

Bis zur letzten Schlacht

Battlezone

Wenn der kalte Krieg heiß wird, ist ein kühler Kopf gefragt:

Wir haben alle Battlezone-Missionen durchgespielt.

Sowohl der amerikanische als auch der sowjetische Feldzug in Activisions 3D-Strategiehit fordern schnelle Reflexe im Raumgleiter, eine große Portion strategisches Denken und einen kühlen Kopf. Damit Sie den bewahren, haben wir alle Missionen (die ersten drei der NSDF waren bereits in der letzten Ausgabe zu finden) ausführlich beschrieben und weitere Taktik-Tips vorbereitet.

Allgemeine Tips

Geysire SICHERN

TIP 1: Wer auf einem von der Basis weiter entfernten Geysir etwas errichten will, sollte ihn zunächst sichern. Gegnerische Patrouillen überleben meist nicht einmal einen einzigen Geschützturm.

Feindliche Schrottfelder BLOCKIEREN

TIP 2: Bauen Sie einige mobile Geschütztürme, um sie in einem Schrottfeld aufzustellen, das Ihr Gegner aberntet. Das wird ihm unter Umständen einen so großen Versorgungsengpaß bereiten, daß er den Bau weiterer Kampfeinheiten aufgeben muß.

SILOS bauen

TIP 3: Wenn die Gegend um die Basis abgeerntet ist, lohnt sich ein Silo bei großen Metall-Vorkommen – so verkürzen Sie Ihre Transportwege.

Haubitzen DECKEN

TIP 4: Haubitzen sind eine nützliche Fernkampf-Waffe, im Nahkampf jedoch schutzlos. Sichern Sie deshalb jede mit einem mobilen Geschützturm.

Scavenger ABFANGEN

TIP 5: Zerstören Sie gegnerische Schrottsammler, die meist ungeschützt entlegene Felder abernten. Ohne Scavenger ist der Feind aufgeschmissen.

PANZER ködern und erbeuten

TIP 6: Gehen Sie ab und zu »auf die Jagd«: Suchen Sie sich einen einzelnen patrouillierenden mittleren Kampfpanzer der Gegenseite und stellen Sie ihm Ihr Gefährt als Köder vor die Nase. Beißt er an, erledigen Sie seinen Piloten per Scharfschützengewehr aus dem Hinterhalt und übernehmen den herrenlosen Panzer. Das verwirrt Ihre Gegner vor allem zu Beginn einer Mission, da sie mit den eigenen Waffen geschlagen werden. Außerdem sind die Tanks der Gegenseite meist mit mehr Munition und besserer Bewaffnung ausgerüstet als Ihre eigenen.

PANZER und BOMBER

TIP 7: Mittlere Kampfpanzer sind ideal im Gefecht gegen mobile Einheiten des Feindes. Bomber empfehlen sich bei Angriffen auf feindliche Basen.

Auf Walker VERZICHTEN

TIP 8: Auf den Bau von Walkern sollte man möglichst verzichten: Durch ihre niedrige Geschwindigkeit halten sie jeden Vormarsch auf. Zur Verteidigung einzelner Gebäude sind Mechs hingegen besser geeignet.

GELÄNDE ausnutzen

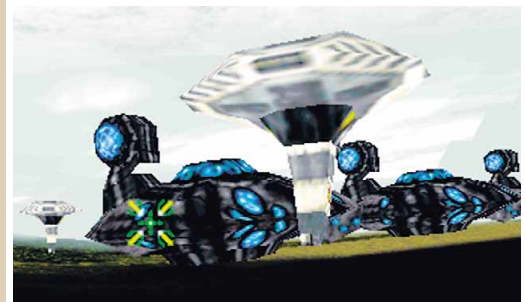
TIP 9: Nutzen Sie das Terrain um eine gegnerische Basis aus: Wenn Sie hinter einem Berg versteckt sind, können stationäre Geschütztürme Ihnen nichts anhaben – Ihre Erdbebenwaffe »Thumper« hingegen wirkt auch durch den Hügel. Damit ist sie ein gutes Mittel, ohne große eigene Verluste dem gegnerischen Stützpunkt schon einmal einzuheizen.

