

Alle Schlachten geschlagen!

# C&C Alarmstufe Rot 2

Egal ob Sie Vorkämpfer des Kapitalismus oder Wegbereiter des Kommunismus sein wollen, unsere ausführliche Lösung verhilft Ihnen auf jeden Fall zum Sieg.

**D**er neueste Streich von Westwood, das Echtzeit-Strategiespiel Alarmstufe Rot 2, glänzt mit spannenden Missionen und zahlreichen originellen Einheiten. Wir zeigen Ihnen, wie die beiden Kampagnen schnell und einfach zu bestehen sind.

## Die Alliierten

### Lone Guardian

**TANJA-Tipp**

**TIPP 1:** Tanja hat mit gegnerischen Infanteristen kein Problem. Halten Sie die Gute jedoch von allen gepanzerten Fahrzeugen fern.



**TIPP 2:** Erstes Ziel der Agentin sind die vier Dreadnoughts (1). Nachdem sie die zu U-Booten umfunktioniert hat, führt ihr Weg an der Freiheitsstatue (2) vorbei nach Nordwesten (3), wo Power-Ups liegen.

**TIPP 3:** Mit den Power-Ups im Gepäck geht die Lady nach (4). Die dort versteckten Panzer schicken Sie zur Basis (5), wo Sie eine Kaserne errichten. Zunächst werden acht frische GIs trainiert, die das nahe Erzfeld (6) bewachen.

**TIPP 4:** Ein Ingenieur repariert die Brücke (7), die Sie dann mit den drei Panzern und 20 GIs überqueren.

**Lone Guardian:** Tanja verbessert ihre Fähigkeiten mit versteckten Power-Ups.

**BRÜCKE reparieren**

**HINTEN angreifen**

Erstes Angriffsziel sind die explosiven Tonnen, die große Teile der Schutzmauer mit sich reißen.

**TIPP 5:** Im Westen (8) der Sowjetbasis kann Ihr Team nun ohne große Gegenwehr eindringen und den Stützpunkt von hinten aufrollen. New York ist gerettet.

### Eagle Dawn

**Hilfe von OBEN**



**Eagle Dawn:** Das Zentrum der Sowjet-Basis wird nur durch eine Flak geschützt.

**TIPP 6:** Die Rocketeers stellen eine fabelhafte Aufklärungs- und Abfangtruppe dar und sind für viele Gegner unangreifbar. Klären Sie mit ihnen das Gelände auf. Bei (1) schließen sich weitere Flieger an, bei (2) und (3) entdecken die Raketenmänner hilfreiche Power-Up-Kisten. Die tapfere Tanja sammelt die Kisten ein. So gestärkt, schwimmt sie ungefährdet durch den See (4) in den Stützpunkt (5).

**TIPP 7:** Nachdem unsere Agentin die Flak-Kanone ausgeschaltet hat, kümmern sich die Rocketeers um die restlichen Verteidigungsmaß-

**BASIS übernehmen**

**SOWJETS sabotieren**

nahmen. Die frisch gelandeten Ingenieure sacken die ungeschützte Basis ein, die nun um eine Raffinerie und einige Sentry Guns erweitert wird.

**TIPP 8:** Während Sie die Panzerproduktion auf Touren bringen, schleicht Tanja um die Sowjet-Basis herum und sprengt die schwach bewachten Kraftwerke (6) und die Flak. Mit den Rocketeers legen Sie dann problemlos die Kerngebäude der Sowjets lahm. Eine Streitmacht von rund 15 Panzern fegt anschließend den Rest weg.



**Tipp 8:** Tanja schaltet ungefährdet wichtige Bauten aus.

### Hail to the Chief

**Häuser BESETZEN**

**TIPP 9:** Während des Basisbaus schützen GIs die Baustelle aus den nahen Gebäuden bei (1). Da diese Bauten nicht per Reparatier-Befehl geflickt werden können, müssen Sie von Zeit zu Zeit einen Ingenieur hinschicken.

Bei (2) können Sie ein Krankenhaus erobern, in dem fortan alle Fußtruppen Heilung finden.

