

Walten Sie Ihres Amtes, Commander!

# Total Annihilation

## Teil 1

Selbst Hard-CORE-Strategen können sich an TA die Zähne ausbeißen. Sind Sie auch so ARM dran? Dann hilft unsere zweiteilige Lösung.

### KRIEGS-NEBEL-Taktiken

### AUFKLÄREN und Fernbeschuß

### Beschuß über die RADAR-KARTE

**C**avedogs Total Annihilation endet mit der totalen Vernichtung – oft leider mit der eigenen. Im ersten Teil unserer Lösung gehen wir auf die jeweils ersten 13 ARM- und CORE-Missionen ein.

In TA kann der Fog of War ein echtes Problem sein. Um damit fertig zu werden, sollten Sie vor allem auf zwei Taktiken zurückgreifen:

**TIP 1:** Klären Sie ständig das in Ihrer Reichweite liegende Areal mit schnellen Einheiten (z.B. Zipper, Skeeter, Peeper) auf. Diese Patrouilleneinheiten bekommen den »Stellung halten«-Befehl. Werden gegnerische Einheiten sichtbar, eröffnen Ihre Fernwaffen automatisch das Feuer.

**TIP 2:** Bauen Sie in der Nähe weitreichender Waffen einen Radarturm. Heranrückende gegnerische Einheiten werden dann auf der Radarkarte als rote Punkte sichtbar, die Sie mit den Fernwaffen anvisieren. Verwandelt sich der Mauszeiger über solch einem Punkt in ein Fadenkreuz, liegt er in Reichweite der Fernwaffe und wird beschossen.

Alle Missionen haben wir auf mittlerer Schwierigkeitsstufe bewältigt. Wenn Sie eine andere wählen, ändert sich die Anzahl der gegnerischen und eigenen Einheiten. Die jeweils erste Mission ist sehr leicht, wir starten deshalb mit der zweiten.

### Die ARM-Missionen

#### MISSION 2: Kbot-Basis zerstören

**ARM 2:** Errichten Sie einige Solarkollektoren und Extraktoren sowie ein Kbot-Labor. Produzieren Sie etwa fünf Hammers und fünf Rockos. Ziehen Sie mit allen Einheiten nach Süden. Überqueren Sie den Fluß und ziehen Sie bis an den unteren Kartenrand, dann nach Osten. Dort liegt das gesuchte Kbot-Labor.

#### MISSION 3: Spiders

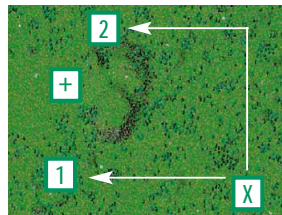
**ARM 3:** Gruppieren Sie die Spiders und ziehen Sie sie in die Mitte Ihrer Basis. Mehr braucht's nicht ...

#### MISSION 4: Die CORE breiten sich weiter aus

**ARM 4:** Sichern Sie Ihre Basis mit leichten Lasertürmen (LLTs). Danach produzieren Sie Rockos, Hammers, Stumpies und Flashs. Mit zwei Gruppen aus etwa 10 bis 15 Einheiten drängen Sie CORE an den östlichen Rand. Ein Trupp übernimmt die südliche,

### LEGENDE

X	Eigene Basis
+	Feindliche Basis / Position
*	Galaxistor
1	Besondere Stellungen



**Mission 4:** CORE zurückdrängen, einkesseln und vernichten.

#### MISSION 5: Das Tor nach Thalasean



**Mission 5:** Langsam vorrücken.

#### MISSION 6: Brückenkopf auf Thalasean

#### MISSION 7: Larab Harbor



**Mission 7:** Reagieren statt agieren.

der zweite die östliche und nördliche Region. Geben Sie den Gruppen Konstruktions-Fahrzeuge mit. Nun errichten Sie bei (1) und (2) vorgezogene Stellungen (Fabriken, LLTs usw.), produzieren dort starke Streitkräfte und vernichten die CORE-Basis mit einem gleichzeitig von (1) und (2) aus geführten Zangen-Angriff.

