

Battlezone 2

Eine gerade entdeckte Alienrasse will Ihnen ans Leder. Damit Ihr Vormarsch nicht stecken bleibt, haben wir alle Missionen für Sie gelöst.

Das Action-Strategiespiel Battlezone 2 von Activision spielt sich ähnlich wie der erste Teil, und steht seinem Vorgänger auch im Schwierigkeitsgrad um nichts nach. Deshalb haben wir auch diesmal alle Missionen gelöst und festgehalten, wo Sie besonders aufpassen müssen und wie Sie den kosmischen Krieg gewinnen. In dieser Ausgabe gibt's allgemeine Tips und die ersten zehn ISDF-Missionen, im folgenden GameStar-Heft beschreiben wir dann die restlichen Einsätze.

Allgemeine Tips

Recycler
richtig
PLAZIEREN

TIP 1: Wählen Sie den Aufbauplatz für Ihren Recycler mit Bedacht. Er muß auf einer großen Ebene liegen, die Platz für weitere Gebäude bietet. Ideal wäre eine Position zwischen den umliegenden Scrap-Pools.

Scavenger
VERBESSERN

TIP 2: Rüsten Sie so früh wie möglich Ihre Scrap-fördernden Scavenger auf. Das ist zwar eine teure Aktion, sie macht sich dank beschleunigter Scrap-Gewinnung jedoch sofort bezahlt und sorgt dafür, daß eine funktionstüchtige Basis viel schneller fertig wird.



Tip 2: Ein frühes Upgrade der Scavenger ist zwar teuer, macht den Basisbau aber deutlich effizienter.

TIP 3: Das Reparieren und Aufmunitionieren Ihres Gleiters kostet fast nichts, kann aber

Volles
MAGAZIN

schon im nächsten Gefecht Ihr Überleben sichern. Reparieren Sie daher in Ruhephasen unbedingt Ihren Angriffsgleiter.

Gleiter
AUFRÜSTEN

TIP 4: Ihr Standardpanzer von der Stange ist zwar bereits mit einem beeindruckenden Waffenarsenal ausgerüstet, die Armory bietet aber noch stärkere Kanonen an, die sich im Gefecht schnell bezahlt machen.

Gefecht
VORBEREITEN

TIP 5: Ein gut vorbereiteter Angriff fordert wesentlich weniger eigene Verluste als eine simple Frontalattacke. Katapultieren Sie vor dem Gefecht per Armory einige Reparaturkits in die Nähe des Schlachtfelds, und ziehen Sie Ihr Geschwader später zur Reparatur dorthin



Tip 5: Gute Vorbereitung zahlt sich aus.

zurück. Neu ausgerüstet sind Ihre Gleiter den Feinden haushoch überlegen.

TIP 6: Nehmen Sie möglichst immer einen Kampfpanzer als Begleitung mit. Falls Ihr Gefährt zerstört wird, können Sie so um-

**SCHUTZ
für Scavenger**

steigen und problemlos weiterkämpfen.

TIP 7: Manche Scrap-Pools liegen fernab der eigenen Basis und sind so nur schlecht gegen den Feind zu verteidigen. Sichern Sie solche Orte mit zwei mobilen Geschütztürmen ab. Die Türme können schon vom Recycler gebaut werden und halten jede gegnerische Patrouille bis zu Ihrem Eintreffen auf.

Türme auf
die **HÜGEL**

TIP 8: Stellen Sie Ihre mobilen Geschütztürme an erhöhten Positionen auf, etwa Hügeln. Auf diese Weise verbessert sich der Sichtradius der Geschütze ganz enorm, außerdem können sie über die eigenen Einheiten hinwegfeuern.

**TÜRME
versetzen**

TIP 9: Sobald Ihre Basis mit großen Lasergeschütztürmen ausgerüstet ist, können Sie die mobilen Türme für andere Aufgaben als den Basisschutz verwenden. Stellen Sie die Verteidiger beispielsweise auf einer feindlichen Patrouillenroute auf.