**TIPP 10:** Wenn Ihre Basis soweit fertig ist, trainieren Sie mindestens 20 Rocketeers, die alle fünf Denkmäler (3) der Stadt von ihren russischen Besatzern befreien. Jedes reparierte Denkmal offenbart Kisten, in denen Sie ordentlich Geld finden.

**TIPP 11:** Vom neu erworbenen Reichtum stellen Sie eine 20 Panzer umfassende Kampfeinheit zusammen, die geschlossen gegen die Sowjet-



**Hail to the Chief:** Jedes reparierte Denkmal bringt den Alliierten gutes Geld.

**FRONTAL-ANGRIFF**

**Sofort ATTACKIEREN**

basis (4) vorgeht und dort den Sender ausschaltet.

### Last Chance

**TIPP 12:** Ihre Rocketeers erledigen die beiden Kanonen (1) am Hafeneingang. Diesmal folgen Sie nicht den Rat-



**Last Chance:** Schon die ersten Zerstörer können den Verstärker ausschalten.

schlagen des Generals, sondern fallen stattdessen mit allen Seeeinheiten gleichzeitig über den Verstärker (2) her. Bringen Sie auch den Nachschub nach seinem Eintreffen sofort zum Verstärker, um ihm den Rest zu geben. Gleichzeitig laden Sie Panzer am Strand (3) ab, die zusätzlich vom Land her angreifen. Achtung: Da es in diesen Gewäs-

sern von feindlichen U-Booten nur so wimmelt, sollte die Aktion verdammt schnell ablaufen!

**TIPP 13:** Damit Ihre Truppen die feindlichen Bewegungen mitverfolgen können, besetzen ein paar GIs den Sears Tower (4). So wird die gesamte Karte aufgedeckt.

**SEARS TOWER**  
besetzen

**KISTEN**  
sammeln



**Dark Night:** Den Tesla-Spulen schaltet Tanja einfach den Strom ab.

### Dark Night

**TIPP 14:** Zunächst verschiebt es Ihre Kämpferin Tanya nach Süden, wo ein nützliches Power-Up bei (1) auf sie wartet, ein weiteres ist bei (2).

**TIPP 15:** Bei (3) sprengt Tanja die Tonnen, um in den Sowjetstützpunkt zu gelangen. Drinnen setzt sie durch Sprengung der drei Kraftwerke die Tesla-Spulen außer Gefecht. Nun kann sie locker die gesamte Besatzung ausschalten. Der Spion kann ungefährdet in das War Lab (4) eindringen, wo er die Daten über die Atomraketen findet.

**TIPP 16:** Zur Zerstörung der westlichen Rakete (5) befreit Tanja den Panzer (6), der die Mauern vor dem Raketen-silo niederschleift. Die Lady gelangt nun gefahrlos zum Raketenbunker und jagt ihn in die Luft.

**TIPP 17:** Die Mauer südlich der zweiten Rakete (7) wird durch Explosion der nahen Tonnen zerstört. Die Tesla-spule in der Basismitte kann Tanja ebenfalls per Fass-Beschuss erledigen und bekommt so freien Zugang zum zweiten Silo. Fröhliches Sprengen!

### Liberty

**TIPP 18:** Bis die Verstärkungen anrücken, reparieren Sie die umkämpfte Pentagon-Verteidigung. Errichten Sie dann eine Basis westlich des Pentagons. Um die Verteidigung nach Osten zu verstärken, bauen Sie eine Kette von

Kraftwerken bis zur Frontlinie (1). Nun können dort weitere Prismtower hinzugefügt werden. Da Sowjets gerne durch Hintertüren einfallen, muss das Gebäude bei (2) mit GIs besetzt werden, gelegentlich kümmert sich ein Ingenieur um anfallende Reparaturen. 15 Rocketeers bewachen die Brücke bei (3).

**TIPP 19:** Rüsten Sie nun zum Angriff. Zuerst ist die recht schwache Südbasis (4) fällig, gegen die Sie mit 20 Panzern und 20 GIs vorgehen. Während Ihre Panzer geballt in den Sowjetstützpunkt einfallen,

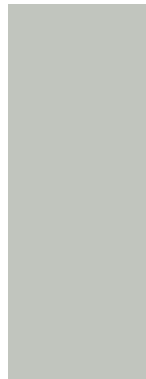
besetzen Ihre Soldaten nahe stehende Gebäude und geben von dort aus Schützenhilfe.

