

Wenn zwei sich streiten



Dark Reign

Dark Reign lässt Ihnen die Wahl zwischen imperialen Truppen und Freiheitskämpfern. Wir geben Ihnen die Wahl zwischen Sieg und Niederlage.

ALLGEMEINE Taktiken

Bei Activisions Dark Reign können Sie sich bei jeder Mission für eine der beiden Parteien entscheiden. Magnus Kalkuhl hat den Schwerpunkt auf das Freiheitskorps gelegt. Die Vorgehensweise für die imperialen Truppen wird nur in den Fällen erwähnt, in denen sich die Szenarien deutlich unterscheiden. Die Ressourcenfelder sind immer gleich verteilt. Bevor wir nun gemeinsam in die Schlacht ziehen, gibt es noch ein paar allgemeine Tips:

TIP 1: Kombinieren Sie stets Panzer und Infanterie, um so deren Stärken (Schußkraft und Panzerung bzw. Geländegängigkeit) zu bündeln.

TIP 2: Setzen Sie reichlich Geschütztürme ein. An taktisch wichtigen Stellen ist so eine Kanone meist besser als jeder Soldat, weil sie sich einfacher und schneller reparieren lässt.

TIP 3: Einfache Fußsoldaten überzeugen in keiner Disziplin, und sollten daher nur bei akutem Geldnotstand rekrutiert werden. Söldner sind in jedem Fall die bessere Alternative.

TIP 4: Seien Sie sparsam mit Wasserexportstationen. Je weniger Sie haben, desto schneller sind die Tanks voll und es klingelt in der Kasse. Stecken Sie Ihr Barres also besser in Frachter. Mehr als drei Transporter sollten aber nicht auf einen Tank kommen, da sonst schnell Staus entstehen und Truppen behindert werden. Frachter der Kraftwerke lassen sich auch für Wassertransporte einsetzen – und umgekehrt.

1. Überfall auf Alcine

STANDARD-BASIS aufbauen

TIP 5: Zunächst bauen wir zwei Konstruktionsroboter, aus denen kurz darauf je eine Ausbildungs- und eine Maschinenstätte werden. Stellen Sie fünf Soldaten und drei Spiderbikes her, um über die Brücke im Norden nach rechts zur Wasserstation des Gegners zu kommen. Dort sorgen Sie für Ordnung und sichern mit Ihrer Truppe das Gelände. Suchen Sie das Areal nach versprengten Truppen ab.

EXPORT-STATION ersetzen

TIP 6: Ersetzen Sie die Exporteinrichtung des Gegners durch eine eigene. Im Nordwesten lauern ein Aufklärungsanzug und ein Kameraturm – beide müssen unbedingt zerstört werden.

2. Gifthimmel

WASSER-STELLE sichern

TIP 7: Schlagen Sie sofort ein Basislager auf. Gleich neben die Wasserquelle in Nordosten kommt eine Verwertungsstation. Schicken Sie einen Roboter nach Osten, bis er auf eine zweite Quelle stößt – hier ebenfalls eine Wasserstation aufbauen.

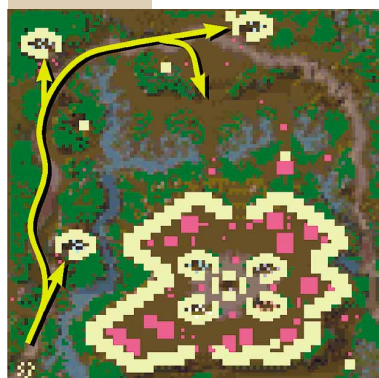
ENERGIE-QUELLE im Norden erobern

TIP 8: Als nächstes stehen Ausbildungslager und Mechanikeinrichtung auf dem Programm. Stellen Sie eine starke Truppe zusammen, um die Energiequelle im Norden zu erobern (wird von ein paar Soldaten und einem Laserturm bewacht). Sichern Sie Ihre Arbeit durch einen eigenen Geschützturm und mehrere Wacheinheiten ab; produzieren Sie solange Panzer und Soldaten, bis Sie mit starken Verbänden den Feind im Westen attackieren können.

