

Dark Reign Rise of the Shadowhand

Die beiden Feldzüge auf der Missions-CD zu Dark Reign sind
saftig schwer – aber zu meistern, wie unsere Komplettlösung zeigt.

Auf Ninevak ist die Hölle los: Egal, ob Sie gerade in einer Schlacht gegen widerspenstige Xeniten oder machtbesessene Osiris stecken – in Activisions Dark-Reign-Addon muß jeder Befehl stimmen. Zu unseren Karten: »EB« steht jeweils für die eigene Basis, »GB« für feindliche Anlagen.

Die Freiheitskorps-Kampagne

Sender
ZEITGLEICH
angreifen

MISSION 1: Errichten Sie sofort eine Basis bei (1). Die Wasserquellen (2) und (3) werden von wilden Xeniten bewacht, die Sie ausschalten müssen. Einige schwere Geschütztürme sichern derweil den Nordrand Ihrer Basis. Die Sendeeinrichtungen (4) bis (6) sollten etwa zeitgleich ausgeschaltet werden; bilden Sie deshalb drei Teams aus insgesamt ungefähr 15 schweren Einheiten (Raketen- oder Phasenpanzer) und mindestens drei Spider-Bikes. Die drei Angriffsgruppen beseitigen jeweils die Gegner und Türme am Südrand der drei Hügel, anschließend zerstören die geländegängigen Bikes die Sendeanlage.



Mission 1: Flinke Spider-Bikes vernichten die Sender.

SÜDBASIS
ausbauen

MISSION 2: Die Xeniten greifen zuerst aus dem Norden an. Schicken Sie ihnen alle Kampfeinheiten entgegen, und reparieren Sie laufend die Geschütztürme. Die nördliche Hälfte der Basis wird die Gefechte kaum überstehen; befestigen Sie daher den südlichen Teil, und stellen Sie eine Armee aus Raketenpanzern und Geschützen auf. Die zweite Angriffswelle erfolgt von Südwesten her. Sobald sie abgeklaut ist, vernichtet Ihre Armee die großen Hallen im Nordosten und spürt versprengte Gegner auf.

Wilde
Xeniten
ANHEUERN

MISSION 3: Nachdem Lynx Carriden den Verhandlungsort (1) erreicht hat, holt sie bei (2) verbündete Xeniten ab. Im Dorf (3) vernichten Sie die Imperialen und warten auf die Verstärkung aus der Siedlung (4). Einer Ihrer Grendelreiter sammelt



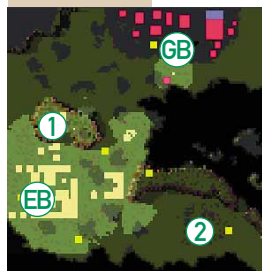
Mission 3: Sammeln Sie die wilden Xeniten ein.

nun die wilden Xeniten ein, die auf der Übersichtskarte zu sehen sind, und schaltet mit ihnen die Artillerie (5) aus. Anschließend greift Ihre gesamte Streitmacht die Feindbasis im Nordosten an. Legen Sie dabei öfter Pausen ein, damit sich Ihre verwundeten Xeniten vollständig erholen können.

Luftangriffe
ABWEHREN

MISSION 4: Das Forschungszentrum wird schnell mit vielen schweren Geschützplattformen Richtung Südosten abgeriegelt, ebenso die nordwestliche der beiden Brücken, die Sie unbedingt halten müssen. Sichern Sie Basis, Brücke und Labor anschließend mit Flugabwehr-Geschützen und die Basis mit weiteren Verteidigungstürmen. Eine Armee aus etwa fünf berittenen und mindestens zwanzig unberittenen Grendels zerstört erst die feindlichen Wasserexport-Anlagen und dann die restlichen Gebäude.

Sky-Bike als
AUFKLÄRER



Mission 5: Ihre Artillerie beharkt die Deszendenten.

MISSION 5: Rüsten Sie sofort das Hauptquartier auf, und errichten Sie einen Schutzwall aus schweren Geschützen. Bei (1) befindet sich eine Quelle, die Ihre Einkünfte verdoppelt. Ein Sky-Bike klärt vorsichtig das feindliche Deszendenten-Lager (2) auf, damit Ihre Artillerie es unter Beschuß nehmen kann. Wiederholen Sie diese Taktik mit der imperialen Basis. Ihr Sky-Bike sollte dabei feindlichen Fußtruppen und Ihren Granaten ausweichen, sonst endet es schnell auf dem harten Dschungelboden.

