

## Mehrspielertaktiken für Profis

# C&C Alarmstufe Rot 2

Nachdem wir uns im letzten Heft mit den Lösungen der Kampagnen in Westwoods C&C Alarmstufe Rot 2 beschäftigt haben, gibt es diesmal ausgeklügelte Multiplayer-Taktiken.

**D**ie vielen verschiedenen Einheiten im Strategiespiel Alarmstufe Rot 2 von Westwood müssen nicht nur in den Kampagnen richtig eingesetzt werden, um erfolgreich zu sein. Mit unseren Multiplayer-Tipps heizen Sie auch menschlichen Gegnern tüchtig ein.

### Allgemeine Tipps

**ZUSÄTZLICHES**  
MBF bereit-  
halten

**TIPP 1:** Aufgrund der durchschlagskräftigen Waffen in Alarmstufe Rot 2 empfiehlt es sich, ständig ein unbenutztes Baufahrzeug bereitzuhalten. Wird der Bauhof beispielsweise durch einen Atomangriff oder Seals zerstört, kann die Wiederaufbauphase sofort beginnen.

**Häuser**  
**BESETZEN**

**TIPP 2:** Stampfen Sie in städtischem Gebiet eine Basis aus dem Boden, und nutzen Sie die umliegenden Häuser zu deren Verteidigung. Vor allem auf Seiten der Sowjets ist das zu Beginn eine effektive Maßnahme, da die Kosten für Rekruten äußerst gering sind.



**Tipp 2:** Besetzen Sie Wohnhäuser, um sie zu Abwehrstellungen auszubauen. So verteidigen Sie billig Ihre Basis.

**Strom**  
**AUSKNIPSEN**

**TIPP 3:** Wenn Sie Ihrem Kontrahenten den Strom ausknipsen, fällt zumeist seine gesamte Basisverteidigung aus. Schleusen Sie deshalb einen Spion in ein Feindkraftwerk ein, oder vernichten Sie mehrere per Superwaffe.

### Die Alliierten

**Raketen mit**  
**LUFTABWEHR**  
vernichten

**TIPP 4:** Die gefährlichen Raketen der V3-Raketenwerfer oder Dreadnoughts lassen sich mit einfachen Luftabwehrstellungen vom Himmel pusten. Errichten Sie daher auch am äußeren Rand Ihrer Basis Flak-Stellungen, damit diese frühzeitig die Feindprojekte neutralisieren.

**VETERANEN**  
konstruieren

**TIPP 5:** Falls Sie Spione haben, infiltrieren Sie schon in der Anfangsphase einer Partie Kaserne und Waffenfabrik Ihres Gegners. Danach dürfen Sie in Ihren Produktionsstätten Veteranen ausbilden, die den Feindeinheiten schon zu Beginn überlegen sind. So lassen sich gute Rushes inszenieren, zum Beispiel mit einem Rudel Grizzly-Panzer.



**Zu Tipp 5:** Infiltrieren Sie die Produktionsstätten des Feindes, um in den eigenen Waffenfabriken Veteranen produzieren zu können.

**DELPHINE**  
mitnehmen

**TIPP 6:** Führen Sie in Ihren Flottenverbänden ständig Kampfdelphine mit. Nur mit diesen können Sie die gefährlichen Kraken abwehren, die Ihre Schiffe in die Tiefe reißen. Ohne den Schutz der Meeressäuger ist Ihre Flotte vollkommen hilflos den Seeungeheuern ausgeliefert.

**So funk-  
tioniert der**  
**GI-RUSH**

**TIPP 7:** GIs sind im sekundären Feuermodus um einiges stärker als die Fußtruppen der Sowjetunion. Deshalb lassen sich gute Rushes organisieren. Suchen Sie zunächst mit einem Verbund von Rocketeers die Basis des Gegners. Wenn dieser zu Spielbeginn noch auf Basis-Abwehr verzichtet, rekrutieren Sie einen großen Verbund Fußsoldaten und einige Hunde, um auch Tesla-Trooper schnell ausschalten zu können. Einer solchen Übermacht wird Ihr Feind nichts entgegenzusetzen haben. Während des Angriffs können Sie in Ihrer Basis weitere Truppen ausbilden, um so für ständigen Nachschub zu sorgen.

