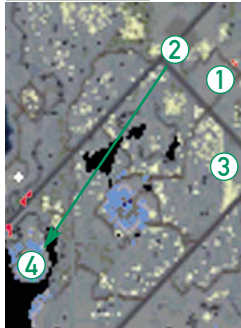
**Tipp 30:** Held Boris und die Ihnen nun zur Verfügung stehenden Fahrzeuge säubern die kleine Stadt komplett von Feindeinheiten. Während sich Boris vor allem um die Fußtruppen des Gegners kümmert, zerlegen Ihre Panzer seine Vehikel. Die Basis bei (2) vernichtet wiederum Ihr Held mit seiner Fähigkeit, MiGs zur Unterstützung zu rufen. Klicken Sie einfach das Ziel-Gebäude an.

**Tipp 31:** Eine Gruppe von etwa zehn Bodeneinheiten und Invasoren sollte sich vorsichtig den Kraftwerken bei (3), (4) und (5) nähern, und diese dann rasch einnehmen. Yuri wird versuchen, Sie daran zu hindern und mit Hovercrafts Truppen gegen Sie zu senden. Sobald Sie alle Kraftwerke eingenommen haben, startet die Zeitmaschine.

**Tipp 32:** Leider schlägt der Zeitsprung fehl, Sie landen in der Kreidezeit. Erwehren Sie sich der Attacken durch die Tyrannosaurier bis zum Ende des Countdowns. Sie werden dann in die richtige Zeit versetzt.

**Bomben auf den DOMINATOR**

**TIPP 33:** Mit Infanteristen besetzte Häuser verteidigen die neue Basis am effektivsten. Löschen Sie Yuri's Truppen in der Stadt aus. Danach bringen Sie Boris nach (6), wo er einen Luftangriff auf den Psychic Dominator anordnet.



Schleichen Sie sich von hinten an **Einstein's Labor** heran. Vernichten Sie es mit V2-Raketenwerfern und Luftschiffen.

**Labor ZERSTÖREN**

**Mission 2: Déjà vu**

**TIPP 34:** Erledigen Sie die drei Grenzposten bei (1), (2) und (3), indem Sie mit Ihren Einheiten auf die Fässer schießen. Um die überlebenden Gegner kümmern sich Ihre Angriffstruppen.

**TIPP 35:** Im äußersten Nordosten ist der ideale Platz für Ihre Basis. Sichern Sie diese gut mit Teslas und Battle Bunkern ab. Extrem wichtig sind auch Flak-Stellungen, da die Alliierten mit Kampfsjets angreifen werden.

**TIPP 36:** Stellen Sie eine Armee von Apocalypse-Panzern auf. Dazu kommen mindestens sechs V2-Raketenwerfer und drei Luftschiffe. Die Gegend ist verseucht mit Feinden. Beseitigen Sie diese mit Ihren Panzern, und dringen Sie bis zur Schlucht hinter (4) vor. Dort gehen auch die Zeppeline und Raketenwerfer in Position.

**TIPP 37:** Damit Sie sich nicht durch die feindlichen Truppen hindurchkämpfen müssen, überfallen Sie das Labor von hinten aus der Schlucht. Zunächst vernichten Ihre Raketenwerfer die sichtbaren SAM-Sites rund um das Labor. Danach sind die gegnerischen Soldaten und Gebäude dran. Sobald die meisten Bauwerke und Abwehrranlagen niedergemacht sind, bombardieren Ihre Luftschiffe das Labor von Einstein. Ihre V2-Raketen zerstören in der Zwischenzeit weitere Gebäude und lenken verbliebene SAM-Sites ab. Wenn das Labor dem Erdboden gleichgemacht ist, haben Sie auch diese Mission bestanden.



**Tipp 37:** Greifen Sie das Labor von Einstein aus der nördlichen Schlucht heraus an. So vermeiden Sie direkten Feindkontakt.

**Mission 3: Brain Wash**

**TIPP 38:** Reparieren Sie das Schloss nördlich Ihrer Basis mit Invasoren, um es anschließend komplett mit Soldaten zu besetzen. Genauso verfahren Sie mit anderen umliegenden Gebäuden. Auf diese Weise ist Ihre Basis nach allen Seiten abgesichert, und Yuri wird nicht bis in das Zentrum vordringen können.

**TIPP 39:** Kämpfen Sie sich mit Boris und einem Invasor bis (1) durch. Dort finden Sie eine intakte Raffinerie, die Sie per Invasor erobern. Zerstören Sie zudem die ein Stück nördlich davon liegende Psychomaschine bei (2).



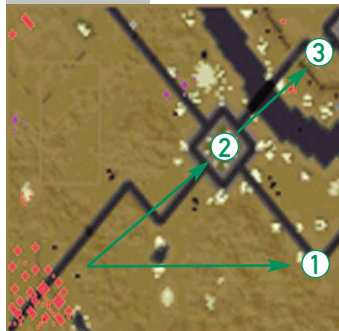
Bei (1) erhalten Sie eine **Raffinerie** und somit Credits.