**ARM 5:** Sorgen Sie sofort für eine verteidigungsbereite Basis (LLTs, Tendirizers). Bauen Sie Guardians und klären Sie die Umgebung mit den Zipper-Kbots auf, damit die Guardians dort aufräumen können. Pirschen Sie sich mit vorgezogenen Stellungen bei (1) bis (2) an die CORE heran. Sammeln Sie starke Bodentruppen bei (3) (ca. 20 Bulldogs, Samsons, Hammers) und überrennen Sie das CORE-Lager. Anschließend säubert man die östliche Region. Beim Galaxistor erwartet Sie noch einmal geringer

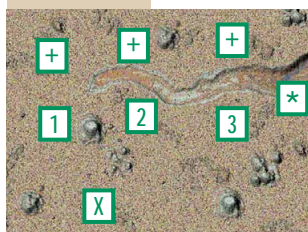
Widerstand, dem Sie die Tritons entgegensetzen. Anschließend erobert Ihr Commander das Tor.

**ARM 6:** Bauen Sie je eine Basis auf der nördlichen und südlichen Halbinsel. Produzieren Sie zwei Konstruktions-Kbots und errichten Sie auf jeder Halbinsel drei Guardians. Die nehmen die CORE-Boote über die Radarkarte aufs Korn. Eine Werft im Süden produziert schließlich etwa fünf Crusaders, mit denen Sie den Rest der CORE beseitigen.

**ARM 7:** Sichern Sie die Bucht mit mindestens sieben Torpedowerfern. In einer verbesserten Werft produziert man reichlich Conquerors und Millenniums, die die Stellung in der Bucht (1) halten. Die Positionen bei (2) und (3) werden mit Radar und Guardians bestückt. Nehmen Sie alle auf dem Radar auftauchenden Schiffe rechtzeitig über die Radarkarte unter Beschuß. Starten Sie keine Offensive, sondern warten Sie, bis alle CORE-Einheiten zu Ihnen kommen. Schützen Sie die Moho-Mine mit vielen Luftabwehreinheiten!

**MISSION 8:**  
*Das Tor nach Tergiverse IV*

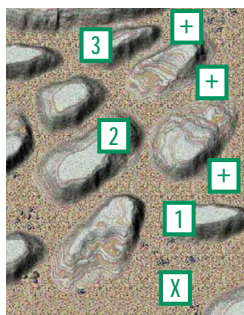
**Mission 8:** Üben Sie Geduld.

**MISSION 9:**  
*Die Hydrierungsanlage*
**MISSION 10:**  
*Bromidisches Labyrinth*
**MISSION 11:**  
*Das Tor nach Baranthrum*

**Mission 11:** Guardian-Stellungen machen die CORE müde.

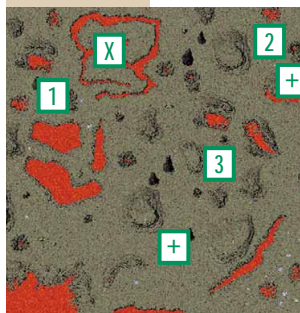
**ARM 8:** Ihr größtes Problem ist die Metallversorgung. Wenn Sie Ihre Startinsel ausgebaut, mit einer Werft versehen und gegen Luftangriffe geschützt haben, bringen Sie einen K-Kbot per Transportschiff zur südöstlichen Insel. Hier errichtet man ein geothermisches Kraftwerk; Metall gibt's genug. In einer verbesserten Werft (mit Torpedowerfern sichern!) produzieren Sie Conquerors, Millenniums, Rangers und Piranhas. Bei (1) etablieren Sie eine vorgezogene Stellung mit Ihrer Flotte. Die rechts daneben liegende Insel bietet ein Metallvorkommen und wird mit einem Radarturm und einem Guardian bestückt, der die nördliche Insel angreift. Schicken Sie Ihre U-Boote auf die Jagd und eine starke Flotte an die nördliche Insel mit dem Galaxistor.