3. Gefangenenausbruch

Die HÄFTLINGE befreien

TIP 9: Schicken Sie Ihren kleinen Trupp sofort gen Norden. Alle paar Meter stoßen Sie auf Gefangenenerlager, deren Insassen sich Ihrer Gruppe anschließen.



Mission 3: Befreien Sie Ihre Sinnesgenossen.

Sturm auf den FEIND

Vor dem Eingang des gegnerischen Forts platziert man eine Montageeinrichtung und reichlich Geschütze, um den Feind in Schach zu halten.

Andere Taktik für IMPERIALISTEN

TIP 11: Spielt man das Imperium, wird es wesentlich schwieriger. Als erstes gilt es, die entstandenen Schäden zu reparieren. Anschließend errichten Sie eine Basis und sichern sich möglichst viele Quellen. Schot-

ten Sie das Fort gut ab, um in Ruhe Kräfte zu sammeln. Der Gegner greift immer wieder von Norden her an.

4. Besetzung von Teron

Die Gruppe
ZUSAMMEN-
HALTEN

TIP 12: Gleich zu Beginn müssen Sie gegen eine Bande Infanteristen antreten. Laufen Sie zur nächsten Wasserquelle (Norden), und errichten Sie dort eine Basis mit allem Zubehör. Den Wagen der Stromstation schickt man zum Taelonfeld ganz im Norden. Halten Sie Ihre Gruppe zusammen und sichern Sie Ihr Werk mit Geschütztürmen. Ein zweiter Frachter beschleunigt das Geldverdienen.

Ressourcen
im WESTEN
sichern

TIP 13: Haben Sie eine schlagfertige Truppe beisammen (mindestens fünf Raketenpanzer, zehn Söldner und drei Konstruktionsroboter), machen Sie sich in Richtung Westen auf. Erobern Sie die Wasserquelle (wird von einem Geschützturm bewacht), ignorieren Sie aber zunächst die Türme an der Brücke. Neben einer Wasserförderungsanlage errichtet man ein neues Hauptquartier nebst Ausbildungseinrichtung, die man mit Geschützen absichert. Ist die Lage stabil, schicken Sie mindestens zehn Raketenpanzer, zehn Söldner und drei Konstruktionsroboter zum Taelonfeld im Süden. Dort baut man ein Hauptquartier, eine Energiestation und eine Montagefabrik.

TÜRME
meiden

5. Kendrick Wassereinsatz



Mission 5: Defensive Anlagen statt offensiver Verschwendung.

Geschwin-
digkeit
DROSSELN

TIP 14: Insgesamt 30.000 Wassereinheiten müssen gesammelt werden, bevor der Gegner alles niederreißt. Senken Sie die Spielgeschwindigkeit sofort auf das Minimum, um einen klaren Kopf zu behalten.

Alles
Unnötige
VERKAUFEN

TIP 15: Verkaufen Sie alles, worauf Sie verzichten können: Phase-Einrichtung, die westliche Wasserexportstation und einen Geschützturm. Produzieren Sie zwei Frachter. Je zwei Transporter sollten fortan die beiden Quellen im Nordosten sichern. Da die Truppen im Süden keine Chance gegen den Gegner haben, konzentrieren wir sie bei der östlichen Quelle in mittlerer Kartenhöhe, wo wir später auch eine Wasserexporteinrichtung und eine Ausbildungsstelle errichten.

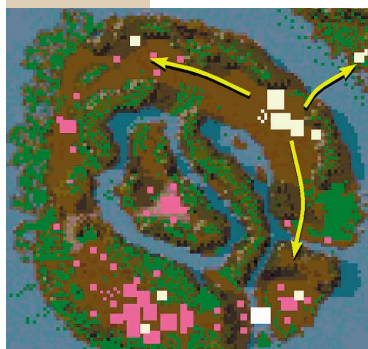
Die Stellung
HALTEN

TIP 16: Versuchen Sie nicht, weiter in das Gelände vorzudringen. Ihre einzige Aufgabe besteht darin, die Stellung bei den Wasserfeldern zu halten – vornehmlich mit Raketenpanzern und Söldnern.

6. Infiltration auf Malik

V-Männer
SCHONEN

TIP 17: Die beiden V-Männer bleiben bis zum Ende der Mission da, wo sie sind. An die Baupläne des



Mission 6: In der Kartenmitte ist das Labor.