**TIPP 20:** Auch in dieser Mission bringen reparierte Denkmäler Kisten voller Geld ein. Sacken Sie alle ein, von den Devisen wird eine Armee aus 30 Panzern aufgebaut. Mit dieser Streitmacht fegen Sie durch den nördlichen Stützpunkt (5), bis er auf seine Grundmauern reduziert ist.

**SÜDBASIS**  
zuerst  
Dann zur  
**NORDBASIS**



**Liberty:** Zunächst wird die schwache Südbasis hinweggefeuert.



**Tipp 20:** Reparierte Denkmäler offenbaren wertvolle Kisten.

### Deep Sea

**TIPP 21:** Trainieren Sie zunächst zwei Dutzend Rocketeers und 20 GIs. Die GIs verstecken sich in den Gebäuden bei (1), wo sie sowjetische Fallschirmjäger abfangen. Ein Dutzend Rocketeers bei (2) tut das Gleiche. Das zweite Dutzend Ihrer Flieger dient als mobile Eingreiftruppe, die bei Attacken sofort zuschlägt. Mit einigen zusätzlichen Prismtower ist die Basis dann gut abgesichert.

**TIPP 22:** Einzige Gefahr ist nun die Atombombe, welche die Sowjets auf Ihre Werft abwerfen. Errichten

Sie das Gebäude also weit außerhalb. Sobald der Raketenabschuss gemeldet wird, verkaufen Sie Ihre Werft, haben nun wieder zehn Minuten Ruhe – und nichts verloren.

**TIPP 23:** Mit einer Flotte von 20 Zerstörern dampfen Sie zur Sowjetinsel bei (3). Dort erledigen die Schiffe erst alle Werftanlagen, dann belagern sie gleichzeitig Ost- und Westseite der Insel. Mit Hubschraubern setzen Sie derweil Ingenieure (samt Eskorte von 20 GIs) im nur schwach bewachten Inselnorden ab. Damit kassieren Sie die Überreste der Sowjets ein und haben Hawaii gerettet.

### ATOMBOMBE

**Insel**  
**STÜRMEN**

**Deep Sea:** Nur Ihre Werft bekommt es mit feindlichen Atombomben zu tun.

### Free Gateway

**TIPP 24:** Tanja betritt bei (1) die Brücke und folgt ihr bis zum Sender (2). Der ist zwar schwer bewacht, ein paar Schüsse auf die Fässer an der Ostmauer lösen jedoch eine Kettenreaktion aus, die alle Teslaspulen lahm legt. Ihre Agentin sprengt den Sender und hat dann frei.

**TIPP 25:** Bei (3) landen alliierte Truppen an, mit denen Sie eine Basis aufbauen. Bei (4) kann per Ingenieur eine weitere Raffinerie eingenommen werden. Um die lästigen Angriffe der Sowjets zu schwächen, besetzen Ihre GIs einige Häuser (5) zwischen den Stützpunkten.

**TIPP 26:** Auch die Gebäude (6) hinter dem sowjetischen Außenposten nehmen Sie ein, von dort aus zerstören Sie ständig die feindlichen Kraftwerke. Den Rest der Basis (7) zerlegen Sie mit zehn neu gebauten Prismtanks. Da die ihre volle Wirkung nur gegen Gebäude entfalten, lassen Sie die Verteidiger links liegen und kümmern sich nur um die Basis selbst!



**Free Gateway:** Besetzte Häuser ersticken Sowjet-Attacken im Keim.

**Angriff von**  
**HINTEN**



**SEAL-Tipps****Sun Temple**

**TIPP 27:** Diesmal dürfen Sie Seals durch die Gegend scheuchen. Diese Spezialisten sind ähnlich effektiv wie Tanja und genauso wertvoll. Versuchen Sie also, das Team stets bei einander zu halten.