Kraftwerke ZUERST angreifen

TIP 10: Vernichten Sie bei einem Angriff auf die Feindbasis zuerst die Kraftwerke, die meist nur schlecht gepanzert sind und die störenden stationären Verteidigungstürme mit Energie speisen.

Auf DISTANZ schießen

TIP 11: Geschütztürme schalten nur selten auf ihre maximale Schußdistanz von 150 m auf. Aus dieser Entfernung sind sie deshalb ein ideales Ziel.



Zu Tip 12: Schießen Sie zuerst die **Fury-Minen** ab.

FURY-MINEN abschießen

TIP 12: Zum Ende des Spiels hin bekommt man es mit den Furies zu tun, die mit einem recht schwachen Blitzstrahl und einer gefährlichen Flugmine angreifen. Schießen Sie bei Angriffen auf Furies daher immer zuerst die Flugminen ab, bevor Sie sich um das außerirdische Vehikel selbst kümmern.

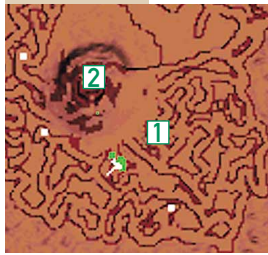


NSDF-Mission 4: Schützen Sie die Fabrik um jeden Preis!

Die NSDF-Kampagne

Alle Einheiten zur **FABRIK** ziehen

MISSION 4: Beordern Sie den Recycler sowie die Waffenkammer nach (1), um dort einige Scavenger und möglichst viele mobile Verteidigungstürme zu bauen. Fliegen Sie währenddessen in den Vulkankrater bei (2), wo die Alien-Fabrik liegt. Ihre Waffenkammer katapultiert ein größeres Arsenal an Reparatur-Kits und Munition in den Krater. Anschließend keh-



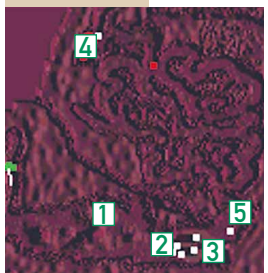
NSDF-Mission 4: Nach der Bauphase wird die Basis verlegt.

Der Weg zum **LAUNCHPAD**

MISSION 5: Fliegen Sie mit allen Gleitern Richtung Süden. Auf dem Weg zur eingekesselten Truppe wird schon bald ein weiteres Ziel ausgemacht – ein außerirdischer Transporter, der bei (1) gestrandet ist. Identifizieren Sie ihn, und fliegen Sie anschließend den Raumhafen bei (2) an. Vorsicht: Bei (3) lauern einige sowjetische Geschütztürme. Wenn die Anlagen des Raumhafens identifiziert sind, bekommen Sie den Auftrag, das gegnerische Launchpad (4) um seine streng geheimen Daten zu berauben.

PATROUILLE ignorieren

Zum Schutz des Recyclers werden einige Verteidigungstürme gebaut und die restlichen Panzereinheiten zurückgelassen, während man selbst mit Höchstgeschwindigkeit das Launchpad anfliegt. Ignorieren Sie die sowjetischen Patrouillen, und kehren Sie nach dem Datenraub auf dem kürzesten Weg zurück zur Basis, um neue Panzer zu bauen. Die ziehen mit Ihnen nach (5), wo die Schlacht gegen einfallende CCA-Truppen geschlagen wird. Sobald die Sowjets besiegt sind, ruft man den Recycler herbei und hat die fünfte Mission bestanden.



NSDF-Mission 5: Der Raumhafen birgt ein Geheimnis.

