

Strategien für Weltenretter, Teil 1

Dark Reign 2

Ob JVB oder Sprolwers: Mit unserer Lösung führen Sie beide Fraktionen zum Sieg.

Die beiden Solo-Kampagnen von Activisions Echtzeit-Strategiespiel Dark Reign 2 haben es in sich. Wir beschreiben im Folgenden alle Missionen der JVB. Die Einsätze der verfeindeten Sprolwers finden Sie im nächsten Heft.

Allgemeine Tipps

HEILER sind wichtig

TIPP 1: Stellen Sie jedem Trupp, den Sie in unsichere Gefilde schicken, eine heilende Einheit wie den Psi-Tech oder den Scaver zur Seite. Die können schon wäh-

rend des Gefechts mit ihrer Arbeit beginnen und so helfen, Ihre Verluste zu minimieren. Auf Feindseite sollten Sie deswegen immer zunächst die Heilkräfte neutralisieren.

TIPP 2: Stationäre Geschütze sind für gegnerische Verbände schwer zu



Tipp 2: Schützen Sie Basen und Taelonfelder durch stationäre Waffen und einige Einheiten.

GESCHÜTZE errichten

knacken. Sichern Sie Hauptbasis und außerhalb positionierte Raffinerien entsprechend ab, um sowohl Boden- als auch Lufteinheiten trotzen zu können.

FEIND-GESCHÜTZE ausräumen

TIPP 3: Gegnerische Geschütze außerhalb der Basis stehen meist allein auf weiter Flur. Die können Sie ohne jedes Risiko ausschalten, wenn Sie mit Lufteinheiten auf Bodengeschütze losgehen und umgekehrt.

Richtig ANGREIFEN

TIPP 4: Um eine Basis oder einen größeren gegnerischen Verbund zu erledigen, gehen Sie am besten wie folgt vor: Positionieren Sie eine Reihe von Artillerieeinheiten in sicherer Entfernung, und benutzen Sie flinke Truppentypen wie Flieger, um immer wieder kurz das Ziel sichtbar zu machen. Diese Taktik mit vorgeschobenen Beobachtern funktioniert bei Bodeneinheiten ebenso wie bei Schiffen.

BASIS verkaufen

TIPP 5: Wenn Ihnen zu einem ungünstigen Zeitpunkt die Devisen ausgehen, können Sie durch das Recycling einzelner Gebäude kurzfristig wieder für Einnahmen sorgen. Raffinerien bei ausgebeuteten Feldern bieten sich besonders an. Ebenso können Sie Geschütze verschrotten, wenn sich die Front inzwischen zu Ihren Gunsten verschoben hat.

JVB-Kampagne

Kapitel 1: Auf ins Sprol

BASIS wieder aufbauen

TIPP 6: Sobald Sie die Kontrolle übernommen haben, zerstören Sie die Einheiten samt dem Turm im Westen und ziehen dann weiter bis in die Basis. Nach deren Zerstörung bauen Sie Kommandozentrum, Solarphalanx, Fahrzeugpool sowie Wachgebäude wieder auf und schicken den Ernter zum Taelonfeld.



Kapitel 1: Die drei Sky Sweeper sind nur schwach verteidigt.

TIPP 7: Bauen Sie nun etwa fünf Rover und zehn Fußeinheiten, und schicken Sie einen Großteil Ihrer Armee los, um die drei auf der Karte markierten Luftabwehrgeschütze (1), (2) und (3) zu vernichten. Folgen Sie dabei der Straße im Norden.

Kapitel 2: Das Siegel ist gebrochen

Den VOODUN bewachen

TIPP 8: Lassen Sie die meisten Einheiten bei der Basis, und befahlen Sie dem Rest, den Voodun zu bewachen. Bauen Sie Abwehrtürme und einen Fahrzeugpool. Im Wachgebäude können Sie nun einige Vollstrecker produzieren, mit denen Sie das Kraftwerk (1) erledigen.



Kapitel 2: Um die Schlucht betreten zu können, zerstören Sie das Kraftwerk.

TIPP 9: Dann bauen Sie Ihre Hauptstreitmacht aus, um damit – sobald das Kraftwerk nicht mehr ist – zum Tempel (2) vorzustoßen. Wenn das Artefakt auftaucht, eskortieren Sie es zum Aufnahmepunkt (3). Dabei gehen immer zuerst Ihre (entbehrlichen) eigenen Einheiten vor, dann folgt das Artefakt.