**Feindeinheiten**  
**AUFLAUERN**

**TIPP 8:** Lauern Sie mit dem Mirage-Panzer Feindeinheiten auf. Wenn der Panzer sich nicht bewegt, sieht er aus wie ein Baum. Stellen Sie Mirages in Wäldern ab, die öfters von Feindeinheiten passiert werden. Mit ein wenig Glück können sie die Zielobjekte schneller eliminieren, als Ihr Gegner darauf reagieren kann. Unsinnig ist es allerdings, mit diesen Einheiten gegen eine Basis vorzurücken, da Mirage-Panzer Gebäuden kaum Schaden zufügen können. Infanterie dagegen geht schon beim ersten Treffer in Flammen auf.

**PRISMA-  
PANZER**  
gegen Teslas

**TIPP 9:** Prisma-Panzer haben eine größere Reichweite als die gefährlichen Tesla-Spulen. Daher lassen sich diese Abwehrgebäude aus der Entfernung gefahrlos ausschalten. Vergessen Sie jedoch nicht, einige Mirages oder Grizzlys mit in den Kampf zu nehmen, da die Prisma-Einheiten gegen gepanzerte Fahrzeuge wehrlos sind.

**Terror-  
Drohnen**  
**ABSCHÜTTELN**

**TIPP 10:** Wenn einer Ihrer Chrono-Sammler mit einer Terror-Drohne infiziert ist, beamen Sie ihn zur Raffinerie zurück. Während des Beamvorgangs schüttelt der

**Sammler  
VERNICHTEN**

Sammler die lästige Drohne nämlich ab, die nun von Ihren Streitkräften gefahrlos erledigt werden kann.

**TIPP 11:** Greifen Sie mit Ihren Chrono-Legionären die feindlichen Sammler an. Die können aufgrund der einzigartigen Bewaffnung der Legionäre nicht fliehen. Bemerkte Ihr Feind den Angriff, beamen Sie Ihre Truppen in die Basis zurück. Sobald die Feindsammler wieder schutzlos sind, wiederholen Sie die Attacke. Diese Taktik ist selbst dann lohnend, wenn gegnerische Einheiten nicht ausgelöscht werden. Denn durch das ständige Stoppen der Sammelfahrzeuge verzögert sich die Rohstoffversorgung Ihres Gegners. Diese Schwäche nutzen Sie, um eine Übermacht aufzustellen.



**Tipp 11:** Chrono-Legionäre sind gegen die Sammler ideal.

**Hovercrafts  
TELE-  
PORTIEREN**

**TIPP 12:** Die Chronosphäre kann nur wenige Einheiten gleichzeitig durch das Raum- und Zeitgefüge schicken. Um mehr zu transportieren, beladen Sie Hovercraft-Transporter. Ein Hovercraft kann zum Beispiel vier Prisma-Panzer tragen, nimmt beim Beamen aber nur den Platz von einer einzigen Einheit ein. Auf diesem Wege ist es Ihnen möglich, ganze Heeresverbände auf einmal zu teleportieren.

**Prisma-Panzer  
BEAMEN**

**TIPP 13:** Wenn Sie gezielt ein Feindgebäude ausschalten wollen, konstruieren Sie zunächst eine Chronosphäre und fünf Prisma-Panzer. Sobald der Zeitsprung aufgeladen ist, beamen Sie die Panzer mitten in die Feindbasis und eröffnen das Feuer auf das Zielgebäude. Dabei spielt die Verteidigung Ihres Feindes keine Rolle, denn mit maximal zwei Schüssen liegt das Gebäude in Schutt und Asche. Das empfiehlt sich speziell beim Ausschalten von Bauhöfen, Atomreaktoren, Raketenabschussrampen oder anderen wichtigen Gebäuden.

**Infanterie in  
IBFS beamen**

**TIPP 14:** Infanterie kann nicht mit der Chronosphäre über das Schlachtfeld gebeamt werden, auch in Nighthawk-Helikoptern verglühen Ihre Fußtruppen. Die einzige Möglichkeit stellt das IBF dar, in dem sich jeweils eine Einheit transportieren lässt. Dies lohnt sich speziell bei Seals, die anschließend sofort nach dem Aussteigen feindliche Gebäude mit C4 bestücken können.