Den Außenposten **INFILTRIEREN**

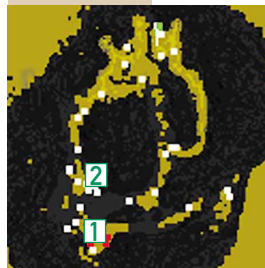
MISSION 6: Plazieren Sie die Waffenkammer, und holen Sie Ihre zusätzlichen Truppen bei (1) ab. Mit denen fliegt man den CCA-Außenposten (2) an, der nur sehr schwer durch einen Frontalangriff ausgeschaltet werden kann. Besorgen Sie sich statt dessen per Scharfschützengewehr eines der gegnerischen Fahrzeuge, um damit unbehindert in das Lager der CCA einzudringen und die Radaranlage zu zerstören. Alternativ zu dieser Methode kann man auch ohne Raumjäger über die Berge an den feindlichen Geschützen vorbeischießen und das Array als Einzel-



NSDF-Mission 6: Führen Sie Ihren Gegner hinters Licht.

Basis im **NW** bauen

TÜRME wehren die Walker ab



NSDF-Mission 7: Mächtige CCA-Walker wollen Ihnen ans Leder.

BOMBER einsetzen

Vernichtung der sechs **HAUBITZEN**

Den **KONVOI** abfangen



NSDF-Mission 8: Der Feind läuft geradewegs in Ihre Fänge.

Das Artefakt **SCHNELL** einsammeln

gänger ausschalten. Stationieren Sie zuvor die restlichen Einheiten in sicherem Abstand.

Nachdem das Radar außer Gefecht gesetzt worden ist, findet man draußen einen Recycler. Auf einem Geysir (3) postiert, sorgt er für den Basis-Aufbau, während Ihre Kampfgruppe die verzweifelten Angriffe verbliebener Sowjet-Einheiten abwehrt. Sobald eine kampfstärke US-Truppe bereitsteht, greift sie die Basis (4) der Russen an und vernichtet sie restlos.

MISSION 7: Die CCA trumpft mit Ihrer neuesten Errungenschaft auf – dem Walker, einer stark bewaffneten Kampfeinheit. Um der begegnen zu können, stellen Sie Ihren Recycler auf einen Geysir, der von ebener Fläche umgeben ist. Hier lassen sich gut stationäre Badger-Geschütztürme errichten, die selbst für Walker eine zu harte Nuß sind – zwei bis drei Badgers sichern Ihre Basis ausreichend ab.

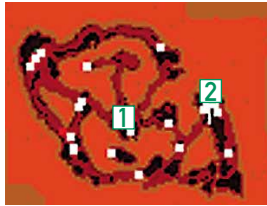
Nun wird eine Fabrik errichtet, in der man Bomber baut, die zum Schutz der Sammler in das Schrottfeld beordert werden. Wenn etwa sechs Bomber im Einsatz sind, greifen sie die sowjetische

Basis (1) an, um den Recycler auszuschalten. Nutzen Sie die gewonnene Zeit zum Bau neuer Bomber und für die Identifikation der außerirdischen Ruinen bei (2). Ihr nächster Angriff gilt den verbliebenen Gebäuden des russischen Außenpostens.

MISSION 8: Ihre Waffenkammer steuert sofort den nächsten Geysir an. Die Munitionsvorräte Ihres Gleiters sollten für drei der sechs Haubitzen bei (1) ausreichen – schalten Sie die Türme also aus. Ihre Fabrik schwebt nun zum Geysir (2). Das Konstruktionsfahrzeug baut ein Silo, damit die Scavenger die herumliegenden Schrottvorräte einsammeln können. Sobald Sie Munition nachgeladen haben, sind die übrig gebliebenen Haubitzen fällig.

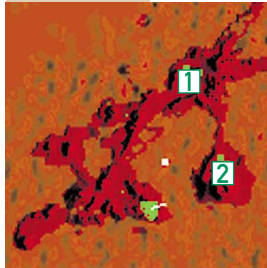
Nun ist's an der Zeit, sich auf den sowjetischen Konvoi vorzubereiten: Der kommt aus dem Nordosten von (3) und passiert einen schmalen Canyon, der bei Ihrer Basis endet. Die Konstruktionseinheit errichtet drei oder vier stationäre Geschütze am Canyon-Ausgang. Zusätzlich wird die mobile Streitmacht um einige Panzer und einen Schlepper erweitert. Fliegen Sie nun Eskorte für Ihre Schrottsammler, bis die CCA-Kolonne eintrifft. Wenn der sowjetische Stoßtrupp aufgerieben ist, bringt Ihr Schlepper das Artefakt zur Fabrik.