**SAMMLER
produzieren**

TIP 10: Bauen Sie einen überschüssigen Scavenger, und lassen Sie ihn per Scavenge-Befehl die Überreste zerstörter Gleiter einsammeln. Vor allem Basen mit wenigen Scrap-Pools können davon profitieren.

Basis richtig
PLANEN

TIP 11: Achten Sie beim Errichten der Basis darauf, daß diese übersichtlich bleibt und möglichst Wege zum Durchfliegen bietet. So lassen sich Geschäfte im Innern der Basis schneller abwickeln. Stellen Sie außerdem Geschütztürme nur in der Richtung auf, aus der feindliche Geschwader ihre Angriffe starten.

Zuerst die
**TÜRME
knacken**

TIP 12: Vernichten Sie beim Angriff auf gegnerische Scionbasen zuerst die großen Geschütztürme, da die sonst in kürzester Zeit Ihr gesamtes Geschwader auseinandernehmen. Während der Scionmissionen empfiehlt sich die frühzeitige Zerstörung der feindlichen Kraftwerke, um damit die Verteidigungsanlagen auszuschalten.



p 13: Nach Zerstörung des Gleiters heißt es schnell flüchten und einen Flügelmann rufen.

RETTUNG aus der Gefahr

nem Ihrer Flügelmannen abholen, und übernehmen Sie seinen Gleiter. Zur Not tut es dafür auch ein Scavenger oder ein mobiler Geschützturm, in diesem Augenblick kommt es nur auf hohen Schutz an.

TIP 13: Sollten Sie einmal abgeschossen werden, schlagen Sie bereits während des Fluges aus der Kanzel heraus eine sichere Richtung ein und laufen nach der Landung schnell vom Kampfgeschehen weg. Lassen Sie sich danach von einem Ihrer Flügelmannen abholen, und übernehmen Sie seinen Gleiter. Zur Not tut es dafür auch ein Scavenger oder ein mobiler Geschützturm, in diesem Augenblick kommt es nur auf hohen Schutz an.

Krieg den Scions

Mission 1

An STEUERUNG gewöhnen

TIP 14: Diese Mission dient als kleines Tutorial für die Gleitersteuerung. Folgen Sie den Befehlen Ihrer Kommandantin. Sobald Sie die Basis erreicht haben, können Sie Ihren Gleiter mit den dort gelagerten Reparaturkits in Ordnung bringen.

Mission 2

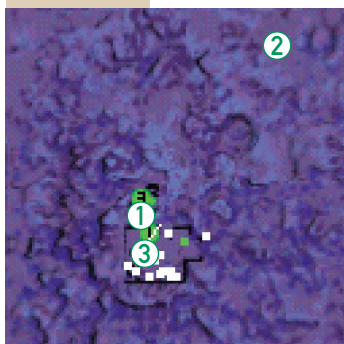
Constructor SCHÜTZEN

TIP 15: Noch ein kleines Tutorial. Folgen Sie Shabayev bis zur Basis. Sobald die Kommandantin in den Constructor umsteigt, müssen Sie besonders auf Feinde achtgeben, da Sie sowohl sich als auch Frau Shabayev zu verteidigen haben.

Mission 3

Dieb ABWEHREN

TIP 16: Folgen Sie dem Befehl, und fliegen Sie durch den Tunnel nach (1). Schießen Sie den Transporter der Aliens ab, und wechseln Sie danach aus Ihrem Scout in den Panzer, der beim Hangar herumsteht. So ausgerüstet folgen Sie Ihrer Vorgesetzten zum Relay Bunker, verlassen Ihr Gefährt und aktivieren dort die Konsole. Setzen Sie einen Nav-Punkt bei (2). Steigen Sie wieder in den Panzer, und kehren Sie nach (1) zurück.



Mission 3: Lassen Sie sich von den Scions kein Artefakt stehlen.

