

Earth 2150



Tastatur-Schablone
im Heft



Auf Bonus CD:
Patch auf
Version 1.2

Wer die Erde vor dem Untergang bewahren muß, hat keinen leichten Stand. Doch verzweifeln Sie nicht, unser bewährtes Welt-Rettungsteam steht Ihnen zur Seite.

Die Kampagnen von Topwares Echtzeitstrategie Earth 2150 laufen nicht linear ab. Deshalb können wir Ihnen auch keine Lösung mit strikter Missionsabfolge bieten, sondern nur in einem kompletten Durchlauf aufzeigen, wie Sie die Kampagnen am besten angehen. Sie sollten von Anfang an den Vorschlägen folgen, sonst könnten Ihnen später wichtige Ressourcen oder Forschungsergebnisse fehlen. Hinter dem Namen jeder Mission finden Sie eine Prozentzahl. Sie beziffert den Anteil an Ressourcen, den Sie dem Exodus-Projekt am Ende des Einsatzes ungefähr überwiesen haben sollten. Wenn Sie hinter Plan liegen, versuchen Sie, den Rückstand in der nächsten Mission wieder aufzuholen. Können Sie dennoch nicht die angegebene Prozentzahl erreichen, müssen Sie auch nach den letzten beschriebenen Szenarios noch etwas weiter spielen, denn jede Kampagne bietet danach noch mehrere Einsätze. In diesem GameStar finden Sie die Kampagnen der ED und UCS, im nächsten Heft widmen wir uns der Lunar Corporation.

Eurasische Dynastie

Einsatz VORBEREITEN

FORSCHUNG
mit drei
Zentren
optimieren

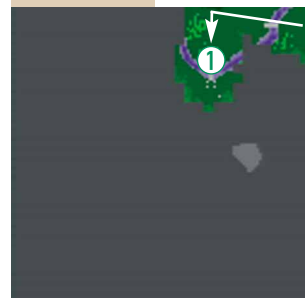
BASIS
errichten

TIP 1: Bevor Sie eine Mission auswählen, weisen Sie zunächst zwei Erztransportern die Mine in Ihrer Hauptbasis als Ziel zu. Errichten Sie dort außerdem drei Forschungszentren, um später die optimale Forschungsgeschwindigkeit zu erzielen. Konstruieren Sie zwei weitere Erztransporter, die Sie in den Transporthubschrauber schicken.

Ural (2%)

TIP 2: Bewegen Sie sich zu den Ressourcen bei (1), und errichten Sie dort eine Landezone, dazu Mine, Transporterbasis und Kraftwerk. Ihre Panzer bewachen die Brücke.

TIP 3: Da es Ihnen in dieser Mission nicht möglich ist, eigene Einheiten zu konstruieren, fliegen Sie die vor dieser Mission konstruierten Erztransporter ein. Damit können Sie die Mine ausbeuten, bis Sie alle verlangten Ressourcen verschickt haben. Laden Sie anschließend Ihre Einheiten wieder in den Transporthubschrauber, und verlassen Sie das Gebiet.



Ural: Bauen Sie die Ressourcen bei (1) vollständig ab, und schicken Sie 20.000 Credits zur Hauptbasis.

Antarktis 1 (4%)

VERSTÄRKUNG
anfordern

TIP 4: Um Ihre Truppen im Einsatzgebiet zu verstärken, bauen Sie in Ihrer Hauptbasis zehn weitere Panzer, die Sie anschließend per Transporter in die Antarktis befördern.

TIP 5: Fahren Sie mit Ihren Einheiten nach (1), wo Sie eine Basis errichten, um dort Ressourcen zu fördern. Der Gegner wird Sie daraufhin mit mehreren Mechs attackieren, die jedoch von Ihren Panzern zerlegt werden.

TIP 6: Wenn Sie noch keine allzu großen Verluste erlitten haben, gehen Sie direkt in die Gegenoffensive über. Fahren Sie zum Berg nördlich von (1), vernichten Sie die



Antarktis 1: Vernichten Sie die Feindbasis bei (2), und sammeln Sie das Artefakt bei (3) ein.

Bug-Probleme?

Bei vielen Käufern von Earth 2150 traten zahlreiche Bugs auf. So funktionierte die Wegfindung der meisten Einheiten nicht richtig, und Helikopter-Staffeln verhakten sich gern mal miteinander. Zudem war die Performance nicht optimal, und bei manchen Grafikkarten (wie der Voodoo 3000) sowie einigen Soundkarten gab es teils massive Probleme. Besonders ärgerlich war auch, daß der Mehrspieler-Modus kaum zum Laufen zu bringen war.

- Mittlerweile hat Topware zwei Patches herausgebracht. Den zweiten (auf Version 1.2) finden Sie auf unserer Bonus-CD; er schließt den ersten ein. Nach unserer Einschätzung läuft Earth 2150 damit stabil.
- Falls bei Ihnen trotz des Patches Probleme auftreten, können Sie versuchen, diese mit Hilfe der REG-Dateien im Verzeichnis \EARTH2150\TOOLS (existiert erst nach Installation des Patches) selbst zu beheben: Klicken Sie doppelt auf »Glide_only.reg«, wenn Sie eine 3Dfx-Karte verwenden, auf »OpenGL_only.reg«, wenn in Ihrem Rechner ein TNT- oder TNT-2-Board werkelt und auf »Direct3D_only.reg« bei jedem anderen Grafikbeschleuniger.
- Falls Sie eine Soundblaster Live (oder eine andere Karte mit Hardware-Tonmischung) einsetzen und der Sound nicht vernünftig läuft, sollten Sie einen Doppelklick auf »Hardware_Sound.reg« ausführen.

**Basis
VERNICHTEN**

Verteidigung dort, und schlagen Sie sich bis (2) durch, wo sich die schlecht gesicherte Basis der United Civilized States befindet.

**ARTEFAKT
im Südosten
sichern**

TIP 7: Bei (3) befindet sich ein Artefakt, das Sie einsammeln können, indem Sie einen Panzer einfach darüber fahren lassen. Es verrät Ihnen später einen geheimen Stützpunkt der UCS.

**Antarktis
VERLASSEN**

TIP 8: Nachdem Sie alle Ressourcen ausgebeutet haben, verlassen Sie mit sämtlichen Truppen die Region.

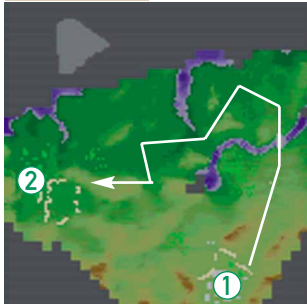
FLIEHEN

Kamchatka (5%)

TIP 9: Ihre Basis bei (1) wird von Streitkräften der Lunar Corporation angegriffen, fliehen Sie deshalb mit dem Baufahrzeug nach (2).

**Drei FOR-
SCHUNGS-
ZENTREN
bauen**

TIP 10: Errichten Sie drei Forschungszentren, und starten Sie die Erforschung des Sibiria-Rumpfes sowie des Raketenwerfers und der Reparatureinheit. Geben Sie den Erztransportern in der Basis die Anweisung, Rohstoffe zu fördern.



TIP 11: Bei (1) hat die LC eine eigene Basis errichtet, die Sie vernichten müssen. Attackieren Sie das Lager mit mindestens zehn Panzern, fünf Raketenwerfern sowie ein paar Reparatureinheiten, die Ihre Fahrzeuge auch im Gefecht instandsetzen. Sie können zusätzlich natürlich auf ältere Einheiten in Ihrer Hauptbasis zurückgreifen.

amchatka: Evakuieren Sie die Basis bei (1), rüsten Sie bei (2) auf, und schlagen Sie dann zurück.

TIP 12: Konstruieren Sie bei (1) mit einem Baufahrzeug einen Tunnel-
eingang, und schalten Sie auf die

**PROTOTYP
bergen**

Tunnelansicht um. Dort finden Sie den Prototypen für die Lasertechnologie. Bringen Sie ihn entlang des Pfeils auf der Karte in Ihre Basis (2). Wählen Sie für ihn als Skript »Gefechtseinheit: normal« an.