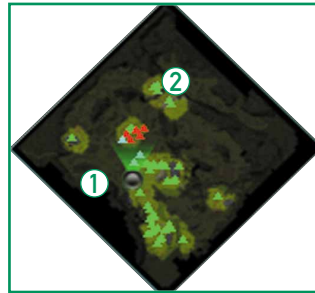
Kapitel 3: Aufscheuchen der Herde

Das SHUTTLE zerstören

TIPP 10: Rücken Sie zur Basis der Deserteure vor, wobei Sie vorsichtig den gegnerischen Einheiten und Geschütztürmen ausweichen. Weiter geht's zur Shuttlelampe (1); dort ist das Shuttle dran.

Basis errichten und ABSICHERN

TIPP 11: Nun bauen Sie beim Taelonfeld eine Basis mit den üblichen Gebäuden auf und ernten die umliegenden Felder ab. Einige Wächtergeschütze sichern die



Kapitel 3: Erobern Sie die Rebellen-Basis, und schließen Sie das Ionentor.

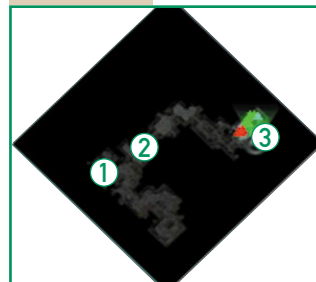
*Phalangen
auf* **EMITTER**



Kapitel 3: Fangen Sie das Shuttle ab.

*Feindliche
BASIS
plätzen*

SCHLUCHT
folgen



Kapitel 4: Sie entführen das Artefakt aus den Höhlen der Torganer.

ARTEFAKT
evakuieren

*Basis auf der
INSEL*

Stellung nach Norden ab. Dazu rüsten Sie das Kommandozentrum, Fahrzeugpool sowie Wachgebäude auf und bauen ein Luftkontrollzentrum.

TIPP 12: Die Geschütztürme beim mittleren Feld schaltet der Blackstar gefahrlos aus. Dort sammeln Sie nun eine Armee aus etwa zehn Bulldoggen und ebenso vielen Blackstars.

TIPP 13: Mit einer Konstruktionseinheit im Schlepptau rückt Ihre Truppe über die Brücke beim rechten Feld zum ersten Ionenemitter (2) vor. Der Konstruktor baut eine Solarphalanx darauf. Das gleiche geschieht mit dem zweiten Emitter, dieses Mal führt der Weg am linken Feld vorbei zum Ziel bei (2).

TIPP 14: Wenn das Ionenfeld steht, sammeln Sie Ihre Truppen und nehmen sich die gegnerische Basis vor. Mit einer Armee von zehn bis 15 Bulldoggen und ebenso vielen Blackstars sollte sie zu knacken sein.

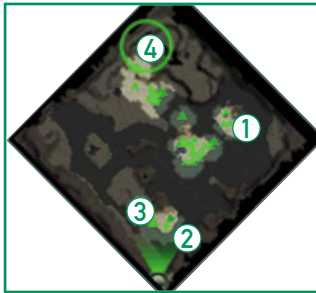
Kapitel 4: Die Unterwelt

TIPP 15: Folgen Sie mit Ihrer Truppe dem Verlauf der Schlucht. Nach jedem Scharmützel halten Sie an und lassen die Schilde regenerieren. Psi-Techs pöppeln Ihre angeschlagenen Einheiten auf. Nachdem Verstärkung bei (1) eingetroffen ist, führen Sie den Verband weiter nach Norden, zwischen den Statuen (2) hindurch in die Tiefe.

TIPP 16: Hier müssen Sie die selbstmörderischen Torganer erledigen, bevor sie Ihren Einheiten zu nahe kommen. Nehmen Sie die Passage gegenüber dem Eingang, und zerstören Sie den Energiegenerator rechts. Nun können Sie das Artefakt in Ihren Besitz bringen und dann schnellstmöglich mit Hilfe des Teleporters (3) fliehen. Bringen Sie das Artefakt zum Treffpunkt (1).

Kapitel 5: Das rote Meer

TIPP 17: Setzen Sie zur Insel über, und bauen Sie eine Basis auf. Beginnen Sie, das Tae-



Kapitel 5: Bringen Sie das Artefakt von der südlichen Insel zum Flugplatz.

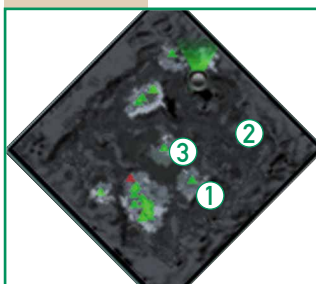
NACHBARINSEL erobern

Vorstoß zur HAUPTINSEL

Artefakt zum LANDEPLATZ

TAELONFELDER sichern

Weitere Taelonfelder AUSBEUTEN



Kapitel 6: Greifen Sie nicht frontal, sondern von der Seite an.

lon abzuernten, und errichten Sie vor der Küste einen Hafen. Ihr Hauptquartier bekommt ein Update, als nächstes werden Radom, Luftkontrolle und einige zusätzliche Kollektoren aus dem Boden gestampft.