**TIPP 28:** Nördlich des sowjetischen Außenpostens werden Alliierte (1) gefangen gehalten. Nachdem die Seals alle Wachen erledigt haben, stehen Ihnen zusätzliche Panzer, GIs und Ingenieure zur Verfügung. Die Panzer schießen ein Loch in die Nordmauer des Stützpunkts, durch das ein einzelner Seal eindringt. Bei (2) zerstört er das Baugebäude, die Kasernen und die War Factory.

**TIPP 29:** Da die Sowjets nun vom Nachschub abgeschnitten sind, vernichten die Seals nach und nach alle weiteren Gebäude

der Basis bis auf War Lab, Repair Dock und ein Kraftwerk. Mit Ingenieuren übernehmen Sie diese Bauwerke. Mit frisch reparierten Panzern werden schließlich die letzten sowjetischen Truppen ausgeschaltet.

**TIPP 30:** Falls Ihnen zwischendurch die wichtigen Seals ausgehen, zerstören Sie einfach die Maya-Tempel bei (3) mit den montierten Spiegeln. Diese Aktion bringen Ihnen jeweils zwei frische Spezialisten ein.

**Mirage**

**TIPP 31:** Verstärken Sie erst einmal die eigene Basis (1). Da hier kaum Platz ist, fährt das mobile Baufahrzeug zu Einsteins Quartier nach (2), wo es einen Außenposten aufbaut. Da die fiesen Sowjets es auf Einstein abgesehen haben, schützen Sie den neuen Stützpunkt gut mit Prismtoren und Pillboxen.

**TIPP 32:** Bei (3) können Ihre Ingenieure eine Raffinerie einnehmen, bei (4) holt ein Seal eine Kiste voller Geld ab. Mit dem Spionage-Satelliten werfen Sie einen Blick in die Stützpunkte des Gegners.

**TIPP 33:** Bei den folgenden Angriffen zerlegen Sie jeweils einen Stütz-

punkt vollständig, bevor Sie zum nächsten weiterziehen. Mit wenigstens zehn Miragetanks und zehn Prismatanks rücken Sie vor. Die Prismatanks attackieren den Stützpunkt und ziehen sich bei Feindkontakt hinter die Miragetanks zurück. Wenn der Gegenangriff abgewehrt wurde, fahren sie wieder vor. Ist der erste Stützpunkt erledigt, werden die beiden anderen konsequent mit gleicher Truppenstärke und Taktik attackiert.

**Fallout****TÜRME bauen**

**TIPP 34:** Rüsten Sie zunächst Basis und die abgelegenen Raffinerien bei (1) mit Prismtoren aus. Beim weiteren Ausbau des Stützpunktes errichten Sie nichts in der Nähe des Baugebäudes – dort schlagen die Atombomben ein! Ihre GIs besetzen einige Gebäude bei (2) als Schutz gegen Fallschirmspringer. So vorbereitet kann die Basis komplett ausgebaut werden.

**TIPP 35:** Per Luftkissenboot erreichen zwölf Ihrer Miragetanks und acht Prismatanks die Insel bei (3). Bei (4) fliegt ein Rocketeer in Stellung, während Ihre Miragetanks die Gegend um (5) absichern. Die Prismatanks rücken nach und zerstören über die Mauer hinweg das sowjetische Baugebäude. Der Rocketeer beschießt dann die an der Mauer lagernden Tonnen, was die Sowjets teilweise ihrer Stromversorgung beraubt. Zur Sicherheit rückt das Team nach (6) vor, wo es aus einiger Entfernung den Kernreaktor vernichtet. Der Rest ist ein Kinderspiel, nach der Zerstörung von War Factory und Kaserne fallen Ihre Prismatanks über die Raketensilos her und gewinnen damit die Mission.

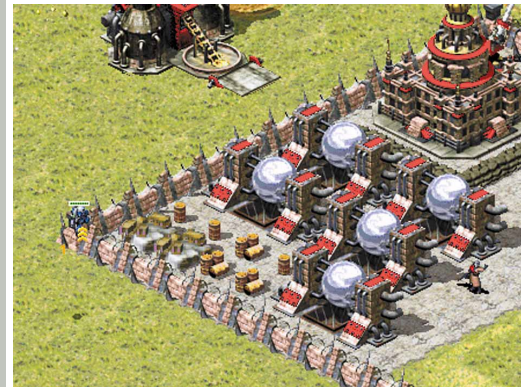
**Fallout:** Ohne Strom sind Ihre Gegner wehrlos.