**Erz
MITNEHMEN**

TIP 13: Nehmen Sie auch das Erz bei (1) mit. Überweisen Sie es für die Evakuierung der Erde. Anschließend verlassen Sie das Einsatzgebiet.

Antarktis 2 (10%)

asis FINDEN

TIP 14: Die zu reaktivierende Basis liegt bei (1), fliegen Sie sämtliche Truppen ein, die Sie besitzen.

**Basis RE-
AKTIVIEREN**

TIP 15: Graben Sie sich in das Tunnelsystem unter der fast zerstörten russischen Basis ein, und reaktivieren



Sie den Hauptcomputer, indem Sie das Artefakt in den Gängen einsammeln. Die im Tunnelsystem verteilten Panzer schließen sich Ihnen nun an, bringen Sie sie sofort an die Oberfläche, und stellen Sie das Skript auf normale Gefechtseinheiten um.

Antarktis 2: Nachdem Sie Ihre Basis bei (1) reaktiviert haben, bauen Sie die Ressourcen der Region ab.

TIP 16: Die UCS führt in kurzen Abständen von zwei Seiten schwere Angriffe mit Mech-Kriegern durch. Während der Westen von Ihren eingeflogenen Truppen ver-

**ANGRIFF
abwehren**

teidigt wird, werfen die neuen Superpanzer den Ansturm des Feindes im Osten zurück. Reparieren Sie nach dem Angriff alle Truppen.

**MINEN
errichten**

TIP 17: Errichten Sie bei den Rohstoffvorkommen nördlich und westlich Ihrer Basis Minen, und be-



TIP 17: Testen Sie die Laserwaffe an den Mechs.

ginnen Sie mit dem Abbau der Ressourcen. Nutzen Sie einen Teil des Geldes zur Forschung, damit in der Hauptbasis Kanonenkugeln und Raketen verbessert werden können. Rüsten Sie auch den Raketenwerfer so weit wie mög-

lich auf. Den Rest der Ressourcen stellen Sie für die Evakuierung der Erde zur Verfügung.

Baikal (11%)

**LASERWAFFE
testen**

TIP 18: Testen Sie die Laserwaffe, indem Sie alle Mechs bei (1) mit ihr vernichten. Bringen Sie den Prototypen anschließend in Ihre Basis zurück.

**Alle Truppen
EINFLEIEN**

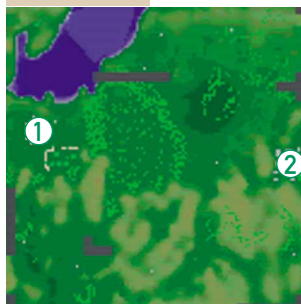
TIP 19: Sie erhalten Nachricht über eine Abordnung der LC in diesem Gebiet. Fliegen Sie alle Truppen ein, und befestigen Sie Ihre Basis weiter.

**LC im Osten
VERNICHTEN**

TIP 20: Die Basis bei (2) wird von mehreren Defenders und Guardians geschützt. Rüsten Sie Ihre Armee so weit auf, wie es das Kreditlimit erlaubt, und gehen Sie zum Angriff über. Leider ist die Feindbasis von allen Seiten gleich gut geschützt.

**Gebiet
SICHERN**

TIP 21: Nach der Vertreibung der LC erhalten Sie die Aufgabe, die Region zu sichern. Fahren Sie aus die-



Baikal: Nach den Lasertests vernichten Sie die Feindbasis bei (2) und sichern die Region.

sem Grund mit einem Baufahrzeug zu den Rohstoffen bei (2), und errichten Sie eine Mine sowie eine Transporterbasis. Fliegen Sie anschließend alle Truppen aus, und achten Sie auf die Meldung, wenn Sie die Mission beenden. Wenn die Nachricht erscheint, die Region sei gesichert, haben Sie alles richtig gemacht. Ansonsten müssen Sie noch mal Truppen zurückholen, um vereinzelt LC-Fahrzeuge auf der Karte zu finden und zu vernichten. Nach dem Verlassen

der Mission werden die verbliebenen Ressourcen automatisch für das Exodus-Projekt überwiesen.

Alaska (28%)

**Mission
NICHT sofort
starten**

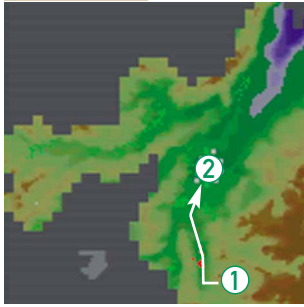
TIP 22: Bevor Sie diese Mission anwählen, sollten Sie alle Truppen in der Hauptbasis reparieren und anschließend die stärksten wieder in den Transporter laden. Der Laser-Prototyp kann nun auch für den normalen Kampf genutzt werden.

SOFORT
die UCS-Basis
angreifen

TIP 23: Die vor der Mission eingeladenen Einheiten transportieren Sie sofort ins Einsatzgebiet, um den UCS-General zu überraschen, der versucht, bei (2) eine Basis zu etablieren. Vernichten Sie sämtliche Einheiten; ein Gebäude sollten Sie allerdings stehenlassen, denn sonst haben Sie ständig mit schweren Attacken der UCS zu kämpfen.

RESSOURCEN
fördern

TIP 24: Nun schaffen Sie in aller Ruhe sämtliche Ressourcen von (1) und (2) zur Hauptbasis. Bei (2) müssen Sie jedoch zunächst mit einem Laserfahrzeug den Wald abfackeln.



Alaska: Vernichten Sie die gesamte Basis bei (1) bis auf ein Gebäude, und bauen Sie die Rohstoffe ab.

TIP 25: Während des Abbaus erforschen Sie in Ihrer Hauptbasis die Laserwaffe, den ersten Helikopter sowie den großen Verteidigungsturm. Sollten Sie dort keine Ressourcen mehr besitzen, fliegen Sie von der Missionskarte welche ein. Ziehen Sie außerdem schon vorzeitig sämtliche Truppen bis auf einen einsamen Panzer wieder nach Hause ab. Zum Schluß evakuieren Sie auch die

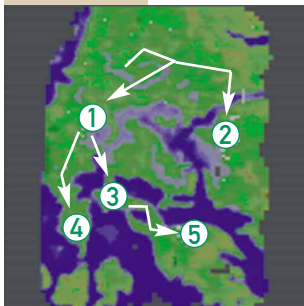
Im HQ
FORSCHEN

Erztransporter und vernichten mit dem verbliebenen Panzer das letzte UCS-Gebäude.

BLITZ-
ATTACKE

Kanada (38%)

TIP 26: Südlich des Landungspunktes finden Sie die für die Mission benötigten Ressourcen. Errichten Sie dort Ihre Basis. Da das erste der drei Feindchamps nur sehr leicht gesichert ist, sollten Sie mit sämtlichen Einheiten die Stellung bei (1) einebnen. Ziehen Sie sich danach zurück, aber vergessen Sie nicht, die Mine bei (1) auszubeuten.



Kanada: Vernichten Sie die drei Basen in der richtigen Reihenfolge, und stehlen Sie die Daten aus dem Hauptcomputer der UCS.

TIP 27: Die zweite Basis bei (2) ist schon schwerer zu knacken, da sie von einer schweren Festung geschützt wird. Mit einem Frontalangriff haben Sie keine Chance; schalten Sie statt dessen das Kraftwerk in der Nähe aus, danach ist die Festung wehrlos und kann vernichtet werden. Die Eroberung der Basis ist anschließend nur noch Formsache.

Festung
KNACKEN
Flugseinheiten
vom Boden
aus **AB-**
SCHIESSEN

TIP 28: In der Region sind überall Flugeinheiten des Gegners verstreut, die vor allem die Arbeit Ihrer Versorgungshelikopter stören werden. Stellen Sie deshalb ein kleines Platoon aus Raketenwerfern zusammen, die mit sämtlichen Feindfliegern abrechnen.