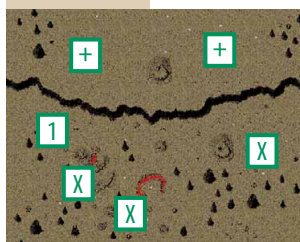
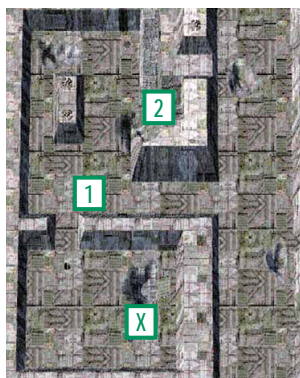
**ARM 9:** Sichern Sie Ihren Hügel nach Westen hin mit LLTs ab. In einer Flugzeugfabrik produzieren Sie Freedom Fighters und Thunders (ca. 10 – 15), die zwischen Ihrer Stellung und der Hydrieranlage patrouillieren (liegt genau nördlich hinter dem zweiten Hügel). Erteilen Sie ihnen den »Stellung halten«-Befehl. Produzieren Sie ein Atlas-Transportflugzeug und fliegen Sie den Commander in einem ruhigen Moment zur zu erobernden Anlage.

**ARM 10:** Bauen Sie im Süd-osten eine Basis mit Moho-Minen und einer Tech-2-Flugzeugfabrik. Produzieren Sie etwa sechs Brawlers. Bauen Sie mit einem Konstruktions-Flugzeug und dem Commander bei (1) einen Guardian und ein oder zwei Defender. Fliegen Sie dann mit den Brawlers zur nördlich gelegenen CORE-Stellung, die Sie ausschalten. Die Türme bei (1) nehmen die sichtbar gewordenen CORE-Einheiten automatisch unter Beschuss. Wiederholen Sie diese Strategie bei den Punkten (2) und (3).


**Mission 10:** Abwehrtürme auf den Hügeln bauen.

**ARM 11:** Eine Basis mit einer verbesserten Flugzeugfabrik bauen, in der Hawks produziert werden. Postieren Sie bei (1) einige Guardians und Defenders und patrouillieren Sie mit den Hawks im nördlich von (1) liegenden CORE-Terrain. Die sichtbar werdenden CORE-Einheiten sind für die Türme bei (1) eine leichte Beute. Wiederholen Sie diese Taktik bei (2) und (3). Fliegen Sie dann mit etwa zehn Brawlers einen finalen Angriff auf die nordöstliche CORE-Stellung. Natürlich ohne das Galaxistor zu zerstören, das Sie erobern müssen.

**MISSION 12:**  
*Baranthrum*

**Mission 12:** Schaffen Sie sich Platz!

**MISSION 13:**  
*Der Höhenzug von Landown*

**Mission 13:** Ein hartes Stück Arbeit.

**Core-Mission 3:** Bei (2) ist die Rampe.

**MISSION 2:**  
*Geschmeiß*
**MISSION 3:**  
*Überfall!*
**MISSION 4:**  
*Genug ist genug*

**ARM 12:** Ihre Stellung muß schnell gegen Boden- und Luftangriffe verteidigungsbereit sein (bauen Sie LLTs und Defenders). Schicken Sie ein Konstruktions-Flugzeug in das Gebiet bei (1) und nutzen Sie die dort vorhandenen Metallvorkommen. Mit etwa zehn Brawlers fliegen Sie nach (2) und zerstören dort alles – mit Ausnahme der zu erobernden Moho-Mine. Bauen Sie hier eine zweite Stellung aus. In der produziert man Bulldog-Panzer und sammelt sie bei (3). Zusätzlich festigen Sie diese Position mit einigen

Guardians. Mit einer starken Bulldog-Gruppe und den inzwischen nachgebauten Brawlers starten Sie einen Großangriff auf die südliche CORE-Stellung.

**ARM 13:** Bauen Sie drei Basen an den markierten Positionen und nutzen Sie die dortigen Metallvorkommen und Thermalwinde. Sichern Sie jede Stellung durch Defender-Türme, da CORE massiv aus der Luft angreift. In einer verbesserten Flugzeugfabrik produzieren Sie etwa 20 Brawlers; greifen Sie den Höhenzug mit den Kampfhubschraubern in drei Gruppen wiederholt von Osten her an. Lassen Sie zurückkehrende Brawlers immer reparieren. Bei (1) errichten Sie einen Radarturm und eine starke Guardian- und Defender-Stellung, mit der Sie die Einheiten und Gebäude auf dem Höhenzug per Radarkarte unter Feuer nehmen. Die Brawlers fliegen später einen Angriff auf die nordwestliche Region und werden von den Türmen bei (1) durch Fernbeschuss wirkungsvoll unterstützt.