**Gebäude ÜBERNEHMEN****Neue SEALS****Neuer STÜTZPUNKT**

**Sun Temple:** Kaputte Spiegel-Tempel bringen Ihnen wichtigen Nachschub.



**Mirage:** Mit kombinierten Streitkräften zwingen Sie den Sowjet in die Knie.



**Tipp 35:** Greifen Sie die explosiven Fässer an, um den Sowjets auf diese Weise den kostbaren Strom abzdrehen.

### Chrono Storm

**Basis  
SICHERN**



**Chrono-Storm:** Alliierte Schlechtwetterfronten lehnen den Sowjets das Fürchten.

**TIPP 36:** Ein Seal sprengt das Kraftwerk in der Mitte des Platzes. Das schaltet die umliegenden Spulen ab. Nun treffen Ihre Verstärkungen ein. Da Ihr Bauhof Ziel der atomaren Anschläge ist, wird er bei (1) errichtet, während der Rest der Basis bei (2) gut aufgehoben ist. Neben einem Haufen Prismatowers sind vor der Basis stationierte Miragetanks eine sinnvolle Verteidigung. Da zum Schluss auch Luftschiffe gegen Sie zum Einsatz kommen, stellen Sie frühzeitig eine Großzahl an Raketenwerfern auf.

**TIPP 37:** Erstes Ziel dieser Mission ist die Abschwächung der sowjetischen Attacken. Zu diesem Zweck vernichten Sie mit drei Prismatanks das Baugebäude (3), mit drei weiteren Prismatanks die nahe liegende War Factory. Sechs Prismatanks mit vier Miragetanks attackieren den recht harmlosen Außenposten bei (4).

**GEWITTER  
erzeugen**

**TIPP 38:** Dann ist der Eiserne Vorhang (5) fällig. Mit dem Sturmgenerator ist die Teufelsmaschine bereits nach einem Schlag zerstört. Einen weiteren Sturm entfachen Sie über dem letzten Baugebäude bei (6). Kurz bevor das Gewitter abebbt, schicken Sie vier Harrier zum Gebäude, um ihm den Rest zu geben. Mit weiteren Gewittern können Sie nun systematisch die Kreml-Verteidigung ausschalten.

**LETZTER  
Angriff**

**TIPP 39:** Eine Streitmacht aus acht Prism- und acht Miragetanks räumt den letzten Widerstand aus dem Weg. Anschließend zerstört sie die schwarze Schutzgarde und zuletzt den Kreml (7). Herzlichen Glückwunsch, ein weiteres Mal wurde die Welt vor den Roten gerettet!

## Die Sowjets

### Red Dawn



**Red Dawn:** Den ersten Stützpunkt können Sie sofort stürmen.

**TIPP 40:** Errichten Sie einen kleinen Stützpunkt, geschützt durch einige Sentry Guns. Mit den Soldaten vom Start überrennen Sie den Außenposten (1) problemlos. Ein Ingenieur repariert die Brücke (2), die Ihre Truppe anschließend überquert. Auf der anderen Seite besetzen Infanteristen beide Häuser. Von dort aus schießen sie den Eingang der Basis (3) frei, anschließend stürmen Ihre Jungs die feindliche Stellung.

**TIPP 41:** Schicken Sie nun 30 Conscripts zum Pentagon. Dort besetzen sie zuerst die Häuser bei (4). Wenn die Gegenwehr nachlässt, vernichten sie zunächst die Militärbauten, anschließend mit Unterstützung von Panzern das Pentagon (5) selbst.

### Hostile Shore



**Hostile Shore:** Mit den U-Booten löschen Sie die alliierte Flotte locker aus.

**TIPP 42:** Die eintreffenden Truppen räumen den Strand von alliierten Einheiten. Errichten Sie die Basis, ein paar Sentry Guns wirken Wunder gegen lästige Ingenieure. Schon bald kommen Verstärkungen in Form von U-Booten, mit denen Sie die feindliche Flotte im Süden attackieren und auch die Werft bei (1) vernichten.