MISSION 9: Hier ist Tempo angesagt. Ihr Recycler produziert eine Fabrik, die wiederum einige Panzer und einen Schleppgleiter herstellt. Mit denen geht's nach (1), wo das außerirdische Artefakt liegt – der Feind ist allerdings auch schon da. Ihre Panzer greifen an, während Sie sich auf das Artefakt konzentrie-



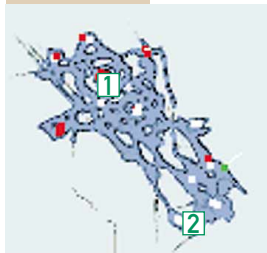
NSDF-Mission 9: Beeilen Sie sich, jede Sekunde zählt!

Den Verräter IGNORIEREN



NSDF-Mission 10: Fliegen Sie immer ein Stück voraus.

Feindpanzer ERBEUTEN



NSDF-Mission 11: Als James Bond auf Spionageeinsatz.

Eine Minute beim TOWER bleiben

Deshalb fliegt man direkt den Comm-Tower (1) an und nutzt den Überraschungseffekt, um sofort die feindlichen Gefährte auszuschalten. Danach reicht eine Minute in der Nähe des Towers, um seine Geheimnisse zu ergründen. Der aufgescheuchten CCA-Streitmacht entkommt man mit Vollgas Richtung Nav-Punkt (2), an dem die Mission bestanden ist.



NSDF-Mission 11: Spionage im ewigen Eis.

ren (eventuell gegnerischen Schlepper abschießen) und es bergen (eigenem Schlepper das Aufnehmen des Artefakts befehlen). Eskortieren Sie den Schlepper mit der Reliquie zur eigenen Basis (2) zurück, während sich Ihre restliche Kampfgruppe um Verfolger kümmert. Sobald der Schlepper im Lager eintrifft, ist die Mission bestanden.

MISSION 10: Da die Schlepper ferngesteuert sind, ist zunächst wenig zu tun: Fliegen Sie den Transportern einfach immer ein Stück voraus. Schlepper 3 wird von einem Verräter gestohlen – darum brauchen Sie sich jedoch nicht zu kümmern. Sobald es auf die eigene Basis (1) zugeht, ist Eile geboten, da sowjetische Truppen bereits mit der Zerstörung der Startrampe beschäftigt sind. Falls sie zerstört wird, ist bei (2) ein weiteres, gesichertes Launchpad zu finden. Achten Sie beim Anflug aber auf Gegner, die Ihren Konvoi von hinten angreifen.

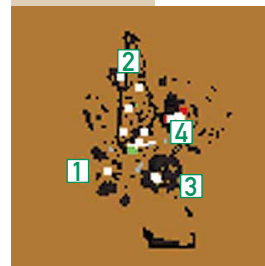
MISSION 11: Der schwierigste Teil wartet zu Beginn: Ein gegnerischer Gleiter ist zu kapern. Zunächst fliegt man in nördlicher Richtung, bis ein CCA-Panzer erscheint. Springen Sie aus Ihrem Vehikel und laufen Sie in Deckung. Schalten Sie den näherkommenden sowjetischen Piloten aus, um seine führerlose Maschine zu besteigen und die feindliche Anlage auszuspionieren. Vergessen Sie dabei die Missionsbeschreibung – sobald Sie in die Nähe einer CCA-Befestigung kommen, wird eine Identifikation verlangt, die Sie leider nicht haben.

Die BERGE im Westen sichern



NSDF-Mission 12: Achten Sie gut auf gegnerische Artillerie.