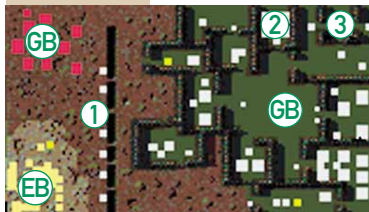
Truppen
regelmäßig
REPARIEREN

MISSION 6: Die Straße wird von acht Neutronenbeschleunigern gesichert, zwei Kraftwerke versorgen je vier davon – diese müssen Sie ausschalten. Ihre Gants erkunden deshalb das westliche Flußufer. Östlich Ihrer Startposition liegt ein kleines Gefangenenerlager. Befreien Sie die Insassen, um sie für Ihre Armee zu rekrutieren, und säubern Sie das Gebiet westlich des Flusses von feindlichen Einheiten (meiden Sie aber die Beschleuniger). Mechaniker und Stabsarzt halten ständig Ihre Truppen einsatzbereit. Ein Schütze und beide Unterbrecher klettern in den Mannschaftstransporter, der nach Süden fährt, den Fluß überquert und sich weiter in Richtung Osten bewegt. Unterwegs steigt der Schütze im Bedarfsfall wieder aus und eliminiert gegnerische Soldaten.

TRANSPORTER
beladen

**Kraftwerke
AUS-
SCHALTEN**

Laden Sie in der südöstlichen Kartenecke die Fußtruppen aus, um sie dann nach Norden zu schicken. Hier befinden sich vier Mulden mit jeweils zwei Kraftwerken. Ein Unterbrecher schaltet in der südöstlichen Senke eines davon ab – jetzt kann Ihr Lkw-Konvoi die ersten vier Neutronenbeschleuniger passieren. Der zweite Unterbrecher kümmert sich anschließend um ein Kraftwerk in der nördlichen Senke, wodurch die anderen vier Geschütze lahmgelegt werden. Schicken Sie Ihre Lastwagen dann schnell zum östlichen Kartenrand.

**Osiris mit
ARTILLERIE
knacken**

Mission 7: Zerstören Sie die feindlichen Geschütze und Kraftwerke zuerst.

MISSION 7: Errichten Sie am Ostrand Ihrer Basis eine Reihe Geschützplattformen und einige Flugabwehrkanonen. Ein halbes Dutzend Grendel greift die imperiale Basis im Norden an. Diese Aktion sichert Ihnen eine zweite Wasserquelle. Die Osiris-Festung ist schwerer zu knacken: Bauen Sie einige Haubitzen, um die Neutronenbeschleuniger (1) am Fluß und die Kraftwerke (2) zu zerstören, sobald ein Sky-Bike sie entdeckt hat. Da-

durch fallen die stationären Kanonen aus, und die Kommunikationsanlage (3) ist ein leichtes Ziel.

Die Imperiale Kampagne**KOMPAKT
vorrücken**

MISSION 1: Der feindliche Stützpunkt liegt ganz im Nordosten. Meiden Sie auf dem Weg dorthin Brücken, und halten Sie Ihre Streitmacht zusammen, um konzentriert angreifen zu können.

**Konstruk-
teure sofort
in SICHER-
HEIT bringen**

MISSION 2: Nach kurzer Zeit wenden sich die Osiris gegen Sie und übernehmen sämtliche Einrichtungen sowie viele Truppen. Schicken Sie deshalb sofort alle Konstruktionseinheiten in die südwestliche Ecke der Basis, wo sie am sichersten aufgehoben sind. Sobald das große Gefecht beginnt, ziehen sich alle loyalen Streitkräfte nach Westen zurück und vernichten die Verräter sowie die beiden Wasserexport-Einrichtungen. Dort wird anschließend Ihre Basis hochgezogen. Errichten Sie schnell einige Neutronenbeschleuniger, Panzer und Scarab-Haubitzen. Letztere zerstören einen Großteil der feindlichen Anlagen und postieren sich anschließend südlich der großen Festungsmauer. Stellen Sie einige Panzer zu ihrer Sicherung ab, die restlichen Tanks vernichten die gegnerischen Gebäude, die noch stehen.