TIPP 18: Zunächst upgraden Sie alle Gebäude und säubern dann die

benachbarte Insel (1) mit Hilfe von etwa zehn Patrouillenbooten und fünf Blackstars von Gegnern. Die Taelonfelder beuten Sie mit Hilfe einer eigenen Raffinerie aus, die von stationären Waffen abgesichert wird.

TIPP 19: Errichten Sie nun – geschützt von einigen Blackstars und Strikers – eine Basis mit Raffinerie und Verteidigungsanlagen beim Taelonfeld auf der Hauptinsel (2). Stoßen Sie zum Shuttle (3) vor, und evakuieren Sie das Technifakt unter dem Schutz Ihrer Schiffe zu Ihrer Hauptbasis.

TIPP 20: Bauen Sie dann Ihre Luftflotte auf (etwa zehn bis 15 Blackstars und Strikers), und stoßen Sie über die Bucht in Richtung Flughafen (4) vor. Sobald die Luft rein ist, folgt das Artefakt, während die Lufteinheiten die Basis beim Flughafen zerstören. Zum Schluss wird die wertvolle Fracht zum Landeplatz eskortiert.

Kapitel 6: Das Verhör

TIPP 21: Errichten Sie bei den Taelonfeldern eine voll ausgebaute Basis, und sichern Sie alle Zugänge des Tals mit Verteidigungstürmen ab. Rücken Sie zum südlichen Feld vor, sichern Sie die Umgebung, und beginnen Sie mit dem Ausbeuten der Ressourcen. Wenn sich der Vorrat dem Ende zuneigt, rückt ein Trupp aus etwa fünf Strikers und ebenso vielen Growlers zum nördlichen Feld vor.

TIPP 22: Nach dem Bau von Raffinerie und Verteidigungsturm kann die Taelon-Ernte beginnen. Beim nächsten Feld gehen Sie ge-

nauso vor. Bauen Sie nun eine Luftflotte auf, die aus je etwa zehn bis 15 Blackstars und Strikers bestehen sollte. Die Flieger treffen sich nördlich des letzten Feldes bei (1).

TIPP 23: Ihre Flieger stoßen nach Norden vor, treffen nur auf wenig Widerstand und zerstö-

Basis SEITLICH angreifen

Priester zum TELEPORTER

HAUPTBASIS bauen

ren die Basis von (2) her. Primäres Ziel sind dabei alle beweglichen Einheiten sowie die (über die gesamte Basis verstreuten) Atomkraftwerke.

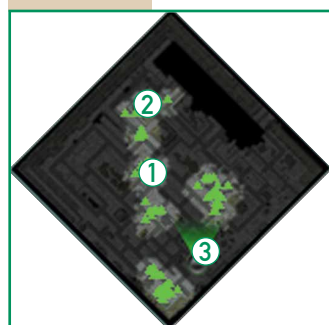
TIPP 24: Wenn die Kraftwerke zerstört sind, marschieren einige Bodentruppen unter dem Schutz der Flieger durch die Bergenge (3) zum Priester (2). Den eskortieren sie dann zum Teleporter beim Startpunkt der Mission, wo der Einsatz erfolgreich endet.

Kapitel 7: Inferno

TIPP 25: Errichten Sie eine Basis, und beginnen Sie, das Feld auszuheuten. Spendieren Sie allen wichtigen Gebäuden der Basis ein Upgrade, und schützen Sie die Stellung mit Verteidigungstürmen. Dann stoßen Sie mit einem Trupp und einer Konstruktionseinheit zum nächsten Feld vor, errichten Verteidigungstürme sowie Raffinerie und ernten die Ressourcen ab.

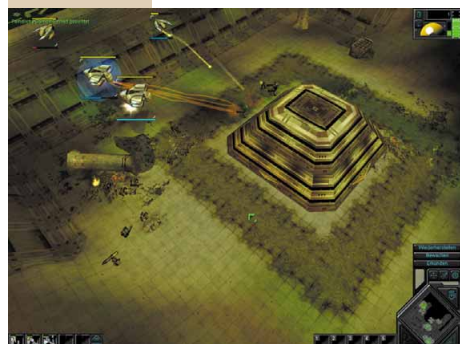
TIPP 26: Wenn die Rohstoffe zur Neige gehen, zieht die »Karawane« zu den nächsten Feldern weiter. Mit den erbeuteten Devisen bauen Sie derweil eine starke Armee aus je zehn Growlern,

Mastifs, Bulldoggen, Blackstars und Strikers auf, die sich beim letzten Feld (1) sammeln.



Kapitel 7: Zerstören Sie das Gebäude erst, wenn die Passage sicher ist.

