

COMMAND & CONQUER™

[Teil 2: ALARMSTUFE ROT]

Schmitz & Schmidt

DER PROFI-GUIDE

In
Zusammen-
arbeit mit



Die besten WWW-Sites für C&C-Spieler

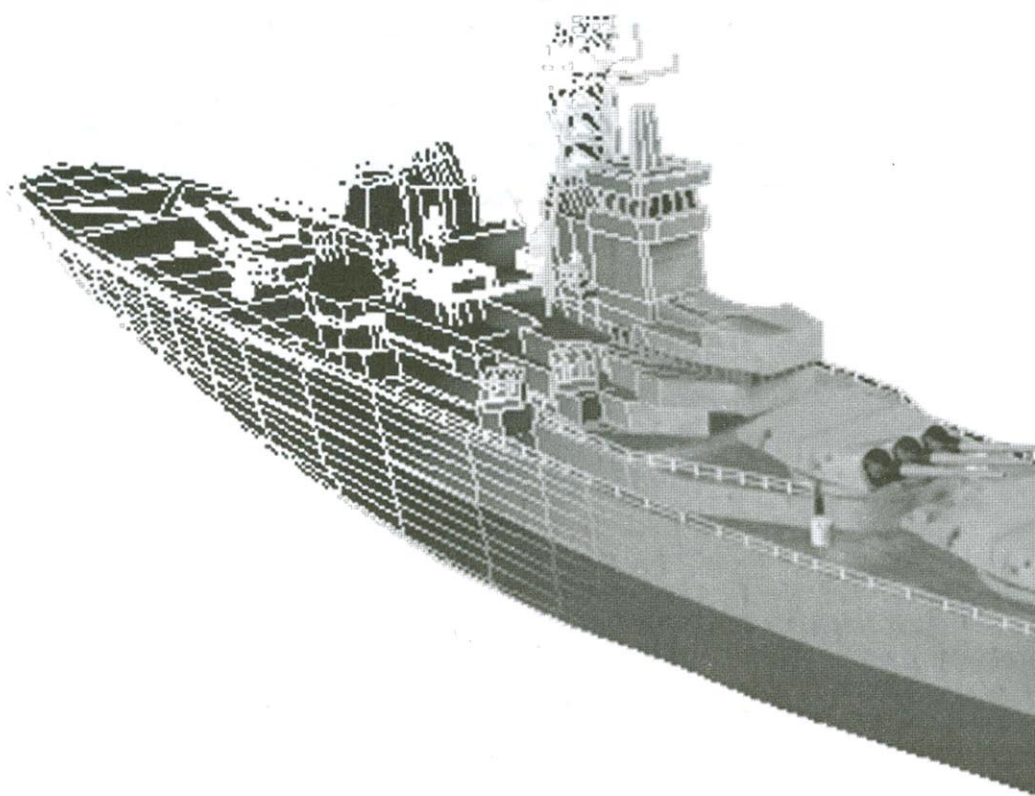
X GAMES

COMMAND & CONQUER

26.09.24

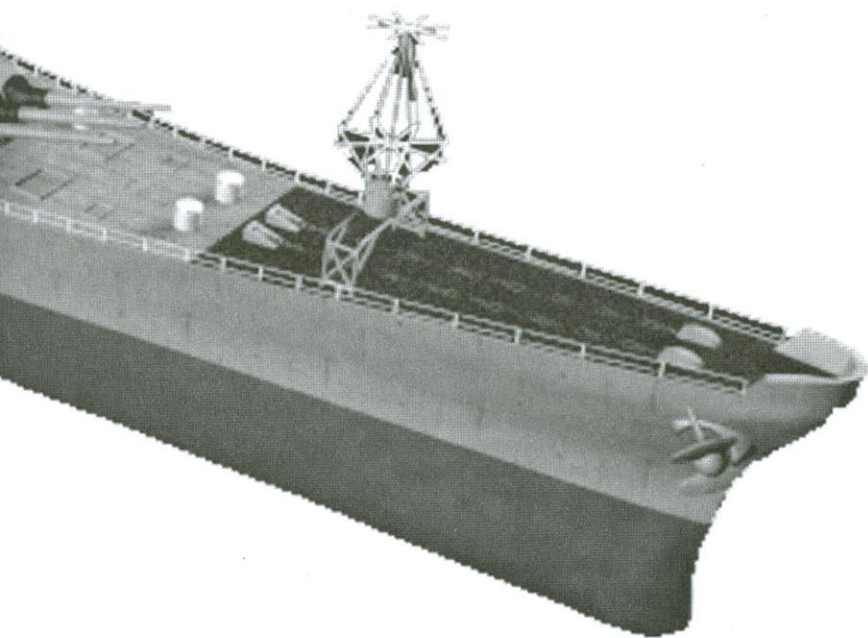
Für Klaus,
vielen Dank für Deine
tolle Arbeit mit Kulttag!

A stylized, cursive handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a long horizontal stroke.



ALARMSTUFE ROT!

COMMAND & CONQUER



X GAMES

Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme

Schmitz, Peter:

Command & Conquer : Alarmstufe Rot! / Peter Schmitz ;

Christian Schmidt. – Haar bei München : X-Games, 1997

ISBN 3-8272-9014-7

NE: Schmidt, Christian:

Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt. Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden.

Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen. Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien. Die gewerbliche Nutzung der in diesem Produkt gezeigten Modelle und Arbeiten ist nicht zulässig. Alle Spieletitel sind geschützt für die jeweiligen Herstellerfirmen. Quellenangabe: Alle Bildschirmabbildungen und Programm-Codes sind den Spielen entnommen, auf die sie sich beziehen. Fast alle Hardware- und Softwarebezeichnungen in diesem Buch sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen oder sollten als solche betrachtet werden.