## Die CORE-Missionen

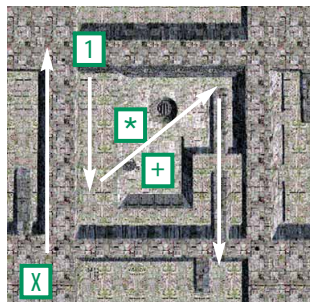
**CORE 2:** Errichten Sie sofort eine produktive Basis. Die sichert man mit LLTs zu den Gängen hin ab. Über-

rollen Sie mit vielen Einheiten die ARM-Stellung in der Kartenmitte von drei Zugängen aus gleichzeitig.

**CORE 3:** Errichten Sie trotz aller Hektik eine Basis mit Kbot-Labor und Fahrzeugfabrik. In denen produziert man Thuds, Crashers und Slashers und sammelt sie bei (1). Beseitigen Sie dort die ARM-Einheiten. Haben Sie etwa 20 Kämpfer bei (1) versammelt, zerstören Sie alle ARMs auf der Straße und auf der Mauer bei (2).

**CORE 4:** Ziehen Sie sofort eine Basis mit einem Stufe-2-Kbot-Labor hoch. Sichern Sie früh den östlichen Zugang mit Gaats ab und beseitigen Sie den LLT auf der Ecke. Mit einer gemischten Gruppe aus Slashers, Reapers und Pyros (insgesamt etwa zehn) nehmen Sie den Punkt bei (1) ein – dort können Sie auch die





**Mission 4:** Schalten Sie die vielen nervigen Wachtürme aus.

höhere Ebene erklimmen. Mit weiteren Verstärkungen rollen Sie die Basis der ARM entlang des eingezeichneten Weges auf. Die Standorte der Wachtürme sind auf der Karte mit Punkten markiert.

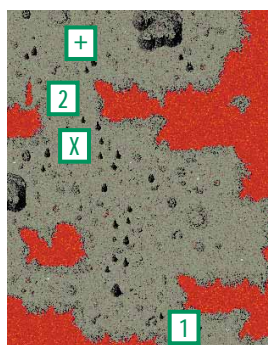
Schicken Sie den Commander bergab nach Osten und errichten Sie am Fuß des Berges eine Basis. Seien Sie sehr schnell verteidigungsbereit, zuerst mit LLTs, danach mit Gaats und Pulverizern gegen Luftangriffe.

**MISSION 5:**  
*Baranthrum!*

**CORE 5:** Die vielen ARMs sind sehr rasch bei Ihnen! Haben Sie die Basis gehalten (der Süden bietet große Metallvorkommen), arbeiten Sie sich schrittweise mit Punisher-Stellungen zum ARM-Lager im Norden vor.

**MISSION 6:**  
*Die Säuberung beginnt*

**CORE 6:** Schicken Sie von (1) aus alle Einheiten zur Land-enge (2) wo Sie eine stark verteidigte Basis errichten (Punishers, Gaats und Pulverizer). Nutzen Sie jetzt die südliche Kartenhälfte zur Metall- und Energieversorgung. Wenn Sie ARM den Weg nach Süden abgeschnitten haben, rüsten Sie für eine Offensive auf.



**Mission 6:** Bauen Sie Ihre Basis auf der Landenge!

**MISSION 7:**  
*Die Schlinge zuziehen*

**CORE 7:** Zu Beginn wehren Sie die Zippers mit einem LLT ab. Danach bauen Sie eine Basis und eine vorgezogene Punisher-Stellung am Südrand des Lavastroms. Schießen Sie das ARM-Camp mit den Geschützen sturmreif. Erledigen Sie mit zwei Reaper-Gruppen gleichzeitig von Westen und Osten her den Rest – bis auf eine zu erobernde Moho-Mine.

**MISSION 8:**  
*Das Tor nach Aqueous Minor*

**CORE 8:** Erst in der Mitte der Landkarte wird eine Basis aus dem Boden gestampft, die zu Beginn Verteidigungsanlagen gegen Luftangriffe (Pulverizer) und Bodentruppen (Gaats) haben sollte. Wieder sorgt eine vorgezogene Punisher-Stellung für eine sturmreife ARM-Basis (im Norden hinter dem Lavastrom). Mit einer Kombination aus Shadow-Bombern und Reaper-Panzern machen Sie abschließend den problemlosen Zugriff auf das Galaxistor im Nordwesten möglich, das Sie anschließend erobern.