Gegners kommen sie zwar schon früh heran, allerdings gehen Sie damit ein sehr hohes Risiko ein, die wertvollen V-Männer im Kampf zu verlieren.

TIP 18: Als erstes bauen Sie eine Brücke zum Ostufer, was bei den vielen Steinen gar nicht so leicht ist. Anschließend errichtet man auf der Startseite eine Wasserexportstation und

schickt den Frachter über die Brücke zur Quelle. Ein zweiter Frachter sorgt für schnelleren Geldfluß.

KAMPF-
TRUPPEN
bilden

TIP 19: Bauen Sie eine Ausbildungsstätte, und schicken Sie eine Handvoll Söldner zusammen mit fünf Raketenpanzern und zwei Scharfschützen zur Wasserquelle ganz im Westen. Meiden Sie die zahlreichen Geschütztürme. Ist die Einnahmequelle gesichert, errichten Sie dort eine weitere Kaserne. Als nächstes nimmt man sich die Geschütze am anderen Ende der Insel vor und vernichtet sie.

ÜBER-
RUMPELN Sie
den Gegner

TIP 20: Haben Sie eine schlagkräftige Truppe beisammen, bauen Sie eine Brücke zum nächsten Landstück. Laserstrahlen und Panzer aller Art erwarten Sie bereits, allerdings lockt auch ein weiterer Brunnen. Bauen Sie Ihre Kräfte weiter aus, um den Gegner von beiden Seiten auszuschalten. Phase-Panzer eignen sich hier besonders.

Einsatz der
V-MÄNNER

TIP 21: Hat sich die Lage beruhigt, kommen die beiden V-Männer zum Einsatz. Der Transporter bringt sie auf das mittlere Landstück, wo sie die Forschungseinrichtung infiltrieren. Anschließend fährt man die beiden zum nächstgelegenen Hauptquartier, damit sie ihr Wissen preisgeben können.

7. List

NORD-
FLANKE mit
Geschützen
sichern

TIP 22: Die gute Nachricht zuerst: Der Gegner greift die zu schützende Stadt immer von Norden her an. Die schlechte: Wenn er angreift, dann richtig. Erste Amtshandlung ist also, die Nordseite mit zwei Schwergeschütz-Plattformen zu sichern. Falls später noch genug Ressourcen vorhanden sind, werden die Geschütze mit kleineren Lasertürmen flankiert.

Geldfluß mit
weiteren
FRACHTERN
erhöhen

TIP 23: Zwei weitere Frachter lassen die Kasse klingeln. Infanteristen werden nicht gebraucht. Stellen Sie statt dessen eine Fünfer-Panzergruppe mit drei Konstruktionsrobotern auf, die Richtung Norden ziehen. Auf dem Weg zum Taelonfeld zerstören Sie gleich ein paar gegnerische Einrichtungen.

Gegner
BESUCHEN

TIP 24: Oben angekommen, stampfen Sie eine Energiestation und eine Montagefabrik aus dem Boden.

Hilfe fürs
IMPERIUM

Letztere upgraden und Luftkissenpanzer bauen. Mit diesen nehmen wir dann die Geschützplattformen des Gegners auseinander. Ein paar Raketenpanzer gegen störendes Fußvolk können auch nicht schaden. Vermeiden Sie aber größere Gefechte.

TIP 25: Vorsicht! Die Freiheitskämpfer haben die ganze Stadt mit Geschützplattformen durchsetzt. Am streßlosesten ist daher ein Angriff von der vergleichsweise ungeschützten Ostseite.

8. Der Exsikkator



Mission 8: Bauen sie schnell viele Truppen.

SICHTKON-
TAKT mit
dem Gegner
meiden

TIP 26: Eine wirklich knifflige Mission – vor allem die Scarabs sorgen für Unmut. Stellen Sie also keine wertvollen Bauten auf die dem Gegner zugewandte Seite, sondern hinter den schützenden Berg. Sie müssen upgraden, was das Zeug hält – ohne Luftkissenpanzer haben Sie keine Chance.