NAV-PUNKTE abklappern



NSDF-Mission 13: Gestrandete Soldaten sind zu retten.

VERSTÄRKUNG abwarten



NSDF-Mission 14: Bei (2) ist ein Sammler zu finden.

Festung mit THUMPERN angreifen

MISSION 12: Am Startpunkt (1) baut der Recycler einige Aufklärer und geht wieder in den Schwebezustand über. Die gesamte Flotte marschiert nach (2), wo der Recycler endgültig aufgestellt und eine Basis mit Geschütztürmen errichtet wird. Um einen freien Geysir für die Fabrik zu erhalten, müssen Sie

möglichst bald die sowjetische Einrichtung bei (3) vernichten. Anschließend produzieren Sie eine Streitmacht. Währenddessen sind die Berge westlich der Basis gut zu überwachen, da sich dort gerne feindliche Haubitzen einnisten – eventuell müssen Sie dagegen eigene Türme aufstellen. Sobald einige Panzer bereitstehen, greifen Sie gemeinsam die CCA-Fabrik (4) an, die nur schwach verteidigt ist.

Die Aliens greifen an

MISSION 13: Der Recycler stellt eine Konstruktionseinheit her, die das Lager und den naheliegenden Geysir mit fünf bis sechs Geschütztürmen absichert. Nach dem Bau einer Fabrik und eines Truppentransporters (APC) werden die Quellen der drei Notsignale (1, 2 und 3) angeflogen und dortige Überlebende geborgen (dazu den APC den Nav-Punkt anfliegen lassen). Beeilen Sie sich, da nun sporadisch Fury-Einheiten auftauchen, die dem Transporter gefährlich werden können. Die Aliens löschen bald die Sowjet-Basis (4) aus. Kümmern Sie sich um den Rest des Stützpunktes, lassen Sie dabei aber die feindlichen Baracken stehen. Aus denen werden die Überlebenden gerettet, indem Ihr APC die Sowjets aufnimmt und zur eigenen Basis bringt. Eine Eskorte sichert den Transport auf dem ganzen Rückweg.

MISSION 14: Die Feinde von gestern sind die Verbündeten von heute: Die Sowjets gehen nun mit Ihren Streitkräften geschlossen gegen die Furies vor. Warten Sie deshalb auf die CCA-Panzerunterstützung, um gemeinsam nach (1) zu marschieren, wo der Recycler aufgestellt und das Lager mit wenigen Türmen gesichert wird. Errichten Sie auch genügend Silos. Nun geht es nach (2), wo unter anderem ein Schrottsammler zu finden ist, den Sie sofort auf Erntetour schicken. Da die Furies mit aller Härte angreifen, lohnt sich der Bau vieler Scavenger nicht. Konzentrieren Sie sich auf ein oder zwei Einheiten – das dauert zwar recht lange, führt aber zum Erfolg.

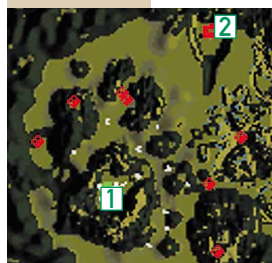
MISSION 15: Die Fabrik der Furies ist stark befestigt – ein früher Angriff wäre Wahnsinn. Bauen Sie deshalb Ihre Basis bei (1) und möglichst viele Geschütze zur Sicherung. Durch die vielen Fury-Attacken ist



NSDF-Mission 15: Erdbeben zermürben die Furies.

immer genug Schrott in der Nähe. Zwar erscheinen regelmäßig CCA-Einheiten, die Ihnen aber nicht viel helfen können, da sie zu verteilt auftauchen. Produzieren Sie deshalb Ihre eigene Streitmacht; vier Bomber sollten stets bereitstehen. Nun geht die Attacke los: Die vergrabenen Furyminen (2) sind durch Thumper-Beschuß schnell erledigt. Auch die Fury-Basis (3) wird mit Thumpern sturmreif geschossen, bevor Ihre Bomber den Rest des Stützpunktes zu Kleinholz verarbeiten und so die Mission beenden.