»X GAMES« ist ein Imprint der Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

99 98 97

ISBN 3-8272-9014-7

© 1997 by X GAMES, einem Imprint der Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH,
Hans-Pinsel-Straße 9b, D-85540 Haar bei München/Germany

Alle Rechte vorbehalten

Gestaltung & Titelbild: industria – Dieter Müller, London

Lektorat: Birgit Ellissen

Herstellung: Claudia Bäurle

Druck: IDS, Paderborn

Dieses Produkt wurde mit Desktop-Publishing-Programmen erstellt
und auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt

Printed in Germany

INHALT

Vorwort	9	2. Kapitel – Gebäude	
Um was es in diesem Spiel eigentlich geht ...	10	Die Gebäude	16
Danke!	11	Gemeinsame Gebäude	16
Was Sie in Deutschland nie zu sehen bekommen	12	Bauhof	17
		Betonmauern	17
		Cyborgfabrik	17
		Erz-Raffinerie	18
		Erz-Silo	18
		Großkraftwerk	19
		Kraftwerk	19
		Radarstation	19
		Technologiezentrum	19
		Waffenfabrik	20
		Werkstatt	20
		Spezielle Gebäude der Alliierten	21
		Attrappen (M)	21
		Bunker	21
		Chronosphäre	21
		Flak-Stellung	22
		Geschützturm	22
		Heliport	22
		Sandsackbarriere	23
		Schattengenerator (M)	23
		Tarnbunker	23
		Werft	23
1. Kapitel – Steuerung			
Die erweiterte Steuerung	13		
Teams bilden	13		
Gebiet beobachten	13		
Formationen	14		
Wach-Modus	14		
Feuerbefehl	14		
Fahrbefehl	14		
Verteilen	14		
Stop	15		
Eskortieren	15		
Wegpunkte	15		
Bild zentrieren	15		
Bauhof zentrieren	15		
Alle Einheiten wählen	15		
Die nächste Einheit markieren	15		
Eine Einheit zurück	15		
Reparaturmodus	15		
Verkaufsmodus	15		
Radarbildschirme	15		

1.

Spezielle Gebäude der Sowjets

Eiserner Vorhang

Flammenwerfer-Turm

2.

Flugfeld

Flarak-Stellung

3.

Heliport

Hundezwinger

Stacheldrahtzaun

4.

Tesla-Spule

U-Boot-Werft

5.

3. Kapitel – Einheiten

Die Einheiten der Alliierten

Artillerie-Geschütz

BMT

D.I.E.B.-Einheit

Erztransporter

Invasor

Kampfhubschrauber

8.

Kampfpanzer

Kanonenboot

Kreuzer

9.

Landungsboot

Leichter Panzer

Mechano-Bot

Navigationssatellit

Panzerminenleger

Rak-Zero

Ranger 4WD

Schütze

Sonar

Spion (003 _)

Tanya (M)

Zerstörer

Die Einheiten der Sowjets

Erztransporter

Fallschirmbomben

Fallschirmtruppen

24

Flammenwerfer

40

24

Grenadier

40

24

Hind-Helikopter

40

24

Invasor

41

24

Landungsboot

41

25

Lastwagen

42

25

Mammut-Panzer

42

25

MiG

42

26

Schütze

43

26

Schwerer Panzer

43

Spionageflugzeug

44

Tretminenleger

44

U-Boot

45

V2-Raketenwerfer

45

Wachhund »Terminator«

46

Yak-Jäger

46

Multiplayer-Einheiten

47

Helitrans

47

MBF

47

Mobiler Schattengenerator

48

Radarstörgerät

48

4. Kapitel – Taktiken

Allgemeine Taktiken

49

Planung

49

Das Zentrum finden

49

Koordination

49

Formationen

50

Truppenverteilung

50

Überwachung

50

Erz und Edelsteine

50

Strukturen

50

»Silo-Kette«

51

Hintertüren

51

Eroberungen

51

Speichern

51

Sowjetische Taktiken	52	5. Kapitel – Missionen	
Allgemeine Lösungsstrategie	52	Die Missionen der Alliierten	61
Erkundung der Karte	52	Mission 1	61
Störangriffe	52	Mission 2	61
Aufstellen eines Angriffsverbandes	52	Mission 3 A (Nord)	63
Großangriff	52	Mission 3 B (Süd)	64
Flugzeuge	52	Mission 4	66
Hind-Helikopter	53	Mission 5 A (Nord)	67
MiGs	53	Mission 5 B (Nordost)	68
Yak-Jäger	53	Mission 5 C (Ost)	69
Weitere Tips	53	Mission 6 A (Nord)	69
Die Menge macht's	53	Mission 6 B (Süd)	71
Tesla-Spulen	53	Mission 7	72
Flarak-Stellungen	53	Mission 8 A (Nord)	73
Alliierte Taktiken	54	Mission 8 B (Süd)	75
Landeinsätze	54	Mission 9 A (Nord)	76
Bunker und Geschütztürme	54	Mission 9 B (Süd)	77
Rak-Zeros	54	Mission 10	77
Panzer und Artillerie	55	Teil 1	77
Luftwaffe	55	Teil 2	80
Verteidigung	56	Mission 11 A (Nord)	80
Schützen Sie Ihre Flaks!	56	Mission 11 B (Süd)	83
Marinetaktiken	56	Mission 12	84
Renn-Kreuzer	56	Mission 13	85
Zielwasser für Kreuzer	57	Mission 14 (Finale)	88
Kreuzer vs. U-Boot: 1:0	57	Die Missionen der Sowjetunion	89
Fröhliches U-Boot-Suchen	58	Mission 1	89
U-Boote versenken	58	Mission 2 A (Nord)	89
Platz da!	58	Mission 2 B (Süd)	89
Multiplayer-Taktiken	59	Mission 3	89
Die alliierte Seite	59	Mission 4 A (Nord)	92
Spione wie wir!	59	Mission 4 B (Süd)	93
Tanja – Rambo ist ein Dreck dagegen!	59	Mission 5	93
Radarstörungen	59	Mission 6 A (Nord)	95
Die sowjetische Seite	60	Mission 6 B (Süd)	95
Immer auf die Kleinen!	60	Mission 7	95
		Mission 8 B (Süd)	96

1.

2.

3.

4.