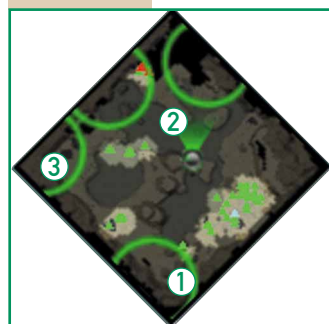
ARMEE sammeln



Kapitel 7: Bevor Sie das Zielgebäude zerstören, sollten Sie die Umgebung vernünftig sichern.

ARTEFAKT eskortieren

men dabei die Vorhut, die Bodentruppen bleiben brav direkt beim Schutzbefohlenen.



Kapitel 8: Die gegnerischen Sky Sweeper müssen schnell vernichtet werden.

Kapitel 8: Angriff der Babaren

TIPP 28: Bauen Sie die Basis auf, und upgraden Sie die Gebäude. Stellen Sie eine große Flotte zusammen, und befreien Sie die Insel direkt vor der Küste von Geschützen. Derweil rücken Ihre Bodentruppen nach Süden vor und zerstören dort die Sky Sweeper (1). Die Felder im Norden und im Süden werden gesichert und ausgebeutet.

ATOMKRAFTWERKE hochjagen

Vier RAMPEN sichern

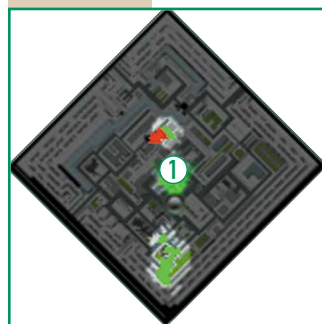
TIPP 29: Nächstes Ziel der erweiterten Flotte sind der Hafen (2) und die dahinter liegenden Stellungen. Unterdessen sammeln sich Ihre Bodeneinheiten beim südlichsten Taelonfeld. Der Trupp rückt dann zum letzten Sky-Sweeper-Nest (3) vor, zerstört es und schaltet die zahlreichen Atommeiler aus.

Kapitel 9: Schmutzige Geschäfte

TIPP 30: Errichten Sie eine Basis, und rücken Sie zu den vier markierten Punkten vor. Dort lassen Sie jeweils einige Einheiten zurück. Errichten Sie außerdem an jeder der Rampen ein Wächtergeschütz. Später müssen Sie das zentrale Gebäude von Gegnern befreien. Zunächst ist aber erst mal das (leicht bewachte) westliche Taelonfeld Ihr Ziel.

TIPP 31: Nachdem das Feld ausgebeutet ist, stellen Sie für die finale Attacke einen Trupp Flug- und einen mit Bodeneinheiten zusammen. Falls es an Devisen mangelt, sollten Sie nicht davor zurückschrecken, die heimische Basis aufs Notwendigste zurückzustutzen. Beim Angriff müssen Sie darauf achten, nicht das Kapitel (1) selbst hochzujagen.

Kapitel 9: Bei Ihrem Angriff darf das Kapitel selbst nicht zerstört werden.



Basis bei Bedarf RECYCLEN

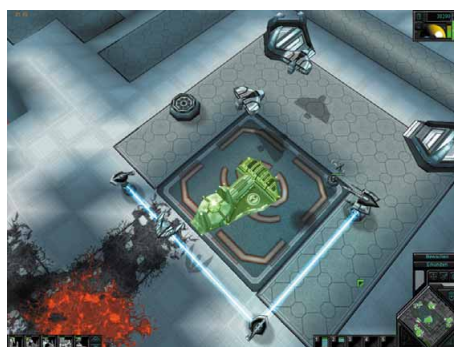
Bei der Basis SAMMELN

10: Der Untergang eines Helden

TIPP 32: Errichten Sie die übliche Basis, und sichern Sie sich die umliegenden Taelonfelder. Nach und nach weiten Sie Ihren Einflussbereich bis zu den weiter entfernten Ressourcen aus. Wenn die sich dem Ende zu neigen, sammeln Sie eine kombinierte Luft- und Bodenarmee südlich der gegnerischen Basis (1).

TIPP 33: Zerstören Sie die Basis, wobei steter Nachschub Ihren Erfolg sichert. Nachdem jeglicher Widerstand beseitigt ist, eskortieren Sie die Agentin durchs Tor (2). Nun müssen Sie auf den Relaisstationen (3), (4) und (5) Atomkraftwerke errichten. Zuvor sichern Sie die Bauplätze jedoch mit Ihrer gesamten Streitmacht und möglichst vielen Geschützen ab, da Sie sie nun fünf Minuten vor feindlichen Angriffen schützen müssen. Wie's bei den Sprawlers weitergeht, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe.

Kapitel 10: Der Sieg der JVB.



Kapitel 10: So geschützt, überlebt das Kraftwerk.