Zuerst die KRAFTWERKE bombardieren



NSDF-Mission 16: Knipsen Sie den Aliens den Strom aus.

MISSION 16: Den Stützpunkt baut man im Talkessel (1) auf und sichert ihn mit drei Geschützen; die Kampfeinheiten eskortieren derweil den Schrottsammler zum Schrottfeld zurück. Produzieren Sie mindestens vier Bomber, die der Reihe nach die Energieanlagen lahmlegen und nach jedem Angriff zur Aufmunitionierung und Reparatur zurück ins Lager fliegen. Ihre Fabrik stellt währenddessen weitere Bomber her. Wenn die acht Alien-Kraftwerke zerstört sind, greift Ihre Bomberflotte die letzten Furyfabriken (2) an, die von zahlreichen wildgewordenen Alien-Truppen extrem stark verteidigt werden. Die Furies fliehen nach der Zerstörung aller Fabriken und Energieanlagen.



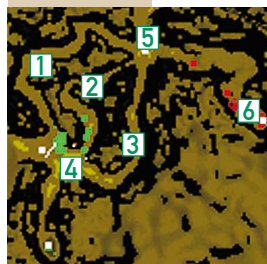
NSDF-Mission 17: Feuern Sie auf die Triebwerke des Raumers.

TRIEBWERKE zerstören

MISSION 17: Diesmal zählt jede Sekunde. Stellen Sie die Basis bei (1) auf, und beordern Sie einen Aufklärer sowie vier bis fünf Panzer oder Bomber an Ihre Seite. Damit geht es nach Norden zum Raumtransporter bei (2). Während Ihres Anflugs produziert der Recycler laufend Geschütze, um die Basis zu sichern. Der gesuchte Transporter wird von einigen Feinden verteidigt. Wenn die eliminiert sind, zerstören Sie die Triebwerke des großen Vehikels, woraufhin das Schiff explodiert. Falls Ihnen die Munition ausgeht, steigen Sie in einen der anderen Gleiter um, um weiterzukämpfen. Nach der Zerstörung des großen Raumschiffs klettern

NSDF-Mission 17: Das letzte Gefecht gegen die Furies.

Den Konvoi im TAL abfangen



CCA-Mission 1: Verlegen Sie Ihre Basis ins nördliche Tal.

Feindtruppen UMGEHEN



CCA-Mission 2: Auf sicheren Schleichwegen zum Ziel.

Sie in den Aufklärer und jagen mit Vollgas zurück zum Stützpunkt. Sobald der erreicht ist, haben Sie auch die letzte Schlacht auf amerikanischer Seite gewonnen und unser Sonnensystem gerettet!

Die CCA-Kampagne

MISSION 1: Ihr Gegner schickt einen Konvoi durch einen der drei Canyons (1, 2 und 3). Verlegen Sie Ihre Basis ins nördlich gelegene Tal (4), in das alle drei Schluchten münden. Errichten Sie eine Fabrik, die möglichst viele Bomber baut, bis Ihr Gegner eintrifft.

Mit der bis dahin produzierten Streitmacht ist die NSDF-Truppe kein großes Problem mehr. Den verlorenen Walker bei (5) dürfen Sie erst jetzt einsetzen – falls er nämlich den Konvoi angreift, zieht der sich sofort in die sichere Basis (6) zurück. Deshalb schützt der Mech am besten Ihre Anlagen. Ihr folgender Angriff auf den amerikanischen Außenposten ist schnell von Erfolg gekrönt, wenn Sie erst die Kraftwerke, dann das Silo und die Fabrik ausschalten.