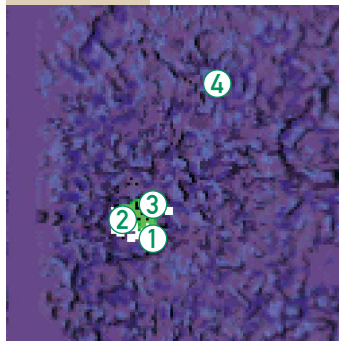
ARTEFAKTE sichern

Außerirdischen ab, und fliegen Sie anschließend zwecks Reparatur und Schutz zur Armory (3). Sobald die Aliens besiegt sind, geht's wieder nach (1), wo neue Feinde lauern. Wehren Sie die Gegner ab, und kehren Sie zur Armory zurück. Pendeln Sie so hin und her, bis die Kommandantin wiederkommt.

Mission 4

Anlagen ABSICHERN

TIP 18: Warten Sie ab, bis der Scavenger bereit steht. Geben Sie ihm Folgebefehl, und fliegen Sie zum Scrap-Pool bei (1). Stellen Sie den Scavenger dort auf, und warten Sie dann auf den ersten Geschützturm. Platzieren Sie den Turm nahe des Scavengers, dann geht's zum Recycler (2) zurück. Nun produzieren Sie weitere Geschütztürme, die Sie beim Recycler und beim Scavenger aufstellen. Halten Sie stets die Augen nach Feinden offen, und fangen Sie die Alien-Attacken bei (3) ab.



Mission 4: Recycler und Scavenger werden mit Geschützen gesichert.

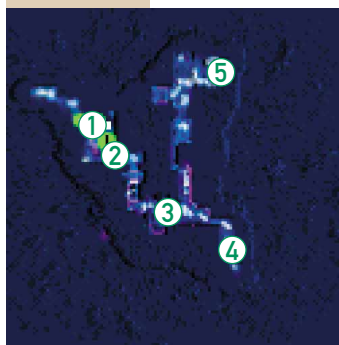
Sciongleiter LAHMLEGEN

gen Sie hin, und reparieren Sie anschließend Ihr angeschlagenes Vehikel. So vorbereitet geht's zum Relay-Bunker (4). Stellen Sie Ihren Gleiter möglichst nahe beim Bunker ab, und warten Sie drinnen auf die Aliens. Sobald die aufkreuzen, erledigen Sie einen im Scharfschützen-Modus und springen zurück in Ihr Schiff. Ziehen Sie sich zurück, bis Verstärkungen eintreffen. Mit Ihren Kameraden verfolgen Sie die Außerirdischen bis zu deren Schiff.

Mission 5

Eine neue BASIS

TIP 20: Folgen Sie dem Konvoi bis (1), und kümmern Sie sich um attackierende Gegner. Bauen Sie zwei Türme beim Recycler auf, und produzieren Sie dann zwei Scouts, die Ihnen folgen. Mit einem frisch gefertigten Scavenger geht's nach (2). Stellen Sie den Sammler dort auf, und fliegen Sie anschließend weiter nach (3).



Mission 5: Die Guardians erfordern die Hilfe einiger Flügelmannen.

Türme AUSRÄUMEN Alien- gebäude VERNICHTEN

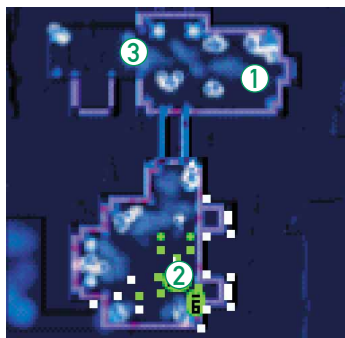
der Guardians bei (3). Weiter geht's zum Major bei (4), dem Sie nach (5) folgen.

TIP 22: Fliegen Sie mit Höchstgeschwindigkeit an den Abwehrtürmen der Außerirdischen vorbei, um wenig Schaden zu nehmen. Sie finden ein Bauwerk der Scions ungefähr in der Mitte des Tals. Verlassen Sie den Panzer, und zerstören Sie dieses Gebäude mit der Bombe, die Sie bei sich tragen.