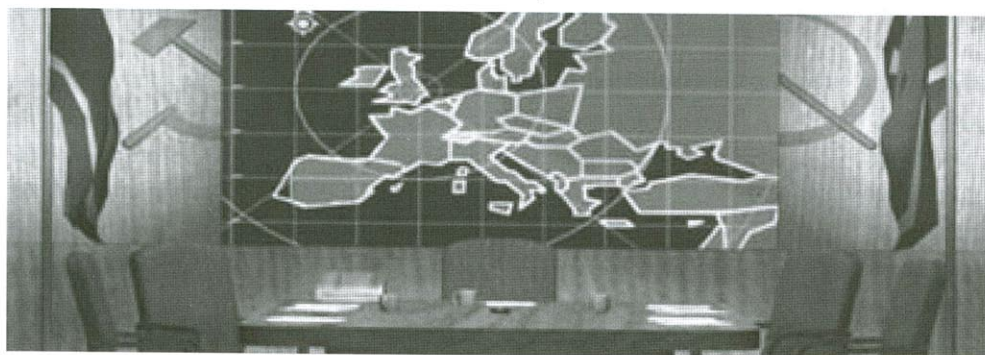
5.

6.

7.

8.

9.



Mission 8 A (Nord)

Mission 9

Mission 10

Mission 11 B (Süd)

Mission 11 A (Nord)

Mission 12

Mission 13 B (Süd)

Mission 13 A (Nord)

Mission 14 (Finale)

Missionsschema Alliierte

Missionsschema Sowjets

6. Kapitel – Mehrspieler-Modus

Basisoptionen

Die Verbindungsmöglichkeiten

Netzwerk

Serielle Schnittstelle

Internet

Starten eines Mehrspieler-Szenarios

7. Kapitel – Karteneditor

Vor dem Start

MS-DOS-ANWENDER

Windows®-95-Anwender

Karteneditor im Detail

Optionen-Menü

Neue Karten erstellen

Auswahl und Plazierung von Bauteilen

Speichern und Laden von Karten

Eigene Karten benutzen

III

8. Kapitel – Cheats

Die RULES.INI-Datei

III

9. Kapitel – WebWeiser

World Wide Web

Englischsprachige Seiten

Deutschsprachige Seiten

CompuServe

Deutschsprachige Foren

Englischsprachige Foren

119

119

119

119

120

121

121

122

122

123

123

127

127

128

128

128

128

128

128

128

EINLEITUNG

Vorwort

Achtung – Stillgestanden! Es ist Zeit für einen Wachwechsel. Im November 1995 brachten die **Westwood Studios** und **Virgin Interactive Entertainment** das Spiel *Command & Conquer* auf den Markt – und es schlug ein wie eine Bombe!

Command & Conquer entwickelte sich binnen kürzester Zeit zum erfolgreichsten Strategiespiel aller Zeiten und ist auch nach einem Jahr immer noch nicht aus den Top Five der Verkaufscharts verschwunden.

Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft 1996 haben uns **Westwood** und **Virgin** mit einem großartigen Nachfolger *Command & Conquer – Alarmstufe Rot* beglückt.

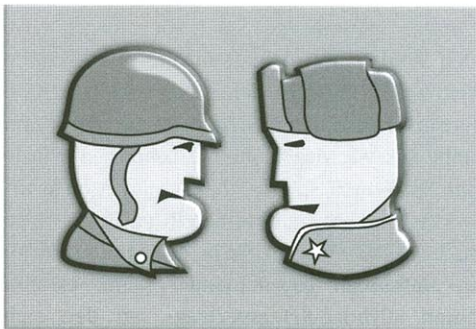
Natürlich haben wir es uns nicht nehmen lassen, auch zu diesem Superspiel wieder viele Taktiken, Tips, Tricks, Informationen und Cheats zusammenzusammeln, um Ihnen auf knapp 130 Seiten alles zu bieten, was Sie für viele Stunden Spielspaß mit *Command & Conquer – Alarmstufe Rot* brauchen (das Spiel müssen Sie sich aber schon noch kaufen!).

Kontakt:

Ach ja, wenn Sie uns elektronische Post zukommen lassen wollen, dann erreichen Sie uns unter folgender E-Mail-Adresse:

72223.2633@compuserve.com

CompuServe-Benutzer können natürlich auch direkt an **72223,2633** schreiben oder uns im Markt&Technik-Forum besuchen (GO GERMUT). Wir freuen uns auf Ihre Mails!



1.

2.

3.

Um was es in diesem Spiel eigentlich geht ...

4.

5.

6.

7.

8.

9.

Hier eine Kurzfassung der Vorgeschichte: Albert Einstein erfindet 1946 die erste Zeitmaschine und versetzt sich in der Zeit zurück zu dem Moment, an dem Adolf Hitler aus dem Gefängnis entlassen wird (er saß wirklich im Gefängnis, von 1923 bis 1924, wegen eines Putschversuches ...). Albert Einstein schüttelt Adolf Hitler die Hand und zieht ihn im Zeitstrudel mit sich, wohin bleibt unklar. Mit dieser Begebenheit ändert sich die Geschichte. Es hat in dieser (fiktiven) Zukunft kein Drittes Reich gegeben und keinen zweiten Weltkrieg. Statt dessen gewann die Sowjetunion unter Josef Stalin an Macht, und Deutschland wurde Teil der Alliierten. Ein Konflikt der Sowjetunion mit dem westlichen Verteidigungsbündnis, der Allianz, steht (in der Gegenwart) unmittelbar bevor.

In der »Zeitlinie« des Spiels (Gegenwart) hätte sich Stalin ausgezeichnet gehalten (Josef Stalin 1879–1953). Er wäre heute etwa 117 Jahre alt. (Unsere herzlichsten Glückwünsche, der Mann sieht aus wie das blühende Leben ...) Würde das Spiel 1946 spielen, hätte man Atomkraftwerke und Navigationssatelliten (paßt also auch wieder nicht ...). Na ja, es kämpfen sowieso Maschinen gegeneinander, denn es gibt einen »Cyborg-Kriegsvertrag«, an den sich eigentlich alle Nationen halten (auch dieser Vertrag ist eigentlich ein regionales Abkommen für den deutschsprachigen Raum, denn im Rest der Welt sind es keine Cyborgs, sondern Menschen ...). Über das Für und Wider dieser

Nebensächlichkeiten wollen wir uns nicht unterhalten, aber die fehlenden Videosequenzen werden in einem gesonderten Kapitel vorgestellt.