BRÜCKE
über die
Meerenge
bauen

TIP 29: Die letzte Basis liegt auf einer Insel. Bei (3) befindet sich jedoch eine Meerenge, über die Sie eine Brücke bauen können. Sollten Sie nicht mehr genügend Ressourcen zur Verfügung haben, errichten Sie eine weitere Abbaubasis bei (4).

Dritte Basis
SCHLEIFEN

TIP 30: Die Inselbasis ist überraschenderweise nicht allzu gut gesichert, Sie benötigen jedoch eine

Unter-
irdischen
COMPUTER
aufspüren

stattliche Anzahl Raketenwerfer, da sich bei (5) besonders viele feindliche Flieger aufhalten.

TIP 31: Graben Sie bei (5) einen Tunnelleingang, und schicken Sie eine schnelle Einheit hinein. Die fährt bis zur Mitte der Karte, wo sich der Hauptcomputer findet. In dem Artefakt dort sind die benötigten Daten gespeichert, die Sie benötigen.

Japan (40%)

Basis mit
großen
Türmen
SICHERN

TIP 32: Sichern Sie Ihre Basis mit Mauern und großen Verteidigungstürmen, auf denen Sie Laser und Raketenwerfer montieren. Gegen diese Kombination haben die leichten Fahrzeuge der Lunar Corporation keine Chance.

LANDBASIS
vernichten

TIP 33: Der Feindstützpunkt bei (1) liegt auf Ihrem Land, läßt sich somit also problemlos erreichen. Die



Vernichtung der Basis ist im Prinzip nur Formsache, allerdings sollten Sie auf die schweren Verteidigungstürme achten. Zerstören Sie deshalb zunächst die Sonnenkraftwerke und Batterien.

TIP 34: Die Basis bei (2) liegt hinter einem Bergmassiv und ist nur von der Seeseite oder durch einen Tunnel zu erreichen, wobei der die bessere Lösung ist. Wenn Sie das Massiv durchgraben haben, sichern Sie den Tunnelleingang auf der anderen Seite sofort mit schweren

Japan: Vernichten Sie die erste Basis auf dem Landweg, die beiden weiteren über Tunnelbauten.

Tunnel
GRABEN
INSELBASIS
mit zehn
Panzer
vernichten

Geschütztürmen. Bringen Sie anschließend Ihre Bodentruppen durch den Tunnel nach (2).

TIP 35: Auch die Inselbasis bei (3) läßt sich nur durch einen Tunnel erreichen. Beginnen Sie ihn am Strand im Süden Ihrer großen Insel. Die letzte Basis verfügt kaum über Abwehrtürme, daher reichen schon zehn Panzer. Überweisen Sie am Schluß sämtliche Ressourcen für das Exodus-Projekt, ohne Geld in die Erforschung von unnützen Schiffen zu stecken.

New York (40%)

Artefakte
FINDEN

TIP 36: Dies ist eine einfache Mission. Ihr Ziel ist es, mit einem Spionagefahrzeug drei verschiedene Artefakte im Tunnelsystem der Karte zu finden. Wir



haben die Orte auf der Karte für Sie mit (1), (2) und (3) markiert. Tunnel-Eingänge liegen im gesamten Gebiet verstreut.

TIP 37: Sollte Ihr Spionagefahrzeug von den zahlreichen Feinden beschädigt werden, reparieren Sie es mit Hilfe von weiteren Artefakten, die in den Tunnelsystemen verteilt sind.

TIP 38: Nachdem Sie alle drei Artefakte geborgen haben, fliehen Sie zur Landezone, bei der Sie auch den Einsatz begonnen haben.

New York: Erobern Sie die drei markierten Artefakte, und verlassen Sie die Region wieder.

Große Seen (48%)

Weg nach Süden
RÄUMEN

Feindbasis AUS-
LÖSCHEN

Ins Feindgebiet
INDRINGEN

MINIBASIS
errichten

TIP 39: Nachdem Sie sämtliche Truppen bei (1) eingeflogen haben, zieht der Verband geschlossen nach (2). Auf dem Weg dorthin vernichtet er alle Verteidigungstürme. Danach kann ein Baufahrzeug gefahrlos folgen und bei (2) eine Basis errichten.

TIP 40: Knapp südlich Ihrer Position befindet sich eine kleine Feindbasis, die Sie mit ein paar Panzern, Laserfahrzeugen und Raketenwerfern zerstören. Danach hören die Angriffe auf, und Sie können beruhigt die Ressourcen bei (3) und (4) abbauen.

TIP 41: Bei (5) dringen Sie in das UCS-Gebiet ein, das zur großen Basis bei (7) gehört. Festungen und Truppen bei (5) räumen Sie mit den (neu zu erforschenden) Atamans aus dem Weg, da die UCS nicht an Luftabwehr gedacht hat.

TIP 42: Errichten Sie bei (6) eine vorgeschobene Angriffsbasis, bestehend aus mehreren Abwehrtürmen, einem Versorgungsdepot, einer Produktionsstätte sowie einer Waffenfabrik. Bestücken Sie zwei Abwehrtürme mit Lasern, den Rest mit Raketenwerfern.

TIP 43: Fahren Sie mit fünf Panzern ein Stück nach Norden, bis Sie auf zwei Festungen treffen. Ziehen Sie sich dann nach (6) in den Schutz Ihrer Luftabwehr zurück, wobei Sie feindliche Flieger hinter sich her locken. Zerstören Sie so alle Flugzeuge. Der Rest der Basis kann sich mangels

Luftabwehr gegen fünf Ihrer Atamans, die mit Raketen bestückt sind, nicht behaupten.

TIP 44: Die unterirdische Alienbasis finden Sie, indem Sie einen Tunnelleingang bei (7) anlegen, das dortige Gebiet erkunden und sich dann zur schimmernden Basis durchgraben.

Area 51 (48%)

TIP 45: Ihr Feind wird bevorzugt aus der Luft angreifen, bringen Sie deshalb viele Raketenwerfer aus der Hauptbasis in die Region, und errichten Sie mehrere Türme mit Raketen. Der Tunnelleingang muß von fünf Laserfahrzeugen unterirdisch beschützt werden.

TIP 46: Mit weiteren drei Laserfahrzeugen geht's zum UFO bei (1). Folgen Sie dafür einfach dem Pfeil auf der Karte. Aktivieren Sie das Alienschiff, indem Sie die vier Artefakte einsammeln, die rund um die Halle verstreut sind. Anschließend bringen Sie das außerirdische Objekt zur Hauptbasis und evakuieren den Sektor.

FALLE für
Flieger
ALIENBASIS
finden

LUFT-
ABWEHR
aufbauen



roße Seen: Stampfen Sie bei (2) eine Basis aus dem Boden, und errichten Sie alle Feinde.



Area 51: Suchen Sie das UFO (1), und bringen Sie es anschließend unverseht zu Ihrer Hauptbasis.

Indonesien (61%)

VERTEI-
DIGUNG
ausbauen

TL Wolga
und Raketen-
aufsatz
ERFORSCHEN

LC
überrennen

TIP 47: Sie werden auf einer kleinen Halbinsel von vier Feindbasen belagert. Bauen Sie rasch Ihre Verteidigung aus. Helfen wird Ihnen dabei die neue Pill-Box, die schwerer gepanzert ist als die großen Türme.

TIP 48: Erforschen Sie von den ersten Ressourcen den neuen TL-Wolga-Rumpf sowie den schweren Raketenwerferaufsatz dafür. Konstruieren Sie zwei der Hovercrafts. Sollten Sie nicht genügend Credits für die Konstruktion von Einheiten frei haben, schicken Sie das UFO in ein Selbstmordkommando, da es nicht mehr benötigt wird.

TIP 49: Die LC-Basis bei (1) können Sie regelrecht überrennen, wenn Sie mit den eben gebauten schweren

Raketenwerfern Sonnenkraftwerke und Batterien aus dem Weg räumen und anschließend die Abwehranlagen vernichten. Achten Sie allerdings auf die Jäger der LC, die vor allem den langsamen Wolga-Fahrzeugen gefährlich werden können.