Mission 6

SOFORT attackieren

TIP 23: Mischen Sie sich trotz anderslautender Anweisungen sofort mit allen Maschinen ins Kampfge-



Mission 6: Greifen Sie auch ohne Befehl sofort in das Gefecht ein!

STÜTZPUNKT
errichten

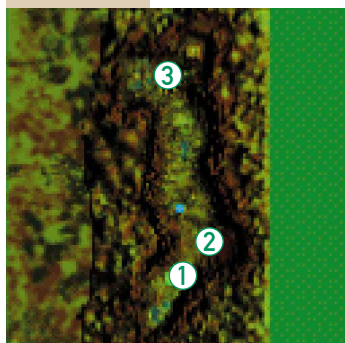
BOMBER-
EINSATZ
befehlen

und vor dem Pool die beiden Geschütztürme auf. Sobald der Scavenger eintrifft, kehren Sie zur Hauptbasis (2) zurück und lassen alle Gleiter reparieren. **TIP 25:** Nun geht's nach (3). Dort halten Sie sich aber zurück. Geben Sie Ihrem Bomber den Befehl, einen feindlichen Geschützturm auszuschalten, und ziehen Sie sich zurück. Diese Vorgehensweise wiederholen, bis die Alienbasis vernichtet ist. Ziehen Sie sich zwischendurch immer wieder zurück, um Ihre Truppen in der Hauptbasis zusammenzuflicken.

Mission 7

Geschwader
AUFBAUEN

TIP 26: Stellen Sie zunächst den Recycler nahe des Pools (1) auf. Bauen Sie einen Scavenger, den Sie auf dem Pool platzieren. Nun errichten Sie per Constructor Energieversorgung, Relay Bunker und anschließend zwei Geschütztürme. Bei (2) befindet sich ein zweiter Pool, stellen Sie hier einen weiteren Scavenger auf, flankiert von zwei mobilen Türmen. Dazwischen wird eine Fabrik errichtet. Bauen Sie noch fünf Angriffsgleiter, und fliegen Sie mit denen nordwärts bis zur Kommandantin Shabayev bei (3). Verteidigen Sie ihren Rückzug, bis sie im Aliengebäude ist, und folgen Sie ihr dann zu Fuß.



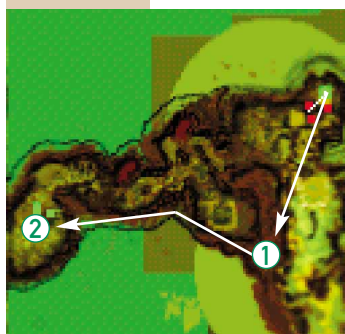
Mission 7: Decken Sie Shabayev.

bayev bei (3). Verteidigen Sie ihren Rückzug, bis sie im Aliengebäude ist, und folgen Sie ihr dann zu Fuß.

Mission 8

BERGSTEIGEN

TIP 27: Gehen Sie in dieser Mission einfach allem aus dem Weg – übelläunigen Außerirdischen und auch herumstreunenden Tieren, die Sie nur zu gerne zum Frühstück verspeisen würden. Laufen Sie über die Ebene bis (1); dort klettern Sie über das Gebirge und gehen darauf bis zur ISDF-Basis (2). Lassen Sie sich dabei am besten von der Radarkarte leiten, und verlassen Sie das Gebirge erst wieder, wenn Sie die sichere Basis erreicht haben.



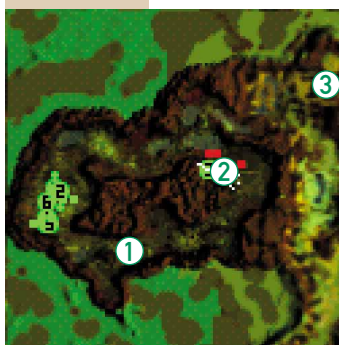
Mission 8: Eine kleine Bergtour kann Ihnen viel Ärger mit Aliens ersparen.

schehen ein! Nach einiger Zeit greifen ein paar Aliens von hinten an, achten Sie darauf und eilen Sie sofort dorthin. Nach den Gefechten stellen Sie zwei Scavenger auf Scrap-Pools auf.