Zum leichteren Verständnis des zweiten Teils dieser Saga läßt sich folgendes anmerken: Der Adjutant Stalins ist niemand anders als Caine, der Führer der Bruderschaft von Nod, die im ersten Teil eine bedeutende Rolle spielt (es sind dort die »Bösen«). In der Schlußsequenz der Sowjetseite bekennt sich Caine dazu, direkten Einfluß auf die Geschichte genommen zu haben, und überträgt dem Spieler die Verwaltung Europas und eines großen Teils von Asien, bis die Bruderschaft von Nod willens ist, in den Vordergrund zu treten. Also ist der zweite Teil chronologisch betrachtet der erste in der Reihe der Spiele.

Das mag zwar alles etwas ungereimt und kompliziert erscheinen, aber verdammen Sie nicht gleich alles, es ist nur ein fiktives Spiel. Und überlegen Sie mal, was Sie in einer »herkömmlichen« Science-Fiction-Geschichte alles an Ungereimtheiten finden können.

Aber wir haben Sie jetzt lange genug von den interessanten Dingen abgehalten, viel Spaß beim Spielen!

*Christian Schmidt & Peter Schmitz
Erde, Gegenwart, Dezember 1996*

Danke!

Wir haben uns wirklich vorgenommen, dieses Mal nicht wieder den Satz »Man kann ein solches Projekt nicht ohne die Hilfe vieler Leute machen ...« zu verwenden, aber leider trifft dieser Satz die Sache ziemlich genau. Also möchten wir uns (weil wir den Satz ja vermeiden wollen und Sie es sowieso schon wissen) bei den folgenden Leuten einfach nur ganz herzlich bedanken:

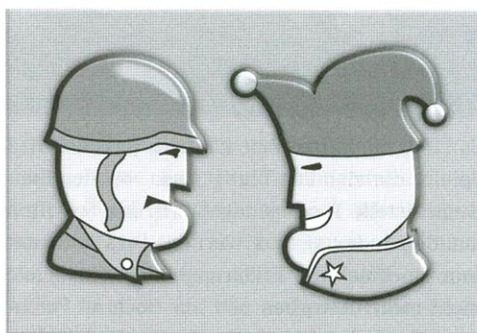
Bei Frau Ellissen, die das Projekt betreut hat und auch diesmal nicht die Geduld verloren hat.

Unser ganz besonderer Dank gilt diesmal einer ganzen Reihe von Mitarbeitern der Firma **Virgin Interactive Entertainment**. Im einzelnen sind dies: Herr Nürnberg von der Presseabteilung, der viele Wege für uns geebnet hat, Herr Buro vom Projektmanagement für die Unterstützung an der »Bug-Front«, Herr Weikert für einige besondere Screenshots und den Mitarbeitern der Hotline für die Unterlagen zum Karteneditor.

Ein allgemeiner Dank an alle Benutzer des Westwood Chats, vor allem an Eddy Peters für dringend benötigte Savegames. Unseren Familien, denn das Weihnachtsfest war etwas verkürzt ... Meiner (Peter) Traumfrau Caro, für ein wundervolles Jahr 1995.

Der wunderbaren Person, die mich (Christian) in eine »mood indigo«-Phase stürzte, mich aber trotzdem aufbaute. Einigen Lesern unserer früheren Bücher für Hinweise verschiedenster Art. Und schließlich: dem Weihnachtsmann von Westwood und Virgin für dieses Spiel.

Die Autoren



Was Sie in Deutschland nie zu sehen bekommen



Es ist ja in letzter Zeit häufiger passiert, daß Spiele, die ziemlich blutig sind, von der Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Schriften auf den Index gesetzt wurden. Dies bedeutet (nur nochmal zur Erklärung), daß die Spiele nicht mehr beworben und nur noch an Personen über 18 Jahre verkauft werden dürfen. Nicht, daß sie **verboten** oder **zensiert** werden. Nichtsdestotrotz bedeutet die Indizierung in der Regel den kommerziellen KO für ein solches Spiel. Da die großen Spiele heutzutage unglaublich teuer in der Produktion sind, kann es sich eine Spielefirma nicht leisten, den lukrativen deutschen Markt zu verlieren. Damit

das Spiel also nicht Gefahr läuft, indiziert zu werden, wird inzwischen oft eine spezielle deutsche Version des Spiels produziert, die unblutiger ist.

Im Falle von *Alarmstufe Rot* bedeutet dies, daß man nicht, wie in der US-Version gegen Menschen, sondern gegen Roboter kämpft, wie schon in *Command & Conquer – Der Tiberium-konflikt*.

Leider reichte das den Leuten bei Virgin nicht, sondern man beschloß auch, einige »heikle« Zwischensequenzen herauszuschneiden oder Szenen zu kürzen, um der Bundesprüfstelle keinen Anlaß zu Kritik zu geben.

Leider sind diesen »Kürzungen« auch Szenen zum Opfer gefallen, die die Vorgeschichte und den Schluß des Spiels interessanter und klarer gemacht hätten.

Es ist müßig, alle Szenen aufzuzählen, die der Schere zum Opfer gefallen sind, und eine Wertung dieser Entscheidung für eine Kürzung wollen wir hier auch nicht abgeben, aber einige Bilder aus der US-Version, die Sie in der deutschen Version nicht sehen werden, wollen wir Ihnen nicht vorenthalten.



STEUERUNG

Die erweiterte Steuerung

Wir wollen hier nicht den Umgang mit der Maus an Ihrem Rechner erklären, oder das Rad neu erfinden, sondern wir wollen noch einmal auf die eingebauten »Extras« des Spiels hinweisen, die das Spiel erleichtern. Wir haben nicht vor, die Werkzeuge zu erläutern, sondern deren Einsatz.