**TIPP 43:** Der Seekrieg ist beendet, für den Angriff zu Lande bauen Sie zehn Conscripts und drei Panzer. Mit denen (und den Start-Truppen) stürmen Sie den amerikanischen Außenposten (2).

### Big Apple

**Fabrik  
EROBERN**



**Big Apple:** Der fertige Sender muss auch gegen Luftattacken geschützt werden.

**TIPP 44:** Nach dem Aufbau der Basis stellen Sie eine Truppe aus acht Panzern zusammen. Die Truppe zerstört die nahe Kaserne (1), anschließend sichert sie die feindliche War Factory (2). Per Ingenieur eignen Sie sich die Factory an, was Ihnen einen vorgeschobenen Stützpunkt einbringt. Zum Schutz stellen Sie einige Sentry Guns auf, danach rollen neue Panzer vom Fließband.

**TIPP 45:** Wenn Sie 15 Panzer beisammen haben, geht's gegen die Basis bei (3). Lassen Sie nur das War Lab (4) stehen – ohne es zu erobern! Nun stellen Sie ein Dutzend Flak-Trooper und zehn Panzer beim Lab ab, dann betritt ein Ingenieur das Gebäude. Die folgenden Angriffe auf den Sender sind für Sie kein Problem mehr.

**Sender  
VERTEIDIGEN**



**Tipp 45:** Bereiten Sie die Verteidigung des Senders ausreichend vor.

### Home Front

**SCHNELLE  
Attacke**



**Home Front:** Durch schnelles Eingreifen ist die Mission früh abgeschlossen.

**TIPP 46:** Reißen Sie die Werft ab. Dafür errichten Sie schnell eine kleine Basis mit Sentry Guns und Flakgeschützen. Sobald wie möglich läuft die Panzerproduktion an. Sind zehn Panzer fertig, rollen sie nach (1). Dort fegen Sie kurzerhand die im Aufbau begriffene alliierte Basis weg.

**TIPP 47:** Nun bauen Sie flott die Werft wieder auf. Acht Ihrer mächtigen U-Boote suchen das Meer nach Zerstörern ab und schicken sie auf den Meeresgrund.

### City of Lights



**City of Lights:** Dank Tech-Building ist Geld vorhanden.

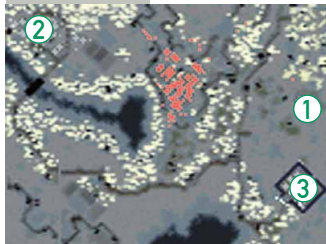
**TIPP 48:** Die meisten Gegner lassen sich aus einem der zahlreichen Häuser heraus erledigen oder stehen nahe bei explosiven Fässern herum. Schicken Sie Ihre Leute also in die Gebäude, während andere die Fässer sprengen. Ein Ingenieur kapert das Tech Building (1), so ist ein ständiger Geldzufluss gewährleistet.

**TIPP 49:** Kämpfen Sie sich bis zum Hafen (2) vor, dort gibt's Unterstützung von einigen Tesla Troopern. In ihrem Luftkissenboot schippen die Trooper nach (3). Dort wird die Mauer durch Beschuss der nahen Tonnen pulverisiert. Ihre Tesla Trooper nehmen den nun freien Weg zum Eiffelturm (4) und lassen ihn erstrahlen.



**Basis  
SCHÜTZEN**

**Sub-Divide:** Gemischte Verbände sind hervorragend gegen Zerstörer.

**MEER  
erkunden  
Zur  
WESTINSEL****PEARL  
HARBOR****SPIONAGE-  
ABWEHR**

**Chrono Defense:** Eine gute Spionageabwehr ist schon die halbe Miete.

**GELDQUELLEN  
erschließen****HARRIER  
abwehren****Sub-Divide**

**TIPP 50:** Da die Alliierten gerne in dieser Mission mit Flugzeugträgern angreifen, setzen Sie den Bauhof möglichst weit weg von der Küste und stellen Flak zum Schutz auf.