**BEACON sprengen**

**TIPP 40:** Laufen Sie mit Boris und ein paar Einheiten als Eskorte über die zweite Brücke von links auf das Feindlager zu. Versuchen Sie, unterwegs möglichst wenige Gebäude oder Einheiten zu erledigen, denn nach der Zerstörung des Psychic Beacons werden diese Ihrem Kommando unterstellt. Der Beacon befindet sich bei (3). Vernichten Sie ihn mit einem Luftangriff. Wichtig: Überqueren Sie den Fluss nicht über die erste Brücke von links. Der Feind würde sie sprengen, und mit dem Tod von Boris wäre die Mission verloren.

**Yuri unter BESCHUSS**

**TIPP 41:** Bauen Sie eine Basis-Verteidigung auf, um die Angriffe von Yuri's Truppen zurückzuschlagen. Ein paar Kampfpanzer sollten in Bereitschaft gehen. Die schützen Ihren Helden Boris, wenn er Yuri's Basis mit gezielten Luftschlägen abreißt. Greifen Sie auf jeden Fall mit Boris selbst an, nicht mit einer größeren Armee. Das würde viel Zeit kosten, wäre aber keineswegs effektiver.



Gabeln Sie **Premier Romanov** bei (2) auf, vernichten Sie den Feind bei (3), und liefern Sie Ihren Chef anschließend beim Flughafen (3) ab.

**Mission 4: Romanov on the run**

**TIPP 42:** Errichten Sie Ihre Basis und schnellstmöglich einige Battle Bunker in Richtung Norden. Der Feind wird rasch loslegen. Vor allem die Yuri's sind für Ihre Bodentruppen gefährlich, da sie die Kontrolle über die Soldaten übernehmen können. Einige Tesla-Spulen verstärken Ihre nördliche Verteidigung. Dort liegt der Hauptangriffspunkt des Gegners. An den Seiten benötigen Sie nur einige Battle Bunker. Luftabwehr ist nicht nötig.

**in die BASIS**

**TIPP 43:** Rücken Sie mit fünf Apocalypse-Tanks und einem Flak-Fahrzeug auf (1) vor. Erledigen Sie sämtliche Feindtruppen in der Nähe dieses Platzes. Dort finden Sie den gut gelaunten Premier Romanov. Der steigt ins Flak-Fahrzeug und fährt damit sicher in Ihre Basis.

**Stellung EINEBENEN**

**TIPP 44:** Konstruieren Sie sechs V2-Raketenwerfer und einige weitere Tanks. Diese Truppe ebnet die Stellung des Feindes bei (2) ein. Reißen Sie leere Häuser schon vorher ab, damit gegnerische Truppen dort keine Zuflucht nehmen. Ihre Apocalypse-Panzer kümmern sich anschließend um die Soldaten und die anderen Bodentruppen. Danach ist der Weg zum Flugplatz fast frei.

**Romanov AUSFLIEGEN**

**TIPP 45:** Vernichten Sie Yuri's Basis im Norden rund um den Flugplatz bei (3) mit der gewohnten Taktik: V2-Rake-



**Zu Tipp 44:** Während Ihre V2-Raketen die Gebäude zerstören, vernichten Ihre Panzer die feindlichen Bodentruppen.



ten zerbröseln die Gebäude, Tanks schützen die Raketenwerfer und erledigen Fußtruppen. Sobald keine Gefahr mehr besteht, macht sich Romanov zum Flughafen auf.



Dank Ihrer U-Boote sind die feindlichen Booster schnell Geschichte. Danach machen Sie noch die feindliche Werft bei (3) dem Erdboden gleich.

### Mission 5: Escape Velocity

**TIPP 46:** Räumen Sie sich den Weg bis (1) frei. Sie werden auf viele Booster-Boote von Yuri treffen; Ihre U-Boote und Kraken werden aber damit fertig. Es ist ratsam, die Flak-Schiffe als Köder zu benutzen, damit die Booster nicht direkt auf Ihre wichtigen U-Boote feuern. Wenn Sie bei (1) angekommen sind, legen Sie an und errichten eine Basis.

**TIPP 47:** Vorsicht - für diese Mission stehen nur wenig Ressourcen zur Verfügung. Sie müssen also sparen. Ihr Gegner wird Sie aufgrund des bergigen Geländes nur von Süden aus angreifen. Errichten Sie deshalb dort drei Battle Bunker und drei Tesla-Spulen. Es wird Yuri misslingen, diese Blockade zu durchbrechen. Zusätzliche Credits erhalten Sie durch die Eroberung einer Raffinerie, ebenfalls im Süden.