Teams bilden

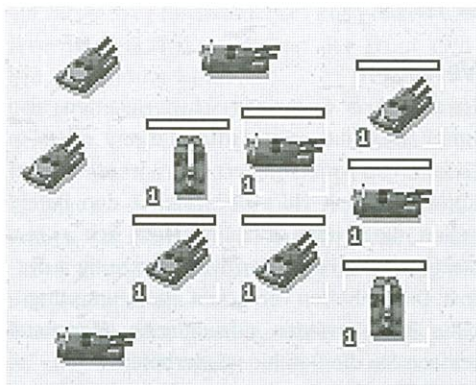
Es ist ganz einfach, verschiedene Einheiten in einem Team zusammenzufassen. Wählen Sie eine Reihe von Einheiten (es gibt zwei Möglichkeiten: alle Einheiten in einem Gebiet nehmen oder ein bestehendes Team erweitern), halten Sie die **Strg**-Taste (auf manchen Rechnern die **Crtl**-Taste) gedrückt, und drücken Sie die gewünschte Ziffer auf der Tastatur (1– 4). Damit haben Sie ein Team gebildet. Drücken

der Zifferntaste aktiviert das Team. Das gleichzeitige Drücken der **Alt**-Taste und der entsprechenden Ziffer zentriert das Bild auf das entsprechende Team.

Teams lassen sich auch erweitern. Wählen Sie das Team (Zifferntaste) aus, dann eine der **Shift**-Tasten, und klicken Sie die Einheit an. Anschließend bilden Sie einfach das Team noch einmal neu. Sie werden sich sehr schnell an die Teambildung gewöhnt haben und sie dann auch entsprechend zu schätzen wissen.

Gebiet beobachten

Was für Einheiten machbar ist, sollte auch für Gebiete möglich sein. Es funktioniert fast genauso. Die Belegung der Tasten betrifft nicht die Ziffern, sondern die Funktionstasten **F9** bis **F12**. Sie zentrieren den Bildschirm mittels Scrollen über dem gewünschten Punkt und halten wieder die **Strg**-Taste gedrückt. Ein Drücken der entsprechenden Funktionstaste speichert die Ansicht. Sie können nun durch Betätigen der entsprechenden Funktionstaste ohne Scrollen an die entsprechende Stelle springen. Der Nutzen ist hoch, vor allem, wenn Sie das Spiel »nur« in SVGA-Auflösung spielen. Da ist auch die Übersicht auf dem Radar so schlecht, daß Sie sich immer wieder über obige Funktion freuen. Besonders bei »gefährdeten« Stellen, an denen der Gegner häufig angreift, lohnt es sich, regelmäßig vorbeizuschauen.



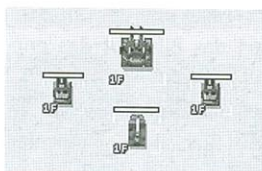
1.

Formationen

Formationen sind wunderbar, um einen Angriff zu koordinieren. In der Regel bewegt sich die Formation mit der Geschwindigkeit der langsamsten Einheit in der Formation. Ausnahme: Allianz-Schiffe werden schneller, wenn ein Transporter im Verband mitfährt (Grüße von den »Käfern« – Bugs). Stellen Sie das Team so auf, wie es Ihnen richtig erscheint, dann rufen (oder bilden) Sie ein Team und drücken die Taste F. Die Einheiten versuchen, sich nun nach Möglichkeit immer wieder so aufzustellen. Ein

erneuter Druck der Taste F löst die Formation wieder auf.

Die Formation ist eine tolle Option, die viele Probleme



des Vorgängerspiels löst. Sie sollten sie deshalb nicht vergessen.

8.

Wach-Modus

Die Taste G (aus dem Englischen: G steht für *guard* – bewachen, wachen) weist der aktiven Einheit einen Bereich zu, in dem sie alles, was Gegner ist, angreift. Kommt kein Gegner, dann bleibt die Einheit stehen und widersteht auch den Verlockungen, ihren Platz einfach zu verlassen.

Im Wach-Modus ist nicht alles Gold, was glänzt, denn nicht alle Einheiten lohnen sich für diesen Modus. Hunde und Rak-Zeros empfehlen sich zur Verteidigung der Basis gegen Luftangriffe und Infanterie, aber die Hunde helfen gegen Panzer nicht weiter. Überlegen Sie also, welche Einheiten Sie Wachdienst »schieben« lassen.

Tanja ist übrigens die einzige Einheit, die Sie nicht in den Wach-Modus setzen können. Bei ihr müssen Sie schon immer dabeibleiben.

Feuerbefehl

Dies ist eigentlich ein »Verdeutlichungsbehl«, der durch Druck der Strg (Ctrl)-Taste und

einen Klick mit der linken Maustaste ausgeführt wird. Die aktivierten Einheiten greifen das gewählte Ziel an, das eigentlich alles (inklusive einem idyllischen Hügel) sein kann. Einheiten ohne Bewaffnung ignorieren den Befehl.

Der Befehl hat schon seinen Nutzen, denn der Computer wählt als Ziel oft nicht die Einheiten aus, die Sie ganz gerne beseitigen würden. Mit einem »Klick« lässt sich dieser Fehler jetzt korrigieren. Außerdem können Sie auf diese Weise z.B. eigene Minen oder andere unliebsame Gegenstände beseitigen.

Fahrbehl

Der Fahrbehl ist das Äquivalent zum Feuerbehl. Die Kombination ist die Alt-Taste mit einem Mausklick. Die Einheit versucht, die angegebene Stelle unter (fast) allen Umständen zu erreichen. Wählen Sie für diese Option mit einem Kettenfahrzeug einen feindlichen Cyborg aus, dann versucht Ihr Panzer, diesen zu überrollen.

Als Spieler der Sowjetseite werden Sie diesen Befehl schnell schätzen lernen. Dazu ein Beispiel: Eine Gruppe Mammot-Panzer greift die feindliche Basis an. Die führenden Einheiten halten an, weil sie unter Beschuß stehen. Nun kann der Rest nicht weiter vorrücken, weil der Weg blockiert ist. Nutzen Sie diesen Befehl, dann rücken die Herrn Fahrer in den Panzern weiter vor.