**TIPP 51:** Erkunden Sie das Meer unbedingt, bevor die Flotte der Koreaner eintrifft! Wenn die Flotte schließlich da ist, versenken Ihre U-Boote die langsameren Träger-schiffe, sobald sie sich von den Zerstörern trennen. Den Zerstörern begegnen Sie besser mit einem gemischten Flottenverband aus U-Booten und Sea Scorpions.

**TIPP 52:** Wenn der Widerstand auf dem Meer gebrochen ist, schicken Sie einen Ingenieur per Luftkissenboot auf die Insel (1). Nachdem er die Kisten eingesammelt hat, erobert er noch den Flughafen, der Ihnen Fallschirmjäger beschert.

**TIPP 53:** Sechs V3-Raketenwerfer landen am Strand (2), von dort beschießen sie das alliierte Baugebäude, anschließend sind War Factory und Kaserne dran. Mit Unterstützung der Fallschirmjäger und einem Dutzend gelandeter Panzer am Strand (3) wird die Basis zerstört. Vom Strand (4) aus können die Panzer auch bereits die meisten Schiffe versenken. Die übrigen werden Opfer Ihrer U-Boote.

**Chrono Defense**

**TIPP 54:** Timing ist diesmal von oberster Priorität, außerdem sollten Sie die Basis so aufbauen, dass Ihre Fahrzeuge noch alle Stellen erreichen können. Gegen die nervenden Spione postieren Sie einige Hunde. Vergessen Sie nie, nach einer Attacke neue aufzustellen. Damit kein Spion durch Eindringen ins Radargebäude Ihre Karte verdecken kann, bauen Sie rund um die Radarschüssel Kraftwerke auf.

**TIPP 55:** Schon früh sollten Ingenieure die Tech Buildings bei (1) zur Geldvermehrung einkassieren. Verschwenden Sie keine Zeit mit dem

Aufdecken der Karte! Durch Zerstörung des Propaganda-LKW bei (2) erhalten Sie ein komplett aufgeklärtes Areal. Die LKW's bei (3) enthalten Kisten mit Geld.

**TIPP 56:** Zum Ende hin greifen oft Harrier in nahezu tödlicher Menge an. Da sie aber immer aus der gleichen

Richtung kommen, reichen vier Flaks im Südosten der Basis. Ansonsten gilt es, schnell viele Teslaspulen und Apocalypse-Panzer herzustellen. Spätestens beim ersten Spion-bedingten Stromausfall sind die Panzer Gold wert.

**Desecration**

**TIPP 57:** Diesmal ist Geschwindigkeit besonders wichtig, da ziemlich wenig Erz in der Nähe vorhanden ist. Nachdem die Basis steht, bauen Sie einen mächtigen Apocalypse-Panzer, der das Denkmal bei (1) abreißt. Die Geldkiste reicht für sieben weitere Panzer. Damit vernichten Sie die kleine Basis bei (2).

**TIPP 58:** Die restlichen Denkmäler bringen ebenfalls Geld. Nachdem die Brücke (3) im Süden repariert ist, erkunden Ihre Panzer das andere Ufer. Neben Denkmälern sind Geldkisten auch bei LKW's zu finden. Mit den so erworbenen Mitteln kurbeln Sie die Panzerproduktion



**Desecration:** Diesmal gibt's für abgerissene Denkmäler gutes Geld.

**NORD-  
Basis****Stützpunkt  
EROBERN**

**The Fox and the Hound:** Mit Elitepanzern ist das Fort schnell besiegt.

an. Mit 15 Stück geht's dann gegen die Basis bei (4). Wenn sie zerstört ist, macht sich ein Ingenieur auf den Weg zum Weißen Haus, das er einnimmt.

**The Fox and the Hound**

**TIPP 59:** Schnappen Sie sich zuerst den Stützpunkt (1). Die beiden Wachen werden umgepolt und zum Fort Alamo (2) geschickt. Dann übernehmen Ihre Psi-Trooper die Ingenieure, die dann für Sie die feindliche Kaserne und das War Lab erobern.