**Gebäude  
UNVER-  
WUNDBAR  
machen**

**TIPP 15:** Im Falle eines möglichen Nuklearschlags gegen Ihre Basis machen Sie wichtige Gebäude mit einem kleinen Trick unverwundbar. Lassen Sie Chrono-Legionäre auf Ihre eigenen Anlagen feuern, denen während dieser Zeit kein Schaden zugefügt werden kann. Bei dieser Taktik ist allerdings auf genaues Timing zu achten, da ansonsten der Chrono-Legionär Ihr Gebäude in Luft auflöst.

**Die Sowjetunion**

**Schiffe  
FESTHALTEN**

**TIPP 16:** Halten Sie mit Kraken feindliche Schiffe fest, die Sie währenddessen mit U-Booten versenken. Ihren Tieren

**Gebiet VER-  
SEUCHEN**

wird dabei nichts passieren. Besonders wertvoll sind die Kraken im Kampf gegen Zerstörer und Flugzeugträger. Beide Schiffstypen sind wehrlos und können keine Flugzeuge mehr starten, sobald sie von den Tentakeln umschlungen worden sind. Vorsicht vor Delphinen!

**TIPP 17:** Mit dem irakischen Desolator verseuchen Sie ganze Gebiete und machen sie für Fußtruppen unpassierbar. Das ist vor allem an Engpässen strategisch sinnvoll. Stellen Sie mehrere Desolatoren auf, die sich gegenseitig nicht schaden können. Achten Sie jedoch darauf, dass Ihre eigenen Einheiten das Gebiet nicht passieren, da sie ebenfalls den Strahlentod finden würden.

**DEMOLITION-  
TRUCKS  
einsetzen**

**TIPP 18:** Wenn Sie eine Partie auf Seiten von Libyen bestreiten, steht Ihnen der Demolition-Truck zur Verfügung. Mit dieser Selbstmordeinheit lassen sich schnelle Rushes durchführen, wenn Sie sich direkt zu Beginn des Spiels nur auf die Produktion der Trucks konzentrieren. Das empfiehlt sich ausschließlich in Partien mit maximal zwei Spielern, da Sie nach Ihrem Angriff aufgrund der hohen Produktionskosten wirtschaftlich so schwach sind, dass Sie es mit keinem weiteren Gegner aufnehmen können. Alternativ zum Rush lässt sich der Demolition-Truck auch im späteren Verlauf des Spiels effektiv einsetzen. Verhängen Sie den Eisernen Schutz über eine Gruppe von Selbstmordkandidaten, und brettern Sie mit denen mitten in die feindliche Basis: eine fast unverwundbare rollende Bombe.

**Terror-  
Drohnen mit  
BOMBEN  
bestücken**

**TIPP 19:** Platzieren Sie mit Hilfe eines Verrückten Iwan Haftbomben an Ihren Terror-Drohnen. Schicken Sie die flinken Roboter mit ihrer Fracht mitten in die Feindbasis, damit sie wichtige Gebäude sprengen. Dieser Angriff hat nur Aussicht auf Erfolg, wenn Ihr Feind nicht über eine extrem gut ausgebaute, stationäre Basisverteidigung verfügt, die Ihre explosiven Wuseler lahm legt.



**Tipp 19:** Kleben Sie Bomben an Ihre Terror-Drohnen, und schicken Sie diese anschließend in die Feindbasis.

**Terror-Drohnen  
UNVER-  
WUNDBAR  
machen**

**TIPP 20:** Machen Sie mit dem Eisernen Vorhang eine Gruppe von Terror-Drohnen unverwundbar. Die Armeen des Feindes sind Ihnen anschließend vollständig ausgeliefert. Auf diesem Wege lässt sich eine Übermacht in Minutenschnelle beträchtlich dezimieren.

**Drohnen  
gegen  
INFANTERIE**

**TIPP 21:** Terror-Drohnen vernichten feindliche Infanterie schneller und effektiver als Wachhunde. Zum einen bewegen sie sich wesentlich schneller, zum anderen können Seals oder Sniper sie nicht mit einem einzigen Schuss ausschalten. Halten Sie deshalb immer einige Drohnen bereit für den Fall, dass Ihr Gegner eine große Infanterie-Offensive startet.

**GUN**