TIP 24: Sobald der Befehl zur Zerstörung des Scion-Gebäudes kommt, fliegt Ihre Truppe nach (1) und zerstört das Ziel. Der anschließend eintreffende Constructor baut hinter dem Scrap-Pool den Relay Bunker

Mission 9

Weg
FREIMACHEN



Mission 9: Eile ist geboten, Shabayev wird bald von den Scions gefunden.

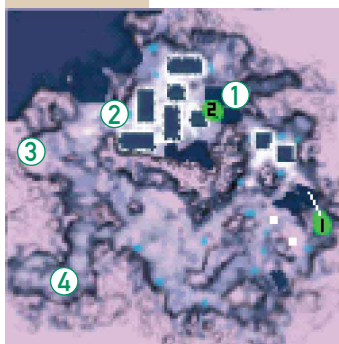
TIP 28: Eile ist angesagt, denn Ihre Kommandantin Shabayev wird nach einiger Zeit von den Scions gefunden und ausgeschaltet. Bauen Sie einen Constructor, und rüsten Sie damit den fördernden Scavenger auf. Anschließend werden die Service Bay und dann nur noch MSL-Scouts gebaut. Derweil räumen Sie die südliche Schlucht (1) von Guardians, greifen die gegnerische Basis aber noch nicht an. Nutzen Sie die Service Bay ständig zur Reparatur. **TIP 29:** Sobald drei Scouts fertig sind, sammeln Sie Ihre Streit-

Angriff mit
APCS

kräfte und greifen mit allen gemeinsam die gegnerische Basis bei (2) aus dem Süden an. Schalten Sie zunächst die Verteidigung aus. Den Scion-Recycler sowie den Kiln überlassen Sie den nun zur Verfügung stehenden APCs. Halten Sie sich dabei vom Geschützturm im Norden fern! Sobald die Basis zerstört wurde, greifen Sie zusammen mit Ihren Flügelmännern den Geschützturm an; beordern Sie dazu auch frisch gebaute Einheiten ins Kampfgebiet. Zuletzt muß noch Kommandantin Shabayev im Nordosten bei (3) abgeholt werden.

Mission 10

AUGEN
des Recyclers



Mission 10: Zerstören Sie das Eis einfach mit Hilfe der riesigen Saurier.

TIP 30: Verlassen Sie das Landungsschiff, geben Sie Ihrem Flügelmann den Folgebefehl, und fliegen Sie dann Punkt (1) an. Dort finden Sie Ihren Recycler und einen Transporter vor. Das Sensorsystem des Recyclers ist ausgefallen. Deshalb geben Sie dem Fahrzeug den Folgebefehl und bewegen sich langsam auf festem Grund vorwärts bis nach (2). Checken Sie am besten vorher die sichere Route ab, und brechen Sie die Eisschichten auf, indem Sie die saurierähnlichen Tiere beschießen und dann aufs Eis locken.

Mit SCOUTS
zur Lande-
zone

TIP 31: Bei (2) angekommen, errichten Sie Ihre Basis und bauen einen Scavenger. Stellen Sie ihn auf, und fliegen Sie nun nach (3), wo sich Shabayevs Landungsschiff befindet. Dann geht's weiter nach (4). Zerstören Sie dort die Guardians, und kehren Sie zur Basis zurück. Auf dem Rückweg schalten Sie alle weiteren Guardians aus. Zwischendurch baut der Recycler möglichst viele Scouts. Zurück in der Basis befehlen Sie allen Fahrzeugen zu folgen und eskortieren den Transporter zum Landeplatz (4). Den Rest der Komplettlösung lesen Sie im nächsten GameStar. **GUN**

ESKORTE
für den
Transporter