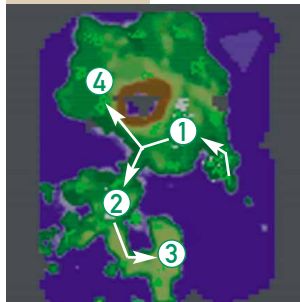


TIP 49: Die Basis der LC bei (1) können Sie einfach überrennen, da sie sehr schlecht geschützt ist.

UCS
vernichten

TIP 50: Die UCS-Basis bei (2) demolieren Sie mit Helikoptern, da die UCS ausschließlich auf Plasmakanonen setzt. Versuchen Sie vor allem, frühzeitig die Minenleger aufzuspüren, die ansonsten das ganze Gebiet unpassierbar machen. Anschließend beuten Sie bei (3) eine weitere Mine aus.

TIP 51: Im Norden besitzen Ihre Gegner noch zwei weitere Basen, die Sie aber ignorieren können, da sie nach etwa einer Stunde Spielzeit nicht mehr angreifen. Konzentrieren Sie sich statt dessen auf den Rohstoffabbau bei (1), (3) und (4), wo sich jeweils ein freies Ressourcengebiet befindet. Der Großteil des



Indonesien: Sichern Sie die kleine Halbinsel, auf der Sie starten, mit Pill-Boxen, und breiten Sie sich anschließend auf der Karte aus.

Ressourcen
FÖRDERN

Geldes sollte ins Exodus-Projekt fließen, der Rest geht in die Forschung zur Verbesserung des Wolga-Rumpfes und des schweren Raketenwerfers.

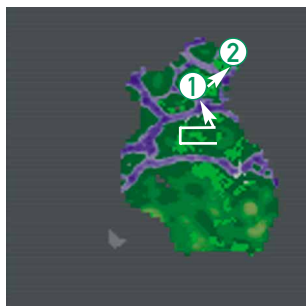
Amazonas (67%)

TUNNEL
zur nörd-
lichen Insel
graben

FLUGZEUGE
abschießen

TIP 52: Die Insel bei (1) läßt sich nur per Tunnel erreichen. Fahren Sie an den nördlichen Strand der Startinseln, und graben Sie sich bis (1) durch. Einige eingeflogene Einheiten verteidigen in der Zwischenzeit den Tunnelleingang.

TIP 53: Sobald Sie bei (1) wieder das Licht der Oberwelt erblicken, errichten Sie vier Pill-Boxen mit



Amazonas: Graben Sie einen Tunnel zu (1) und (2), wo Sie Basen etablieren, die Rohstoffe bereitstellen.

ZWEITE Insel einnehmen

Credits SPEICHERN

ATAMANS herstellen und ausfliegen

Direkt ANGREIFEN



Panama: Attackieren Sie mit Atamans die UCS-Basis bei (2), und fallen Sie anschließend mit Bodentruppen bei (1) ein.

DURCH BRECHEN

Eigene BASIS bauen und KAUKASUS erforschen

BLITZ-ANGRIFF mit Raketen

schweren Raketenwerfern. Bewegen Sie sich mit einer Einheit nach Westen, wo jede Menge LC-Jagdflyer lauern. Locken Sie die zu Ihren Abwehrvorrichtungen.

TIP 54: Während Sie auf der ersten Insel eine gut befestigte Basis mit genügend Raketenwerfern errichten, graben Sie einen Tunnel nach (2), denn dort findet sich eine weitere kleine Insel mit Rohstoffen. Bringen Sie ein Laserfahrzeug, ein Bauvehikel sowie zwei Erztransporter dorthin. Verbrennen Sie den Wald mit dem Laserfahrzeug, um ausreichend Platz für eine Mine und eine Raffinerie zu schaffen.

TIP 55: Bauen Sie wie gewohnt alle Ressourcen auf den beiden Inseln ab, und verlassen Sie anschließend mit allen Truppen das Gebiet. Es lohnt sich, zuvor noch etwas Geld in die Verbesserung der schweren Raketengeschosse zu stecken.

Panama (71%)

TIP 56: Konstruieren Sie in Ihrer Hauptbasis mindestens fünf Atamans und ein paar schwere Panzer, die Sie in den Transporthelikopter stecken. Schicken Sie die Truppen ins Einsatzgebiet.

TIP 57: Die UCS versucht, eine Basis bei (2) zu errichten. Stellen Sie ein Versorgungsdepot auf, und schicken Sie Ihre Helikopter sofort zum Angriff auf (2). Vernichten Sie zuerst das Baufahrzeug und danach die Kraftwerke. Damit wäre die Basis lahmgelegt, und die UCS kann sie nicht weiter ausbauen. In der Zwischenzeit bringen Sie weitere Truppen ins Einsatzgebiet.

TIP 58: Der Zugang zur Basis bei (1) wird von schweren Festungen bewacht. Ihre Helis vernichten das Kraftwerk und den Stromverteiler in der Nähe, während Ihre Bodentruppen die Festungen attackieren. Anschließend reparieren Sie die Brücke über den Fluß und schleifen die Basis bei (2) vollständig.

TIP 59: Errichten Sie nun Ihre eigene Basis, und bauen Sie die Rohstoffe ab. Die Erforschung des Kaukasus-Rumpfes und des schweren Lasers hat Vorrang. Damit wird der Wolga-Rumpf überflüssig. Montieren Sie von nun an den schweren Raketenwerfer auf einem Kaukasus.

Indien (81%)

TIP 60: Um schnell die Basis der UCS bei (1) zu vernichten, reichen die Raketenwerfer, die Sie zur Verfügung gestellt bekommen. Fliegen Sie aber dennoch schnell neue Truppen zur Verteidigung der Ba-



sis ein, die Sie bei (1) errichten. Während Sie Ihre Stellung mit Pill-Boxen sichern, schicken Sie ein Baufahrzeug nach (2), um eine kleine Mine auszubeuten.

TIP 61: Während Sie die Ressourcen der Region abbauen, können Sie Ihre Reparatureinheit aufrüsten, die anschließend mit doppelter Geschwindigkeit Ihre Einheiten in-standsetzen wird. 20.000 Credits bringen Sie zur Hauptbasis, da Sie sie für die nächste Mission benö-

tigen werden. Den Rest der Rohstoffe lassen Sie allerdings Exodus zukommen, den Minenwerfer zu erforschen lohnt sich nicht.

Madagaskar (81%)

TIP 62: Stellen in der Hauptbasis eine schlagkräftige Armee, bestehend aus Laser- und Raketenfahrzeugen, mit den Credits aus Indien zusammen. Beladen Sie den Helikopter mit den zehn stärksten Einheiten sowie 5.000 Credits, und beginnen Sie die Mission.

TIP 63: Ziehen Sie mit Ihren Fahrzeugen nach (1), und errichten Sie dort eine Angriffsbasis, bestehend aus Produktionszentrum, Waffenfabrik, Landezone und Versorgungsdepot. Fliegen Sie dorthin sämtliche Truppen der Hauptbasis ein.

TIP 64: Die LC hat eine gut verteidigte Basis im Talkessel bei (2). Bringen Sie Ihre Truppen durch den engen Paß vom Norden dort hinein, und beginnen Sie mit dem Feuer auf die Abwehranlagen. Während Raketenwerfer und Panzer vor allem die beharken, nehmen Ihre schweren Laserfahrzeuge die Bodeneinheiten des Feindes aufs Korn.

TIP 65: Bringen Sie Ihr Baufahrzeug zu der Stelle, wo die ersten Abwehranlagen standen, und sichern

Sie diese mit mehreren Pill-Boxen, kombiniert mit Laserwaffen und Raketenwerfern. Holen Sie dafür genügend Geld aus der Hauptbasis nach. Sie müssen diese Stellung nun unter allen Umständen halten. Das gibt Ihnen Zeit, einen Großteil Ihrer an-

geschlagenen Truppen wieder zu reparieren.

TIP 66: Sobald die Angriffe des Feindes ein wenig nachlassen, brechen Sie am östlichen Talkesselrand nach Süden durch, bis Sie Sonnenkollektoren und Batterien sehen. Sobald Sie die demoliert haben, können Sie die restlichen Gebäude gefahrlos vernichten, da die Defensivanlagen lahm liegen.