Verteilen

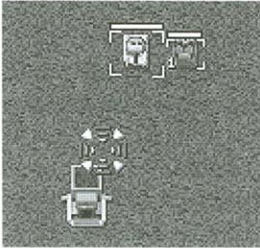
Ist eine Ihrer Gruppe in Schwierigkeiten, also unter Beschuß von Lufteinheiten oder in Gefahr, von Panzern überrollt zu werden, dann können Sie mit Hilfe der Taste X den Befehl geben, die Gruppe aufzulösen und sich zu zerstreuen. Eine Formation wird kurzzeitig aufgelöst. Die Einheiten versuchen, ihren ursprünglichen Befehl wieder aufzunehmen. Manchmal müssen Sie die Befehle wiederholen.

Behalten Sie diesen Verteidigungsbehl im Gedächtnis, aber verlassen Sie sich nicht dar-

auf, daß Sie damit alle Ihre Probleme lösen können.

Stop

Hier braucht nicht viel gesagt zu werden: Bei der Taste **S** handelt sich um die Notbremse, die einen Befehl abbricht. Sie können einen neuen Befehl geben, müssen es aber nicht.



Eskortieren

Sie können Einheiten auch »beschatten« lassen. Die Kombination **Strg (Ctrl)**, **Alt** und Mausklick wählt ein Ziel aus, das von

den aktivierten Einheiten eskortiert und verteidigt wird. In der Regel werden Sie Erztransporter beschatten lassen, aber übertreiben Sie es nicht. Ist die Eskorte zu groß, dann haben Sie ein »Platzproblem«. Der Transporter ist so sehr mit dem »Ausparken« beschäftigt, daß er nicht mehr zum Sammeln kommt.

Wegpunkte

Wenn Sie möchten, daß eine Einheit einen ganz bestimmten Weg zu einem ganz bestimmten Ziel fährt, dann mußten Sie bisher die Einheit »bei der Hand nehmen« und sie Stück für Stück auf ihrem Weg begleiten. Dies kostete Zeit und Ihre Aufmerksamkeit, die an der Front dringender benötigt würde.

Jetzt können Sie endlich einer Einheit einen genauen Weg angeben, den sie nehmen soll. Halten Sie dazu die **Q** Taste gedrückt, und klicken Sie dann auf die »Wegpunkte«, die die Einheit auf ihrem Weg zum Ziel passieren soll. Schon fährt sie ganz ohne Betreuung brav, wie man es ihr gesagt hat.

Soll die Einheit allerdings während ihres Weges eine andere Einheit angreifen, müssen Sie ihr zuerst »Stop« befahlen, bevor Sie den Angriffsbefehl geben können.

Bild zentrieren

Die **Pos 1-(Home-)**Taste zentriert den Bildschirm auf der aktiven Einheit.

Bauhof zentrieren

Ein Druck auf die Taste **H**, und schon befindet sich der Bauhof in der Mitte des Bildschirms.

Alle Einheiten wählen

Mit **E** wählen Sie alle Einheiten auf dem Bildschirm aus und können ihnen nun Befehle geben, wie den Wach-Befehl oder den allgemeinen Großangriff.

Die nächste Einheit markieren

Mit der Taste **N** wählen Sie Ihre nächste Einheit aus.

Eine Einheit zurück

Mit **B** springen Sie eine Einheit zurück.

Reparaturmodus

Durch Drücken der Taste **T** wechseln Sie automatisch in den Reparaturmodus, um so ohne Zeitverlust Gebäude reparieren zu können.

Verkaufsmodus

Entsprechend dem Reparaturmodus schalten Sie mit der Taste **Y** in den Verkaufsmodus, um Gebäude zu verkaufen.

Radarbildschirme

Mit der Taste **U** können Sie ohne die Maus durch die verschiedenen Radarbildschirme schalten.

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

GEBÄUDE

Die Gebäude

Wie schon im ersten *Command & Conquer* »Der Tiberiumkonflikt« ist auch in *Command & Conquer* »Alarmstufe Rot« in vielen Missionen die eigene Basis oft der Schlüssel zum Sieg.

Sie bildet in der Regel die Keimzelle einer jeden Operation, denn hier werden die finanziellen Mittel beschafft und Einheiten für den Kampf produziert. Ohne eine funktionierende Basis ist kaum eine Mission in »Alarmstufe Rot« zu lösen (außer sie ist speziell darauf ausgelegt, daß man keine Basis bauen kann).

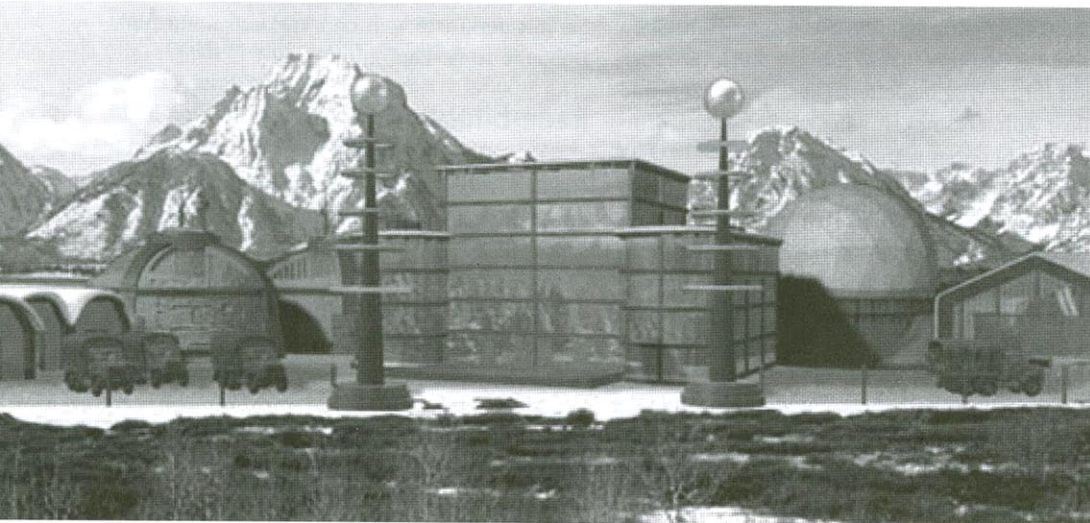
Die richtige Nutzung der Gebäude und Produktionsstätten entscheidet über Sieg oder Niederlage, und auch die Kenntnis von den Möglichkeiten des Gegners ist wichtig, um abschätzen zu können, was für Probleme und

Hindernisse sich einem in den Weg stellen können. Vergessen Sie nicht: »Wissen ist Macht!«

Gemeinsame Gebäude

Einige Gebäude gibt es sowohl auf Seiten der Alliierten als auch auf Seiten der Sowjets. Es handelt sich sozusagen um die Grundausstattung einer Basis mit Energie, Erzförderung und -lagerung, Aufklärung und Einheiten-Produktion.