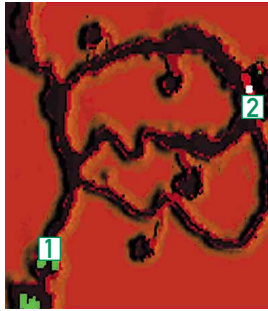
MISSION 2: Zwischen Ihren Schützlingen und dem Launchpad (2) steht ein ganzes Geschwader NSDF-Truppen, das Sie besser umgehen. Zerstören Sie zunächst ankommende Patrouillen, um dann statt des mit Nav-Bojen markierten nördlichen Wegs eine südliche Route einzuschlagen (siehe Karte). Die kleineren Aufgebote, die hier angreifen, sind schnell erledigt. Bei (3) stehen Überwachungskameras, die Sie aus größter Distanz zerstören müssen, um Warnmeldungen zu vermeiden. Der weitere Weg ist relativ ungefährlich. Sobald Ihr Stützpunkt erreicht ist, stellen Sie die drei APCs beim Launchpad ab, was den Einsatz erfolgreich beendet.



CCA-Mission 2: Das Launchpad ist der rettende Ausweg.

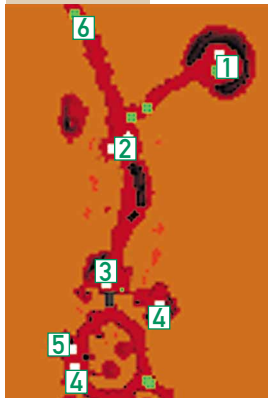
Dem MITTLEREN Weg folgen

MISSION 3: Achten Sie stets darauf, daß Ihre Einheiten in Ihrer Nähe bleiben und keine »Abkürzung« über die Lava nehmen. Die gegnerische Basis (2) ist über drei Zugänge erreichbar: Der untere ist vermint, der obere ein Umweg, bleibt also die mittlere



CCA-Mission 3: Der mittlere der drei Zugänge ist der beste.

Die BRÜCKE abriegeln



CCA-Mission 4: Die Brücke (3) ist mit Panzern zu befreien.

Sofort die HAUBITZEN vernichten



CCA-Mission 5: Schützen Sie unbedingt die Wissenschaftler.

Strecke. Folgen Sie ihr bis kurz vor die gegnerische Basis, und zerstören Sie die mobilen Geschütztürme aus maximaler Distanz. Nun ist der Weg zwar frei, doch der Recycler wird von stationären Abwehrtürmen gesichert. Schalten Sie deshalb das nähergelegene Kraftwerk aus, um den Türmen den Saft abzudrehen. Sobald der amerikanische Recycler explodiert, zieht sich Ihre Armee zum eigenen Stützpunkt (1) zurück – geschafft! Während der Mission sollte man NSDF-Angriffseinheiten möglichst aus dem Weg gehen, da der behäbige Grendel-Bomber gegen die flinken Panzertruppen der Gegenseite nahezu keine Chance hat.

MISSION 4: Nachdem Sie Ihren Recycler bei (1) aufgestellt und einige Schrottsammler gefertigt haben, bauen Sie eine Fabrik, die in westlicher Richtung nach (2) schwebt und dort Angriffsgleiter produziert. Sobald vier bis fünf Panzer einsatzbereit sind, räumen sie den Weg bis zur Brücke (3) frei. Anschließend vernichten sie die beiden Haubitzen (4) und (5), wobei das Geschütz bei (4) vom nördlichen Brückenzugang aus einfacher zu erreichen ist. Stellen Sie aber Ihre Streitmacht vorher ab, da die Heißsporne gerne in die Lava springen und damit unwiederbringlich verloren sind. Nach Zerstörung der Haubitzen sammeln sich die Einheiten erneut am Nordzugang der Brücke. Sobald die Schlepper bei (6) eintreffen, versuchen Sowjet-Truppen einen letzten Angriff, den Sie von Ihrer Position aus jedoch leicht abfangen können.