Reparatur-
einheit VER-
BESSERN

ARMEE
richtig
zusammen-
stellen

Angriffsbasis
im Nordosten
ERRICHTEN

LC durch den
PASS

ANGREIFEN

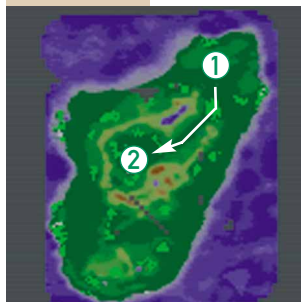
Stellung
SICHERN



p 65: Etablieren Sie nahe der LC-Basis eine Stellung, um Angriffe besser kontrollieren zu können.

STROM
im Süden
der Basis
ausschalten

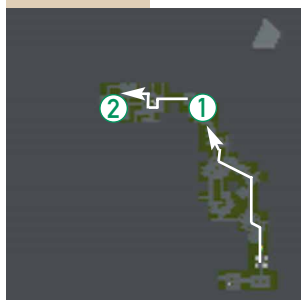
Artefakt
STEHLEN



Madagaskar: Fliegen Sie sofort Truppen ein, und greifen Sie die starke LC-Basis bei (2) an.

NEUE Einheit
basteln

Fehler AUS-
NUTZEN



Australien: Statten Sie den Prototypen bei (1) mit einem starken Schutzschild aus, und bringen Sie ihn bei (2) an die Oberfläche.

Konvoi
ESKORTIE-
REN
ANGREIFEN



Mosambik: Nachdem Sie die Kontrolle über alle Streitkräfte übernommen haben, vernichten Sie die wehrlose UCS-Basis bei (5).

Die Erde
VERLASSEN

TIP 67: Buddeln Sie einen Tunnelleingang in der Mitte des Talkessels, und nehmen Sie im Untergrund das Artefakt mit. Anschließend können Sie, während Sie die Ressourcen im Kessel abbauen, den neuen Schildgenerator erforschen. Rüsten Sie damit sämtliche neuen Fahrzeuge aus. Zusätzlich läßt sich ein schweres Geschütz entwickeln, das von nun an den normalen Panzer ersetzt.

TIP 68: Konstruieren Sie zu diesem Zeitpunkt eine neue Allround-Einheit für spätere Missionen: Mit Kaukasus-Rumpf, schwerem Geschütz, leichter Laserwaffe und schwerem Schildgenerator. Diese Einheit ist auf dem Boden so gut wie unschlagbar.

Australien (81%)

TIP 69: Designbugs vereinfachen diese Mission allgemein: Geben Sie direkt sämtlichen Einheiten den Befehl, sich nach (2) zu bewegen. Sie suchen sich den Weg selbst und ignorieren Gegner unterwegs. Bei (1) stoppen Sie kurz, rüsten den Prototypen mit dem dortigen Energieschild aus und fahren einfach weiter. Sobald Sie an der Oberfläche sind, marschieren Sie nach Norden zur Landezone.

Mosambik (90%)

TIP 70: Eskortieren Sie den Konvoi nach (1) und durch den Untergrund nach (2). Von dort geht's nördlich bis nach (3). Hier reparie-

ren Sie die Brücke, fahren weiter zum Punkt (4) und übernehmen dort das Kommando über alle dort stationierten Einheiten und Gebäude.

TIP 71: Sie erhalten den Oberbefehl über einen riesigen Verband von Panzern, Raketenwerfern und Haubitzen. Nun gehen Sie zum Angriff auf die Feindbasis bei (5) über, wobei die vielen Gleitjäger das einzige sind, was Ihnen gefährlich werden kann. Danach verlassen Sie die Region und pumpen jeden Pfennig in das Exodus-Projekt.

Ägypten (100%)

TIP 72: Da Sie eine Mine mit über 100.000 Ressourcen erhalten, können Sie nun problemlos die letzten 10 Prozent abzahlen. Sie benöti-

gen in dieser Mission nicht einmal eine Basisabwehr, denn der Gegner wird Sie nicht angreifen.

United Civilized States

VORBEREITUNG
in der Basis

TIP 73: Konstruieren Sie Tiger-Fahrgestelle mit MG- und Granatwerferaufsatz. Produzieren Sie einige dieser Einheiten und drei Erntemaschinen. Einer der Ernter beginnt im Norden zusammen mit der dort vorhandenen Einheit das Ressourcenfeld zu bearbeiten. Die restlichen Truppen laden Sie in den Transporter.

Ural (2%)

Ressourcen AUSBEUTEN

TIP 74: Errichten Sie südlich des Ressourcenfelds eine Stellung mit Atomkraftwerk, Erztransportbasis und Raffinerie. Rufen und entladen Sie den Transporthubschrauber, und beginnen Sie mit den Erntemaschinen die Rohstoffe auszubeuten.

Mech-Fabrik produziert NACHSCHUB

TIP 75: Wenn Ihre Einheiten den Angriffswellen nicht mehr gewachsen sein sollten, errichten Sie eine Mechfabrik und produzieren Nachschub. Sobald Sie die 20.000 Credits zum Raumschiff geschafft und das Feld ausgebeutet haben, können Sie die verbleibenden Einheiten evakuieren und die Mission beenden.

Basis mit Turmreihen VERTEIDIGEN

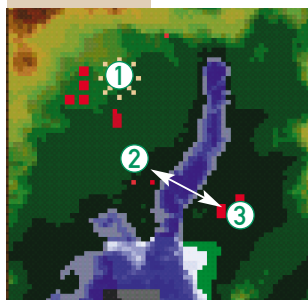
Antarktis 1 (2%)

TIP 76: Während sich die Ernter an die Arbeit machen, errichten die beiden Baumaschinen südlich der Basis zwei bis drei relativ dichte Reihen kleiner Türme. Falls einzelne Feinde durchbrechen, hetzen Sie Ihre Tiger-Einheiten auf sie. Nach dem Ablauf des Countdowns dürfen Sie eine Landezone bauen und überzählige Einheiten sowie Credits zur Hauptbasis schaffen.

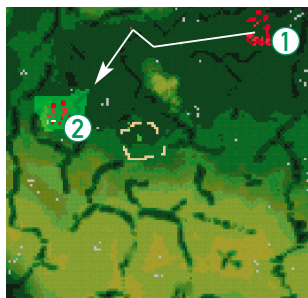
Stanford Labs 1 (2%)

TEST starten

TIP 77: Bewegen Sie den Mech auf den Teleporter (1) und dann im Tunnel wieder zurück. Danach stellen Sie eine Verbindung (in beide Richtungen) zwischen den beiden nächsten Teleportern (2) + (3) her und schicken den Mech in den Test.



Stanford Labs: Testen Sie die neue Teleporter-Technologie.



Antarktis 2: Ein Vorposten im Südwesten sichert den Nachschub.

Antarktis 2 (6%)

TIP 78: Errichten Sie zunächst eine Mechfabrik und einige Kanonen südlich der Basis bei (1). Rufen Sie den Transporter, und entladen Sie alle aus früheren Missionen mitgebrachten Einheiten. Entwickeln Sie im Forschungsmenü den Gargoyle und das dazugehörige Doppel-MG, während Ihre Truppen die ersten Attacken abwehren.

TIP 79: Produzieren Sie etwa zehn Gargoyles, und schicken Sie einen Trupp aus Erztransportern, einem Mammut-Baufahrzeug, den Gargoyles und einigen der Tiger-Fahrzeuge zum Ressourcenfeld im

Besser **MEHR** abbauen

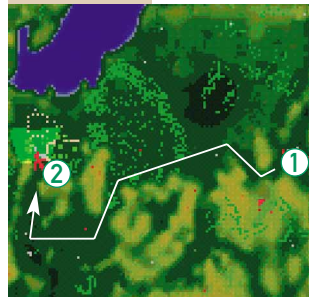
Südwesten (2). Errichten Sie eine Erztransportbasis, ein Atomkraftwerk und einige Kanonen, um die Ressourcen in Ruhe ausbeuten zu können. Fördern Sie statt der verlangten 30.000 lieber 40.000 Credits.