Da diese Gebäude, wie gesagt, für beide Seiten identisch sind, verzichten wir darauf, sie für jede Seite separat vorzustellen und erledigen das hier in einem Aufwasch.

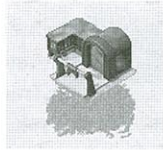


Bauhof*Kosten: 2500**Energie: +/-0*

Der Bauhof ist das Herzstück Ihrer Basis, ohne ihn können Sie keine neuen Gebäude errichten. Ein Bauhof läßt sich nur von einem mobilen Baufahrzeug (MBF) errichten, das jedoch ausschließlich im Mehrspielermodus gebaut werden kann.

Die Wichtigkeit des Bauhofes kann nicht oft genug unterstrichen werden, denn ein Gegner, dessen Bauhof vernichtet wurde, ist schon fast geschlagen. Dies gilt natürlich auch für Sie, weshalb Sie darauf achten sollten, den Bauhof möglichst an Stellen zu errichten, die für gegnerische Einheiten nicht so ohne weiteres zugänglich sind, oder Sie sichern ihn entsprechend durch Verteidigungsanlagen ab. Hegen und pflegen Sie Ihren Bauhof wie Ihren Augapfel, wenn Sie nicht sang- und klanglos untergehen wollen! Stellen Sie am besten immer einen Invasor in die Nähe, um im Notfall eine Schnellreparatur durchführen zu können.

Im Mehrspielermodus können Sie ein Mobiles Baufahrzeug bauen, sobald Sie über die Waffenfabrik und die Werkstatt verfügen. Nachdem Sie mit zwei oder drei Bauhöfen Gebäude um ein Vielfaches schneller bauen können, kann es manchmal sehr praktisch sein, einen weiteren Bauhof in der eigenen Basis zu errichten. Die zweite Alternative ist es, eine neue Basis irgendwo anders auf der Karte zu errichten. Auf der einen Seite muß der Gegner sich dann aufspalten, um beide Basen zu vernichten, aber auf der anderen Seite müssen Sie Ihre Kräfte auch aufteilen, um die zweite Basis zu verteidigen. Die ganze Sache lohnt sich allerdings dann, wenn es z.B. darum geht, ein großes Edelsteinfeld schnell abzuernten, ohne daß die Erz-Transporter zu lange Wege zurücklegen müssen, oder als Ablenkung. Aber dazu mehr im Kapitel *Taktiken* unter dem Punkt *Mehrspieler-Taktiken*.

**Betonmauern***Kosten: 100**Energie: +/-0*

Mauern aus Stahlbeton sind die einzigen Befestigungsanlagen, die sowohl auf sowjetischer als auch auf alliierter Seite gebaut werden können. Sie stellen das Optimum an passiver Verteidigung dar, denn sie können weder von Infanterie noch von Panzern überwunden werden.

In den meisten Missionen sind die gegnerischen Festungen von langen Mauern umgeben, die sie schützen sollen. Es empfiehlt sich manchmal, dieses Vorbild nachzuahmen, aber meistens beschränkt sich der Einsatz von Mauern auf Spielerseite doch darauf, wichtige Gebäude oder Einheiten einzumauern, um ihnen zusätzlichen Schutz zu geben.

Der alte Trick, ganze Landstriche durch Mauern oder andere Befestigungen abzusperren, um Ruhe vor dem Gegner zu haben oder ihn von seinen Ressourcen abzuschneiden, funktioniert leider nicht mehr. Der Computer schießt sich durch Hindernisse hindurch, wenn nötig.

Cyborgfabrik*Kosten: 300**Energie: -20*

Diese Fabrik ist im wahrsten Sinn des Wortes die Schmiede Ihrer Eliteeinheiten. In diesem Gebäude werden sämtliche Infanterieeinheiten hergestellt. Während es bei den Alliierten Schützen, Rak-Zeros, Mechanobots, Spione, Invasoren und D.I.E.B.-Einheiten sind, produzieren die Sowjets hier Schützen, Grenadiere, Flammenwerfer und Invasoren.

In Mehrspieler-Missionen können Sie zusätzlich noch die neue Elitekämpferin Tanja »produzieren«.

Je nach Art der Mission, kann die Cyborgfabrik ein entscheidender Schlüssel zum Erfolg sein oder eine eher untergeordnete Rolle spielen (je nachdem, ob Sie sehr schnell Einheiten



BETONMAUER



CYBORG-FABRIK

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

1. brauchen, oder ob Sie die Zeit haben, Fahrzeuge zu produzieren). Nichtsdestotrotz geht es ohne Infanterie nicht, irgendwo wird sie immer gebraucht. Näheres zu den Infanterieeinheiten finden Sie im Kapitel »Einheiten«.

3. Erz-Raffinerie

Kosten: 2000

Energie: -30



4. Neben dem Bauhof ist die Erz-Raffinerie das zweite unersetzliche Gebäude bei »Alarmstufe Rot«. Die Erztransporter der Raffinerie sammeln Gold und Edelsteine von den Erzfeldern des Spielfelds ein, die dann in der Raffinerie in Geld umgewandelt werden.

5. Ohne wenigstens eine Fabrik bekommen Sie kein Geld mehr, ohne Geld keine Reparaturen und keine neuen Einheiten, also können Sie die Mission auch gleich aufgeben (es sei denn, Sie bereiten den entscheidenden Schlag gegen den Gegner vor). In den Anfangsmissionen reicht in der Regel eine Fabrik, gegen Ende sollten es zwei Fabriken und drei Transporter sein, damit das Geld auch weiterhin fließt. Die Raffinerie ist in der Lage, 2000 Einheiten Erz zu lagern. Weitere Überschüsse müssen ausgegeben oder in Silos gelagert werden.