**Androiden
rechtzeitig
ABFANGEN**

MISSION 3: Hier reichen etwa fünf Abwehrtürme aus. An allen Ausgängen der feindlichen Basis werden Beobachtungsdrohnen stationiert, während die Fahrzeugfabrik Panzer produziert. Je ein Androide versucht, einen der Transporter (1) bis (6)



Mission 3: Zerhäsler erledigen die ansturmenden Droiden.

**Panzer und
Agenten
BEAMEN**

Mission 4: Hier müssen Sie Ihre Einheiten oft beamen.

zu erreichen. Da sowohl Ihr Stützpunkt als auch Ihre Transporter gut verteidigt sind, können Sie die Roboter vorher leicht abfangen – am besten mit Zerhäsclern. Vorsicht: Der letzte Droid will durch den unteren Ausgang fliehen. Sobald alle sechs Angreifer ausgeschaltet sind, zerstören Ihre Panzer die Kasernen.

MISSION 4: Bauen Sie sofort einen oder zwei Neutronenbeschleuniger. Wenn der feindliche Angriff abgewehrt ist, räumen Ihre Tachyonenpanzer den

See. Das abgestürzte Schiff wartet bei (1), der Professor bei (2). Beamen Sie die drei Tanks durch ein temporäres Tor nach (3), wo sie die nördlich gelegene Insel befreien. Anschließend werden der V-Mann sowie eine Konstruktionseinheit dorthin befördert. Während der V-Mann sich in der Fahrzeugfabrik nach Plänen für Furien und Gemini-Panzer umsieht, errichtet der Konstrukteur ein weiteres Tor, mit dem der Spion nach (4) springt, um das letzte Geheimnis zu ergründen. Danach geht's nach (5), wo Sie mittlerweile ebenfalls ein Tor errichtet haben. Zurück in der Heimatbasis muß der Agent nur noch das Hauptquartier betreten.

**Mit den
Technikern
FLIEHEN**

MISSION 5: Das Korps attackiert Sie aus verschiedenen Richtungen in mehreren Wellen. Die erste trifft die Südseite der Basis – verstärken Sie also hier die Verteidigung. Sobald auch die beiden Angriffe aus Norden und Nordosten zurückgeschlagen sind, treffen im Südosten einige Bomber zu Ihrer Unterstützung ein. Diese schalten während des nächsten Gefechts im Westen möglichst viele Grendels aus. Sammeln Sie die verbleibenden Einheiten beim Labor, und ignorieren Sie den anrollenden Angriff. Sobald die Techniker mit ihrer Arbeit fertig sind, flüchten Sie mit allen Leuten über die nur leicht verteidigte Straße bis in die nordöstliche Ecke.

**Beim Labor
SAMMELN****Zwei
QUELLEN
erobern**

MISSION 6: Eine feindliche Basis blockiert den Weg des EMP-Geräts zu seinem Ziel. Erobern Sie deshalb die Quellen im Süden, und zerstören Sie die Brücke beim ersten Wasserloch. Die Quelle im Südwesten wird zwar stationär verteidigt, ist durch Artilleriebeschuss aber schnell befreit. Sichern Sie die beiden Vorkommen anschließend durch Beschleuniger, und produzieren Sie möglichst schnell eine schlagkräftige Armee. Diese vernichtet dann das Osiris-Lager, um dem EMP-Gerät den Weg freizumachen.

**LUFTRAUM
sichern**

MISSION 7: Die Osiris greifen aus nordwestlicher Richtung an – formieren Sie dementsprechend Ihre Verteidigungslinie. Falls diese an einer Schlucht liegt, sollten Sie auch im Tal Türme bauen. Eine effektive Luftabwehr ist besonders wichtig, um die explodierenden Drohnen abzufangen. Das Freiheitskorps kann ignoriert werden, weil die Osiris es schon bekämpfen. Statt dessen greifen Ihre Artillerie- und Nahkampfteinheiten die Osiris-Basis an. Verschonen Sie aber die letzte Matrix in der nordwestlichen Ecke. Ganz im Nordosten liegt eine weitere Quelle. **MD**

**Korps
IGNORIEREN**