RESSOURCEN im NO fördern

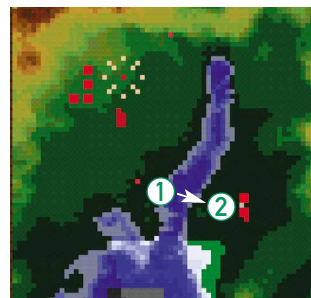
Baikal (6%)

TIP 80: Errichten Sie eine Basis bei dem Ressourcenfeld nordöstlich des Landepunktes (1). Beginnen Sie, Rohstoffe zu fördern, und stellen Sie einige Einheiten zur Verteidigung der Stellung ab.

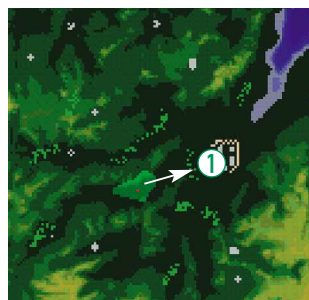
TIP 81: Erforschen Sie das Spider-Fahrgestell, und konstruieren Sie eine Einheit aus Spider und Raketenwerfer. Bauen Sie eine Armee auf, die neben den üblichen Tigers auch einige Gargoyles und Spiders enthält. Die Truppe sammelt sich südlich der gegnerischen Basis bei (2) und greift durch die Schlucht an.



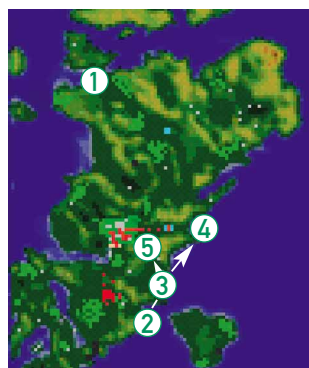
Baikal: Bauen Sie Ihre Truppen auf, um die Feindbasis zu zerstören.



Stanford Labs 2: Die Teleporter-Technologie ist nicht ausgereift.



Alaska: Panzer haben gegen fliegende Einheiten keine Chance.



Japan: Beginnen Sie bei der Landezone im Süden mit dem Basisbau.

Stanford Labs 2 (6%)

TIP 82: Für die Dauer dieser Mission sollten Sie Ihre Forschungen einstellen, sonst könnte Ihnen plötzlich das Geld ausgehen. Machen Sie zunächst dieselben Tests wie bei Ihrem ersten Besuch in der Forschungseinrichtung.

TIP 83: Wenn der Mech die Seite gewechselt hat, errichten Sie einen Tunnelleingang beim Fluß (1) und graben eine Verbindung ans andere Ufer (2), wo Sie einen weiteren Eingang errichten. Nun marschieren Ihre Mechs durch den Tunnel und schalten die abtrünnige Einheit aus.

Alaska (6%)

TIP 84: Laden Sie in der Heimatbasis eine Handvoll Gargoyles in den Transporthubschrauber, und schicken Sie ihn zur Region. Die Fluggeräte können gefahrlos die Panzer bei (1) zerstören und damit die Mission gewinnen.

Japan (10%)

TIP 85: Kümmern Sie sich nicht um die nördliche Landezone (1), sondern aktivieren Sie die südliche (2), und errichten Sie dort eine Basis. Bauen Sie eine Raffinerie und eine Erztransportbasis, die Sie so lange beliefern, bis zehn Prozent vom Exodus-Projekt erreicht sind.

TIP 86: Wenn die beiden Ressourcenfelder zur Neige gehen, greifen

Basis mit Spiders und Gargoyles **ANGREIFEN**

TUNNEL zu den Plänen

HACKERHAUS zerstören

PLASMA-WAFFE erforschen

Sie mit einer Armee aus je etwa 15 Spider- und Gargoyle-Einheiten die gegnerische Basis nordöstlich von Ihnen bei (3) an. Die Spiders bleiben zunächst außerhalb der Basis, die Gargoyles locken ihnen die Feinde vor die wartenden Raketenwerfer.

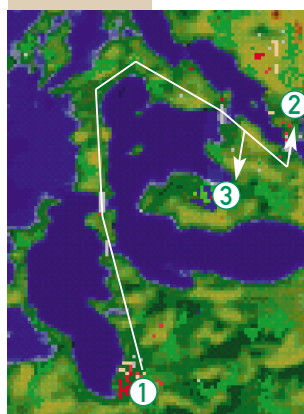
TIP 87: Dann machen sich Ihre Ernter an das nächste Ressourcenfeld bei (4). Fünf Spiders und die verbleibenden Gargoyles treffen sich im Norden bei (5). Von dort gräbt ein Mammut einen Tunnel in Richtung Osten, dessen Ausgang die Gargoyles überwachen.

TIP 88: Wenn der Ausgang gesichert ist, werden alle Einheiten bis auf die fünf Spiders evakuiert. Dann verläßt das Quintett den Tunnel, schnappt sich die Pläne und zerstört vor dem Abflug noch das Gebäude der Hacker (nördlich der Pläne).

Große Seen (22%)

TIP 89: Bauen Sie Ihre Stellung (1) mit einer Erztransportbasis, einer zusätzlichen Raffinerie, einem weiteren Kraftwerk und einer Landezone aus. Der Transporter bringt die verbleibenden Einheiten; die beiden Ressourcenfelder werden angezapft. Erforschen Sie die Plasmawaffe, die Sie von nun an als Alternative zum Raketenwerfer auf Ihre Fahrgestelle bauen, und vergrößern Sie Ihre Armee.

TIP 90: Wenn das östliche Ressourcenfeld langsam zur Neige geht, bricht ein Trupp bestehend aus etwa fünf Gargoyles, ebenso vielen Spiders (Rakete und Plasma), einem Konstruktionsfahrzeug und einigen Erztransportern über die Landbrücke zum nördlichen Ressourcenfeld (2) auf, errichtet Kraft-



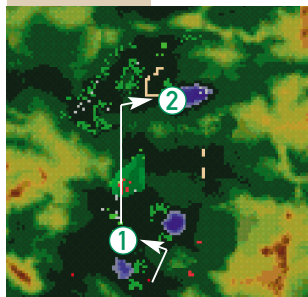
Große Seen: Ein Angriff auf die Gegner führt zu Friedensverhandlungen.

Bis zum Friedensangebot **ANGREIFEN**

feld und Raffinerie und beginnt mit dem Abbau. **TIP 91:** Stecken Sie noch ein paar Credits in die Forschung, und bauen Sie Ihre Armee weiter aus (hauptsächlich Gargoyles und Spiders mit Plasmawaffen). Sobald alle Ressourcen erschöpft sind, starten Sie Ihren Angriff auf die gegnerische Basis (3). Nachdem die Meldung von den Friedensverhandlungen Sie erreicht hat, können Sie den Angriff abbrechen und die Mission beenden.



Tip 91: Ziehen Sie sich zurück, sobald Sie von den Verhandlungen hören.

Kurtskatow FZ (22%)**EINGANG
zum Tunnel
finden**

Kurtskatow FZ: Den Eingang zum Tunnelsystem finden Sie im Norden.

TIP 92: Greifen Sie die erste Basis (1) kurz an, und ziehen Sie sich wieder zurück. Nun dürfen Sie Verstärkung anfordern, je etwa zehn Gargoyle- und Spider-Einheiten sollten genügen. Mit diesen Truppen kämpfen Sie sich Richtung Norden vor, wo eine Einheit in die Tunnel bei (2) abtaucht.

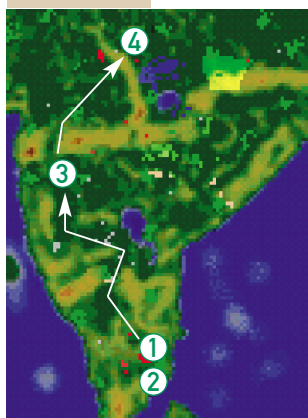
TIP 93: Unterirdisch geht es zunächst nach Süden, nach Osten, wieder nach Süden und zuletzt nach Osten, wo das Fahrzeug ein Funkgerät findet. Nun dürfen Sie mit Hilfe der Grizzly-Einheiten die Basis in Schutt und Asche legen und die Mission beenden.