MISSION 5: Der Einsatz beginnt sehr hektisch, da sich Feinde in Ihrer Basis (1) und CCA-Haubitzen auf dem Hügel tummeln. Düsen Sie sofort auf die Anhöhe, um die Geschütze und die restlichen Kampfeinheiten zu vernichten. Zurück in der Basis, heizen Sie den NSDF-Einheiten kräftig ein. Sobald die vernichtet sind, stellt Ihre Fabrik ein Konstruktionsfahrzeug her. Das poliert nun die Stützpunktverteidigung auf, indem es möglichst viele stationäre Geschütztürme produziert. Im Laufe der Mission fallen immer wieder amerikanische Kampfgruppen über Ihr Camp her, die aber durch die neu aufgebauten Geschütze mit Ihrer Unterstützung schnell aufgerieben werden. Nach einigen Gefechten kommt die Meldung über einen amerikanischen Recycler

(2) herein. Da er nicht verteidigt wird, stellt er ein leichtes Opfer für Ihre schnelle Abfangtruppe dar.

WALKER schützen den Recycler



CCA-Mission 6: Wieder vereinfacht ein Umweg die Mission.

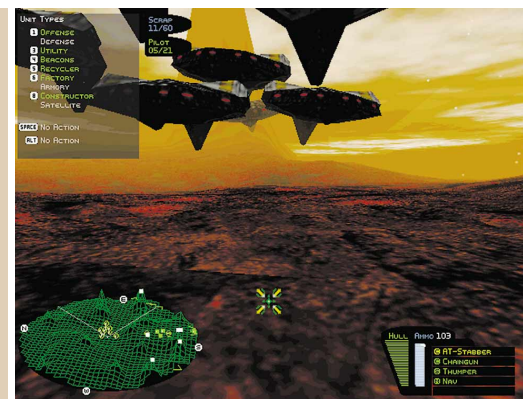
Gefangene mit dem APC retten



CCA-Mission 7: Befreien Sie Ihre Genossen aus dem Knast.

MISSION 6: Die drei Walker sind für den Vormarsch viel zu langsam, also lässt man sie zurück und stellt die Ungetüme zur Verteidigung des Recyclers (1) ab, der auf dem nächsten Geysir die Produktion aufnimmt. Der Trick bei diesem Auftrag ähnelt dem in der zweiten Sowjetmission: Anstatt der vorgefertigten Route zu folgen, fliegen Sie eine alternative Strecke durch den Westen der Karte, die frei von gegnerischen Minenfeldern, Geschützen und Haubitzen ist. Das Lager der Black Dogs (2) wird nur von einigen mobilen Geschütztürmen bewacht. Schalten Sie die zuerst aus, dann steht nichts mehr zwischen Ihnen und der Zerstörung des Hauptquartiers.

MISSION 7: Stellen Sie den APC einige hundert Meter vor dem feindlichen Stützpunkt (1) ab, und vernichten Sie anschließend das Gefängnis. Ihr APC schwebt nun neben die Ruine und nimmt die Gefangenen auf. Wenn alle an Bord sind, bringt man den Transporter nach (2), wo man auch beliebig oft Munition nachladen kann. Der feindliche Recycler ist zu knacken, indem Ihre Armee den gegnerischen Stützpunkt aus südlicher Richtung anfliegt und die mobilen Geschütze ausschaltet. Der Weg zum Recycler ist nun frei, nach seiner Zerstörung haben Sie die Mission gewonnen.



CCA-Mission 8: Mit dieser Streitmacht hält Sie niemand auf.

Mehrere FURIES produzieren



CCA-Mission 8: Das Ende der Black Dogs (1) ist gekommen.

MISSION 8: Bauen Sie Ihr Lager in der Kartenmitte auf, und achten Sie auf NSDF-Türme, die sich im Schrottfeld aufstellen wollen. Sobald Ihr Stützpunkt ausreichend durch stationäre Geschütze gesichert ist, kann der Bau der Fury-Einheiten beginnen. Das wird einige Zeit in Anspruch nehmen – die vertreiben Sie sich solange mit der Jagd auf feindliche Schrottsammler. Sobald vier bis fünf Furies fertiggestellt sind, können Sie die Black Dogs (1) für immer auslöschen. Herzlichen Glückwunsch, Genosse Kommandant!

MD