**TIPP 60:** Ein Psi-Trooper übernimmt bei (3) den Raketenpanzer, der dann die LKW's (4) zerstört und alle Kisten einsammelt. Dadurch zur Eliteeinheit geworden, schießt der Panzer bei (5) ein Loch in die Wand der Festung. Von dort schaltet er die Kraftwerke und damit die Prismtower aus. Der Panzer zerstört nun den gesamten

Stützpunkt, bis lediglich der amerikanische Präsident mit seinen Bodyguards übrig bleibt. Nun kann ein Psi-Trooper den Staatschef sicher übernehmen.

**Alamo  
ZERSTÖREN**

**FLOTTE  
versenke**

**Weathered Alliance**

**TIPP 61:** Vor dem Sturm auf die feindliche Basis bei (1) muss die alliierte Flotte aus dem Weg geräumt werden.

Mit acht Ihrer mächtigen U-Boote und genauso vielen Sea Scorpions ist das zum Glück kein allzu großes Problem. Danach knöpfen sich drei neugebaute Dreadnoughts die feindlichen Prismtower am Strand bei (2) vor.

**TIPP 62:** Sechs Ihrer Apocalypse-Panzer landen nun bei (2). Während die Dreadnoughts Feuerhilfe leisten, demolieren Ihre Panzer den feindlichen Stützpunkt (1) – bis auf die War Factory und den Bauhof. Ihre flotten Ingenieure nehmen diese beiden Gebäude ein, sodass Sie hier eine weitere starke Basis mit permanentem Erznachschub errichten können.

**TIPP 63:** Übernehmen Sie das War Lab auf keinen Fall schon jetzt, das würde die Macht des Sturm-Generators auf den Plan rufen. Die West-

Basis (3) fällt acht Ihrer Apocalypse-Panzer zum Opfer. Bauen Sie nun im Nordmeer eine Werft, die vier mächtige Dreadnoughts produziert. Mit denen räumen Sie den Strand um (4) von Alliierten, damit dort zwölf neu gebaute Apocalypse-Panzer in Ruhe landen können. Die Panzer schießen die alliierte Basis zusammen. Sobald sie das westliche Ende der Karte erreicht haben, erobern Sie das gegnerische War Lab. Nun ist der Storm Generator (5) sichtbar, und Ihre Panzer stehen geschickterweise direkt daneben. Geben Sie dem Gerät Saures!

**Zum  
STURM-  
GENERATOR**

**Weathered Alliance:** Übernehmen Sie das War Lab erst zum Schluss!



**Gebiet  
ABSICHERN**

**Red Revolution**

**TIPP 64:** Besetzen Sie schon zu Beginn die Tech Buildings bei (1) und den Flughafen nahe (2). Mit den beiden Luftschiffen werden die Tesla-Spulen auf dem Hügel (3) vernichtet, auf der Anhöhe (4) warten vier Apocalypse-Panzer auf Feinde. Kümmern Sie sich früh um den tödlichen Eisernen Vorhang. Beschädigen Sie ihn zunächst mit Fallschirmjägern, eine Ihrer Atomraketen gibt der Maschine dann den Rest.

**TIPP 65:** Sechs Apocalypse-Panzer rücken gegen die Basis (5) vor und rauben ihr die wichtigen Produktionsgebäude. Vier weitere Panzer nehmen anschließend den Rest der Basis auseinander. Vernichten Sie vor allem auch die Flak der zerstörten Basis. Mit zwölf Kirov-Luftschiffen machen Sie nun einen Flug direkt zum Kreml (6). Die Luftschiffe sind für Psi-Trooper nicht erreichbar, daher erreichen sie den Regierungssitz problemlos. Mit den Bomben der Kirovs ereilt den Kreml ein schnelles Ende.

**Red Revolution:** Nur Luftschiffe bestehen gegen die Psi Corps Trooper.



**ENDKAMPF  
verschoben**

**Polar Storm**

**TIPP 66:** Fehler in unserer Testversion: Die letzte Mission begann mit dem sofortigen Sieg der Sowjetseite über die bösen Alliierten. Aus diesem Grund können wir leider in dieser Ausgabe keine korrekte Lösung dieses Levels anbieten. Selbstverständlich werden wir den fehlenden Einsatz im nächsten Heft nachliefern. **GUN**