**TIPP 48:** Um die Angriffe unter Kontrolle zu bekommen, ist es wichtig, die Bodentruppen des Gegners zu schwächen. Setzen Sie dafür die neuen Siege Chopper ein. Mit den Helikoptern bekämpfen Sie feindliche Infanteristen aus der Luft mit dem Maschinengewehr. Zum Zerstören von Fahrzeugen oder Gebäuden lassen Sie Ihre Helis landen, die sich dann in Artilleriegeschütze verwandeln, die den Feind zerlegen. Da Yuri über sehr wenig Luftabwehr verfügt, können Sie Ihre Helikopter rund um (2) einsetzen. Unterstützen Sie diese mit einigen Luftschiffen, die auch Luftabwehrstellungen bombardieren können. Versuchen Sie nicht, Yuri mit Bodentruppen zu besiegen. Dazu ist das Gelände zu uneben, und er hat zu viele Soldaten.

**TIPP 49:** Bauen Sie Ihre U-Boot-Flotte weiter aus, sodass Sie mindestens zehn Unterwassereinheiten in Ihrem Repertoire haben. Die Flotte folgt dem Küstenverlauf, wie auf unserer Karte eingezeichnet. Zerstören Sie die Booster, die Sie auf dem Weg treffen. Bevor Sie sich an (3) heranwagen, sollten Sie noch einmal Ihre Flotte reparieren. Beim Einlaufen in Yuris Hafen machen Ihre Torpedos die Werft platt. Luftschiffe können helfen, falls Ihre Marine scheitert.

**Bodentruppen  
SCHWÄCHEN**

**BOOSTER  
auf den  
Grund**



**Tipp 49:** Legen Sie mit U-Booten die feindliche Booster-Werft in Schutt und Asche. Die Boote können von Raketenkreuzern und Luftschiffen unterstützt werden.



Wenn Sie die Basen bei (2) und (3) zerstört, erhalten Sie Ressourcen.

**Hauptbasis  
VERNICHTEN**



Ihr Ziel sind die **Psychic Beacons** bei (2) und (3). Dann schließen sich Ihnen die Truppen der Russen und Alliierten an.

**GENETIC  
MUTATOR  
vernichten  
ALLIIERTE  
übernehmen**

**Yuris Festung  
WEGBOMBEN**

### Mission 6: To the moon

**TIPP 50:** Schlagen Sie Ihre Zelte bei (1) auf. Yuri wird Sie von Beginn an pausenlos attackieren. Kosmonauten sind den Angriffen von Master Minds und UFOs gewachsen. Bauen Sie langsam Ihre Basis aus. Zur Verteidigung nutzen Sie rund um die Basis Flak-Stellungen und Tesla-Spulen. Das Geld reicht diesmal für die gesamte Mission aus.

**TIPP 51:** Greifen Sie die Feindbasen bei (2) und (3) mit jeweils zehn Apocalypse-Panzern und zehn Kosmonauten an. Die Kosmonauten übernehmen die Psychotürme, gegen die sie immun sind. Die Gatlings werden von den Panzern in Schutt und Asche gelegt, genauso wie die Bodentruppen und Gebäude. Wenn Sie eine Basis komplett zerstört haben, erhalten Sie jeweils eine Kiste mit einem Finanzbonus. Damit füllen Sie die Lücken in den Reihen Ihrer Armee mit frischen Einheiten auf.

**TIPP 52:** Der Angriff auf die Hauptbasis funktioniert genauso wie der auf die beiden Nebenbasen. Vernichten Sie alle Gebäude, um die Mission erfolgreich abzuschließen.

### Mission 7: Head Games

**TIPP 53:** Bauen Sie Ihre Basis mit der üblichen Verteidigung aus Teslas, Battle Bunkern und Flak-Stellungen auf. Letztere sind diesmal immens wichtig, da Sie öfter Besuch von Luftschiffen bekommen werden. Bei (1) finden Sie einige Terroristen, die Ihnen bei Ihrer Aufgabe helfen. Bauen Sie möglichst rasch ein Nuklearsilo für einen Atomschlag. Sobald die Rakete startklar ist, feuern Sie damit auf den Psychic Beacon der Russen (2). Deren Truppen laufen sofort zu Ihnen über.

**TIPP 54:** Direkt neben der Russenbasis steht Yuris Genetic Mutator. Ziehen Sie Ihre neuen Truppen bei (2) zusammen, und werfen Sie sie mit geballter Kraft gegen den Mutator.

Wenn der erst mal vernichtet ist, sind Sie eine große Gefahrenquelle los. Ansonsten wird Yuri immer wieder Ihre Fußsoldaten in gefährliche Brutes verwandeln.

**TIPP 55:** Wenn die Atomrakete das zweite Mal geladen ist, übernehmen Sie auch die Alliierten, indem Sie auf deren Psychic Beacon bei (3) feuern. Greifen Sie mit den Truppen Yuris Basis an. In der Zwischenzeit sammeln sich über der Russenbasis fünf Luftschiffe für die finale Attacke.

**TIPP 56:** Lotsen Sie Ihre Zeppeline am nördlichen Kartenrand und somit an den meisten Feind-Gatlings vorbei. Nun geht das letzte Bombardement auf Yuri los. **MS**



**Tipp 56:** Von nördlichen Kartenrand her nähern sich Ihre Luftschiffe, um die feindliche Basis endgültig zu zerstören.