Stanford Labs 3 (22%)**Den
TELEPORTER
testen**

TIP 94: Ein letztes Mal machen Sie sich zu den Stanford Labs auf und führen die bekannten Tests durch, die diesmal reibungslos funktionieren – von nun an dürfen Sie die Teleporter-Technik einsetzen.

Indien (24%)**TREFFPUNKT
sichern**

TIP 95: Plazieren Sie die vorhandenen Einheiten nördlich des Treffpunktes bei (1), und fordern Sie Verstärkung an. Errichten Sie eine Basis zur Ausbeutung des Ressourcenfelds (2). Dann erforschen Sie das Panther-Chassis und kombinieren es mit dem schweren Granatwerfer. Schließlich schicken Sie mit einer Erztransportbasis noch 20.000 Credits zum Raumschiff.



Indien: Ihre Teleporter und Tunnel ermöglichen den Gesandten der LC eine sichere Passage.

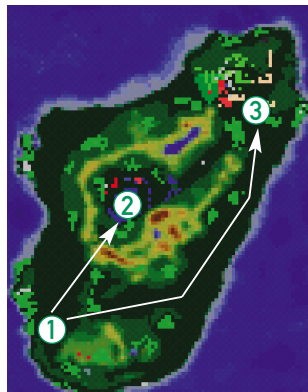
TIP 96: Per Baufahrzeug errichten Sie einen Teleporter nahe der Basis und bilden dann einen Trupp aus etwa zehn Spider- und Panther-Einheiten. Die machen sich nun zur Schlucht im Nordwesten (3) auf, wobei die bewaffneten Einheiten nur dazu da sind, Feindfeuer auf sich zu ziehen.

**TUNNEL
durch den
Berg**

TIP 97: Wenn das Konstruktionsfahrzeug durchgekommen ist, errichtet es westlich der Lunar-Basis direkt am Berg (4) einen weiteren Teleporter und einen Tunnelleingang, gräbt einen Tunnel nach Osten und platziert einen Ausgang in der Nähe der Basis. Nun kann das Fahrzeug der Lunar Corporation unbeschadet per Teleporter und Tunnel in seine heimatische Basis gelangen (in den See steuern!).

Madagaskar (28%)**Feld des
Partners
AUSBEUTEN**

TIP 98: Errichten Sie eine Basis südlich der Ressourcen bei (1), und beginnen Sie mit der Förderung. Die geringen Rohstoffvorräte in der Nähe sind schnell aufgebraucht, Ihren freundlichen Verbündeten stört



Madagaskar: Eine gemeinsame Attacke mit den Verbündeten erhöht Ihre Chancen auf den Sieg.

es aber nicht, wenn Sie dessen Feld bei (2) ebenfalls ausbeuten.

TIP 99: Formen Sie eine Armee aus etwa zehn Gargoyle-Einheiten sowie je sieben bis zehn Spiders und Panthers. Während Sie den Exodus mit 30.000 Credits beschleunigen, rücken Ihre Einheiten bis knapp südlich der gegnerischen Basis bei (3) vor und warten auf einen Angriff der LC.

TIP 100: Sobald die LC den Gegner attackiert, greifen Sie ins Geschehen ein, wobei die Flugeinheiten immer leicht vor den Bodentruppen operieren und schwere Geschütze sowie Panzer mit Laserwaffen ausschalten.

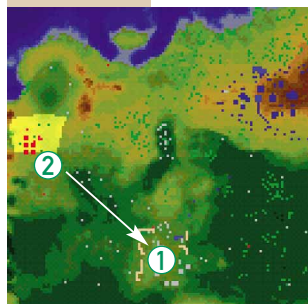


Tip 100: Der gemeinsame Angriff von LC und UCS führt zum Erfolg.

Australien (33%)

Zuerst
TRUPPEN
bauen

TIP 101: Bei dieser Mission müssen Sie schnell handeln, da Ihre Einheiten nach 15 Minuten umgepolt werden. Beginnen Sie die Mission erst, wenn Sie etwa zehn Gargoyles und rund doppelt so viele Bodentruppen besitzen. Nach dem Start der Mission stürzen sich Ihre Einheiten gleich in die Schlacht bei (1) und unterstützen die LC-Truppen.



Australien: Vorsicht! Nach 15 Minuten werden Ihre Einheiten »bekehrt«.

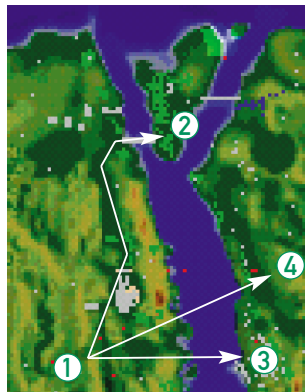
TIP 102: Gleichzeitig bauen Sie beim Ressourcenfeld (2) eine Basis auf, die Nachschub produziert, der ebenfalls sofort in die Schlacht geworfen wird. Vor dem Ablauf der 15 Minuten müssen alle feindlichen Gebäude zerstört sein. Währenddessen fördern Sie nebenbei weitere 50.000 Credits für das Raumschiff. Wenn Sie die Karte vor dem Verlassen sichern, kommen dem Projekt noch einmal fast 100.000 Credits zugute.

NACHSCHUB
sichern

Ägypten (53%)

Truppen kurz
EVAKUIEREN

TIP 103: Diese Mission ist erneut eine Falle. Wieder werden Ihre Truppen nach 15 Minuten umgepolt –



Ägypten: Evakuieren Sie Ihre Truppen rechtzeitig, um deren Umkehrung effektiv zu verhindern.

Ihre einzige Chance ist es, alle beweglichen Einheiten rechtzeitig zu evakuieren und dann wieder zurückzuholen. Errichten Sie Ihre Basis nahe an den Rohstoffen bei (1), und konzentrieren Sie sich auf den Ausbau Ihrer Luftmacht.

TIP 104: Nachdem Ihre Truppen vom kurzen Besuch der heimatischen Basis zurückgekehrt sind, brechen einige militärische Einheiten, ein Mammut und einige Erztransporter zur nördlichen Insel (2) auf, wo sie Kraftwerk und Raffinerie errichten und mit dem Abbau der Ressourcen beginnen.

**LUFT-
ANGRIFF**
auf ED-Basis

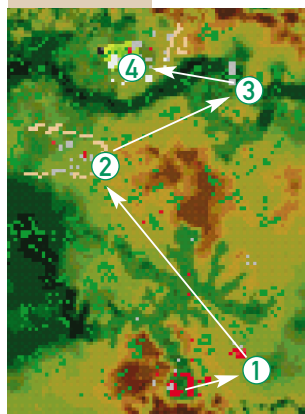
TIP 105: Wenn Ihre Luftstreitmacht etwa 15 Flugzeuge erreicht hat, können Sie damit beginnen, die ED-Basis im Osten (3) anzugreifen. Konzentrieren Sie sich zunächst auf die Fahrzeuge mit Raketenwerfer, dann auf die stationäre Luftabwehr. Sobald der Widerstand gebrochen ist, können Sie die Basis ungestört schleifen. Mit fliegenden Erntefahrzeugen bauen Sie nun noch die Rohstoffe bei (3) sowie (4) ab und stecken das Geld in den Bau des Raumschiffs. Ein Angriff auf die LC (die Ihnen die Freundschaft aufkündigt) lohnt sich nicht, weshalb Sie – sobald alle Ressourcen geerntet sind – Ihre Fahrzeuge evakuieren und Ihre Gebäude sprengen.