Quelle im
NORDOSTEN
erobern

TIP 27: Bauen Sie zunächst eine Basis auf und erobern Sie das Wasserfeld im Nordosten. Sobald ein Scarab naht, eliminieren Sie ihn unter allen Umständen. Sind die gefährlichen Biester entsorgt, läßt sich gefahrlos eine Brücke zur kleinen Insel im Norden schlagen, wo ein weiteres Wasserfeld wartet.

Von ZWEI
SEITEN
angreifen

TIP 28: Der finale Schlag erfolgt über zwei Seiten, nämlich von der oberen und der mittleren Kartenhöhe – schließlich darf der Gegner nicht mit dem wertvollen Exsikkator entkommen.

9. Die Lösung

2 QUELLEN
erobern

TIP 29: Kämpfen Sie die beiden Quellen im Westen und Osten frei und bauen neben jeder Wasserexportstelle eine Geschützplattform.

SCARABS
ausschalten

TIP 30: Anschließend macht man die Scarabs ausfindig und eliminiert sie. Rekrutieren Sie weitere Truppen. Mit gezückten Waffen stürmen Sie anschließend von allen Seiten auf den Gegner ein.

Den ARZT
befreien

TIP 31: Sind die imperialen Truppen besiegt, können wir nahezu gefahrlos den Doktor in der Kartenmitte befreien und zum Transporter im Südosten geleiten.

10. Belagerung von Indra

Sofortiger
RÜCKZUG

TIP 32: Ziehen Sie Ihre Truppen schnell in Richtung Basis. Um alle Wiederbewaffnungsdecks des Imperiums innerhalb einer Stunde zu beseitigen, brau-

Produktion
diverser
SKY-BIKES

chen wir eine Montagefabrik, die wir später fleißig upgraden. Sie sorgt für starke Streiter.

TIP 33: Wichtigste Waffe sind die Sky-Bikes, die schnelle Attacken ermöglichen. Ebenfalls unverzichtbar sind Stationen für Wasser und Energie. Ein Ausbildungslager und etliche Geschütztürme halten Ihnen den Gegner vom Hals.

11. Letztes Gefecht

Alle Gebäude
ABREISSEN

TIP 34: Lösen Sie sofort sämtliche Gebäude auf und ziehen an Ihrem Lasergeschütz vorbei nach Norden zu einer geschützten Wasserstelle. Hier läßt man Sie zum Glück vorerst in Ruhe.

Auf neue
Angriffswelle
VORBEREITEN

TIP 35: Nutzen Sie die Zeit, um neben Kraftwerk und Wasserstation auch eine Montagefabrik einzuplanen. Bauen Sie Ihre Anlagen aus, um schließlich Höllenartillerie (gegen Scarabs) und einen Schockwellengenerator zu produzieren. Letztere sind aber nicht nur wegen ihres hohen Preises von 4.000 Credits mit Sorgfalt einzusetzen – ehe man sich versieht, ist die eigene Basis ein unfreiwilliges Erdbebenopfer. Richten Sie ihn gegen Gegnermassen und -bauten.

12. Todestoß

SCHNELL
handeln

TIP 36: Finanziell sind Sie gut gerüstet, zumal ein paar Meter nördlich der Basis eine Frischwasserquelle liegt. Doch die Zeit drängt, den Dessicator zu finden. Treffen Sie also schnell alle nötigen Maßnahmen, um Höllenartillerie-Panzer ins Rennen zu schicken, die aus sicherer Distanz angreifen.

Basis
ABSICHERN

TIP 37: Sichern Sie Ihre Basis durch Geschützplattformen. Achtung: Der Feind greift vehement aus der Luft an, stellen Sie also reichlich Flugabwehreinheiten auf (Flaktürme, Fliegerabwehrkraken).



Mission 13: Die orbitale Verteidigungsma-
trix muß die letzte Schlacht überleben.

MATRIX
schützen

Sie Ihr Geld in teure und gute Ausrüstung. Dann greifen Sie den Überlebenden an (meist ist es das im Westen der Karte sitzende Imperium).

TIP 39: Trotzdem bedeutet das nicht, das Sie sich auf die faule Haut legen dürfen – halten Sie stets die orbitale Verteidigungs-Matrix im Auge. Sie muß das Ende der Schlacht unbedingt erleben!

MD