**MISSION 9:**  
*Reinigung von Aqueous Minor*

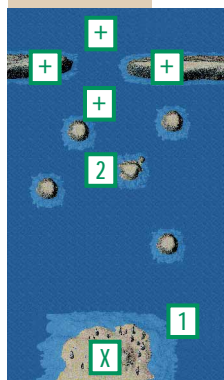
**CORE 9:** Sie starten auf der linken Insel. Errichten Sie eine Werft bei (1), die Sie durch Torpedowerfer sichern. Mit Ihrem Commander nehmen Sie die Insel bei (2) in Beschlag. Zwei Konstruktions-Fahrzeu-



**Mission 9:** In den umliegenden Gewässern lauern etwa 30 ARM-Boote.

ge bauen auf der linken Insel ein geothermisches Kraftwerk und mindestens drei Punishers bei (3). Nehmen Sie herannahende ARM-Boote mit den Punishers und den Torpedowerfern über die Radarkarte rechtzeitig unter Beschuß. Etwa fünf Enforcer durchkämmen dannach die See nach überlebenden ARM-Einheiten.

**MISSION 10:**  
*Der Fehdehandschuh*



**Mission 10:** Von Süd nach Nord vorarbeiten.

**CORE 10:** Bauen Sie auf der Süd-Insel eine funktionstüchtige Basis. Sichern Sie das Ufer mit Punishers gegen Angriffe von See. Danach beginnen Sie

bei (1) mit dem Bau einer einfachen und einer Stufe-2-Werft. Sichern Sie diese mit Torpedowerfern gegen die ARM-U-Boote! Produzieren Sie Searchers, Executioners und Hydras. Letztere nehmen auf der Radarkarte erkennbare Ziele unter Beschuß – insbesondere die Türme auf der Insel. Besetzen Sie das Eiland bei (2); bauen Sie dort einem Punisher und einen verbesserten Radarturm und erledigen Sie Gegner in Reichweite mit dem Punisher. Ein Flotten-Angriff über zwei Seiten auf die Position der ARM im Norden ermöglicht dem Commander schließlich eine beinahe gefahrlose Überfahrt zum Fehdehandschuh.

**MISSION 11:**  
*Die Insel Parche*

**CORE 11:** Auf Ihrer Insel im Norden läßt ARM Sie in Ruhe. Sie haben also Zeit, eine Basis mit einigen Punishers zu errichten. Produzieren Sie zum Angriff auf die südliche ARM-Stellung ein Geschwader mit Rapier-Hubschraubern und Vamp-Jägern (insgesamt etwa 20). Damit beseitigen Sie die ARM-Einheiten auf der Insel. Um die danach aufkreuzenden Boote der ARM kümmern sich die Punishers. Erteilen Sie Ihren Fliegern die »Feuer auf Befehl«-Order, damit sie den zu erobernden Zeus nicht angreifen.

**MISSION 12:**  
*Ein Verräter zeigt den Weg*

**CORE 12:** Beseitigen Sie erstmal Bäume und Felsen und bauen Sie eine Basis, die am Nordrand durch drei Punisher gesichert wird. Luftstreitkräfte kann man nicht bauen, deshalb muß die Marine ran! In zwei Werften bei (1) – davon eine der Stufe 2 – produziert man Snakes, Executioners, Hydras und Warlords (mindestens sechs). Die Hydras und Snakes ebenen den Schlachtschiffen den Weg, die anschließend die ARM-Stellung im Norden angreifen. Dabei unbedingt das begehrte Galaxistor verschonen!



**Mission 12:** Auch der verräterische Zeus muß das Galaxistor erreichen.

**MISSION 13:**  
*Rougipelt*

**CORE 13:** Erobern Sie mit dem Commander alle Einheiten auf der Startinsel (zwei Zeus, ein Peeper, ein Atlas) per »Einnehmen«-Befehl. Fliegen Sie den Commander und die beiden Zeus mit einem Transporter auf die Nordspitze des östlichen Festlandes und rollen Sie die Stellung der ARM nach Süden hin auf, bis der gesuchte Radarturm gefunden ist. **MD**