LC
ignorieren

Mosambik (55%)

Einheiten
werden
UMGEKEHRT

TIP 106: In dieser Mission werden Ihre Einheiten sogar zweimal umgekehrt, in der fünfzehnten und in der dreißigsten Minute. Evakuieren Sie Ihre Truppen rechtzeitig. Da Ihre Basis ständig angegriffen wird, müssen Sie die stationäre Verteidigung stark ausbauen. Errichten Sie nahe an den Rohstoffen bei (1) Kraftwerk, Raffinerie und ein bis zwei Festungen, die Sie über das Waffenwechsel-Menü auf den neuesten Stand bringen.



Mosambik: In dieser Mission müssen Sie Ihre Truppen gleich zweimal in Sicherheit bringen.

TIP 107: Stellen Sie eine schlagkräftige Armee aus etwa 15 bis 20 Gargoyle-Einheiten (je etwa zur Hälfte mit MG und Raketen bewaffnet) und ebensovielen Panther-Einheiten (mit Raketen oder Plasmawaffen) zusammen. Greifen Sie zunächst die ED-Stellung bei (2) an: Von Osten her nähern sich Ihre Truppen lang-

ED-BASIS
im Norden
zerstören

sam der Basis und locken zunächst einige bewegliche Einheiten aus dem Schutz der stationären Waffen. Danach kümmern sich die Bodentruppen um die Flugabwehr und die Gargoyles um die schweren Waffen.

Zum
QUARTIER
der Hacker

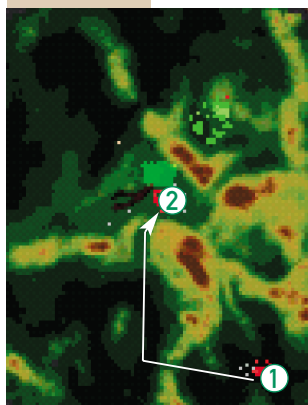
TIP 108: Wenn die Basis ausgeschaltet ist, kümmern sich Ihre fliegenden Ernter um eventuell noch vorhandene Ressourcen. Die Kampftruppen rücken,



Tip 108: Die schwache Basis der Hacker kann dem Angriff Ihres mächtigen Gargoyle- und Panther-Platoons nicht lange widerstehen.

Die LETZTE Basis

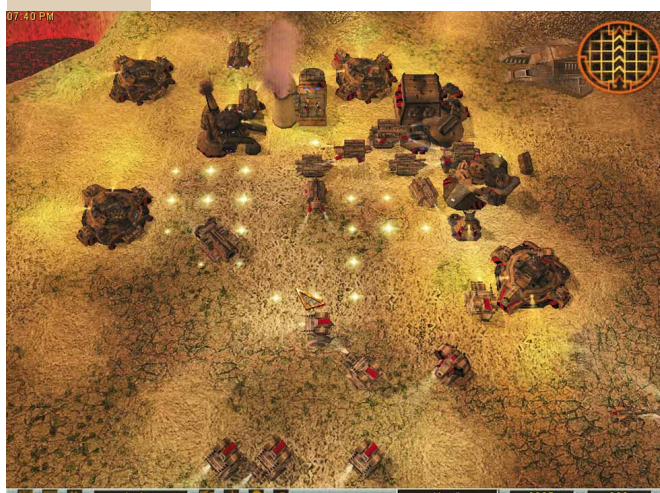
nachdem sie repariert und auf Sollstärke gebracht wurden, zur Brücke bei (3) vor. Die nächste Basis bei (4) zerstören Sie wie die letzte, wobei Sie die mit Lasern bewaffneten Gebäude frühzeitig ausschalten.



Anden: Das Ressourcenfeld im Zentrum der Karte ist hart umkämpft.

Feld im ZENTRUM sichern

Einheiten zum Feld im Zentrum der Karte (2) auf und zerstören dort die stationären Kanonen. Dann schicken Sie Ernter und Baufahrzeug hinterher.



Tip 110: Das zentrale Ressourcenfeld wird bestens bewacht.

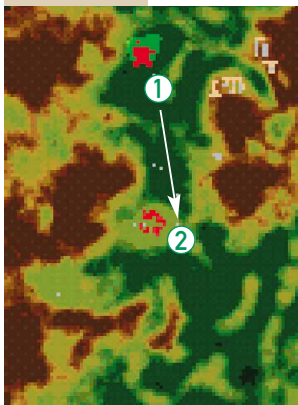
Anden (69%)

TIP 109: In dieser Mission besteht Ihr einziges Ziel darin, möglichst viele Rohstoffe für das Raumschiff zu fördern. Errichten Sie Raffinerie und Erztransportbasis. Beginnen Sie damit, das Ressourcenfeld neben der Basis (1) auszubeuken, und erweitern Sie Ihre Armee (Jaguar erforschen und mit Raketenwerfer oder Plasmawaffe bestücken).

TIP 110: Wenn die Rohstoffe in der Nähe der Basis zu Ende gehen, brechen Sie mit einer Gruppe aus etwa zehn Jaguar- und Panther-

Nach dem Sieg WEITER-ERNTEN

TIP 111: Errichten Sie ein Kraftwerk, eine Raffinerie sowie einige Festungen, und ernten Sie das Feld vollständig ab. Auch wenn die Mission gewonnen ist, können Sie noch weitere Ressourcen ernten, die Sie in das Raumschiff und in die Forschung pumpen. Erst wenn keine Rohstoffe mehr vorhanden sind, evakuieren Sie die Einheiten und beenden die Mission.

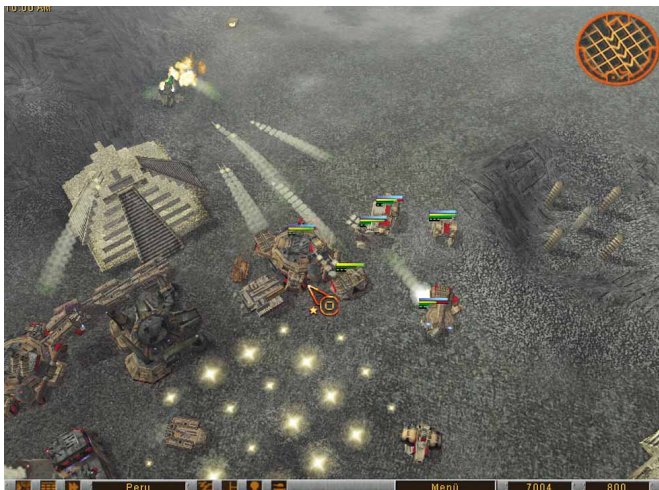


Kolumbien: Sammeln Sie fleißig Credits, um das sündteure Exodus-Projekt weiter voranzutreiben.

Kolumbien (88%)

TIP 112: Sichern Sie die Basis nach Süden mit zwei Festungen ab, und kümmern Sie sich um die Rohstoffe bei (1). Wenn die sich dem Ende zuneigen, bricht der Großteil Ihrer Streitmacht zum Feld bei (2) auf.

TIP 113: Dann schicken Sie auch ein Baufahrzeug nach (2), das dort ein Kraftwerk, eine Raffinerie, eine Erztransportbasis und rundherum etwa vier Festungen errichtet. Zuletzt treffen die Ernter ein, die sich sofort an die Arbeit machen. Stecken Sie den gesamten Erlös ins Exodus-Projekt.



Tip 113: Das Ressourcenfeld muß für einige Zeit verteidigt werden.

Peru (100%)

Basis nach SÜDWESTEN schützen

TIP 114: Errichten Sie eine Basis, und beuten Sie die Ressourcen bei (1) aus. Sichern Sie die Basis nach Südwesten mit einer Festung ab. Wenn die Rohstoffe zur Neige gehen, rücken Sie mit den meisten Ihrer Einheiten zum nächsten Feld bei (2) vor und bauen dort Kraftfeld, Erztransportbasis und ein bis zwei Festungen.



Peru: Endlich können Sie die letzten Credits für Exodus auftreiben und die Kampagne gewinnen.

TIP 115: Schützen Sie Ihre Ernter, und beuten Sie das Feld aus; die fliegenden Ernter kümmern sich derweil um die beiden Felder im Osten (3). Nun müssen Sie noch einige Zeit durchhalten – und haben die UCS-Kampagne geschafft. **GUN**