6. Erzraffinerien stellen eines der beliebtesten Ziele des Computers für Angriffe dar. Achten Sie deshalb darauf, daß Ihre Raffinerien immer einigermaßen gut verteidigt sind (auch gegen Luftangriffe!), und wenigstens ein oder zwei Einheiten in ihrer Nähe stehen.

7. Des weiteren sollten Sie darauf achten, daß Sie die Zufahrtswege zur Raffinerie nicht verbauen, damit die Transporter möglichst schnell entladen werden können.

Zum Schluß noch ein paar Hinweise:

1. Sorgen Sie dafür, daß Ihre Erztransporter immer am schuften sind, denn wenn sie nur unbeschäftigt herumstehen, verdienen Sie kein Geld.
2. Wenn sich in unmittelbarer Nähe der Raffinerie kein Erzvorkommen befindet (Sie

sollten eine Basis ohnehin nur in der Nähe von Erz- und Edelsteinvorkommen bauen), wird Ihr Transporter nicht wissen, wohin er fahren soll. Achten Sie also darauf, ihn auch immer zur Arbeit zu schicken.

3. Manchmal kann es trotz der relativ hohen Kosten sinnvoll sein, sehr schnell zwei oder gar drei Erzraffinerien zu bauen, um bereits sehr bald nach dem Start ein finanzielles Polster zu schaffen. Das geht allerdings nur, wenn Sie genügend Erz- und Edelsteinvorkommen in der unmittelbaren Umgebung Ihrer Basis finden.

Erz-Silo

Kosten: 150

Energie: -10



Der Erz-Silo ist das kleinste und preisgünstigste Gebäude bei »Alarmstufe Rot«. Wenn es bei *Command & Conquer* noch so war, daß man in der Regel beim Bauen oder Produzieren etwas falsch gemacht hatte, wenn man Silos bauen mußte, so ist es inzwischen durchaus nötig, Silos zu bauen, um z.B. zu Beginn überschüssiges Geld nicht zu verlieren, bis man es vernünftig einsetzen kann. Es sind zwar meist nur kurze Momente, in denen der Computer nach Silos schreit, aber es schadet auch nichts, zwei oder drei von diesen Strukturen zu bauen.

Ein zweiter, noch viel wichtigerer Punkt, für den Silos gebraucht werden, ist die »Silokette«, die die »Sandsack-Kette« aus *Command & Conquer* ablöst. Aber dazu mehr im Kapitel »Taktiken«.

Großkraftwerk*Kosten: 500**Energie: +200*

Das Großkraftwerk ist der große Bruder des Kraftwerks und stellt die einzige praktikable Möglichkeit dar, den riesigen Energiebedarf einer großen Basis mit mehreren hochtechnisierten Anlagen mit Strom zu decken.

Es ist oft nötig, mehrere Großkraftwerke zu bauen, um den Energiehunger von Anlagen wie der Chronosphäre, des Eisernen Vorhangs, Teslaspulen oder Schattengeneratoren zu stillen.

In der Regel funktioniert eine Basis auch noch, wenn die Energieversorgung zusammenbricht. Bestimmte Funktionen, wie Luftabwehr, Radar und Fernverteidigung fallen bei einem Blackout jedoch aus und machen eine Basis so gut wie wehrlos. Genau aus diesem Grund sollten Sie auch darauf achten, daß Ihre Kraftwerke durch eine ausreichende Luft- und Bodenabwehr gesichert sind, damit sich der Gegner die Zähne an ihnen ausbeißt.

Da ein Großkraftwerk doppelt soviel Energie liefert wie ein Kraftwerk, aber weniger kostet und weniger Platz benötigt als zwei Kraftwerke, sollte es einem Kraftwerk immer vorgezogen werden.

Kraftwerk*Kosten: 300**Energie: +100*

Der kleine Bruder des Großkraftwerks ist eines der ersten Gebäude, die Sie bauen können und sollten, wenn Sie einen Bauhof neu errichtet haben.

Ein Kraftwerk sichert zumindest zu Beginn den Energiebedarf einer kleinen Basis. Das Kraftwerk ist billiger und benötigt weniger Platz als ein Großkraftwerk, liefert allerdings auch nur 50% der Energie eines Großkraftwerks.

Es kommt kaum vor, daß man mehr als ein Kraftwerk errichten muß, da man mit den Großkraftwerken in der Regel besser fährt.

Radarstation*Kosten: 1000**Energie: -40*

Die Radarstation ist das Auge Ihrer Basis. Nur mit ihr haben Sie einen Überblick über das momentan aufgeklärte Gelände und können gegnerische Einheiten anrücken sehen, bevor sie Ihre Basis erreichen. Lufteinheiten können von Radarstationen übrigens nicht auf der Übersichtskarte dargestellt werden.

Die Radarstation ist relativ leicht gepanzert und sollte deshalb nicht in vorderster Front stehen. Des weiteren benötigt eine Radarstation relativ viel Energie und wird sofort abgeschaltet, wenn der Energiepegel nicht mehr zur Versorgung der ganzen Basis ausreicht.

Es ist eigentlich nicht nötig, mehr als eine Radarstation zu bauen, da der Gegner dieses Gebäude in der Regel als eines der letzten angreift. Kraftwerke und Produktionsstätten sind viel lohnendere Ziele.

Wenn Sie einmal eine Schlacht ohne die Hilfe der Radarübersichtskarte schlagen mußten, dann wissen Sie, wie unangenehm das werden kann. Sorgen Sie also immer für genügend Energie, um nicht plötzlich blind zu sein.

Technologiezentrum*Kosten: 1500**Energie: -100*

Das Technologiezentrum ist Ihre Genieschmiede. Hier werden die Möglichkeiten für High-Tech-Waffen und Gebäude geschaffen und nette Kleinigkeiten wie Navigationssatelliten gebaut. Der Nutzen des Technologiezentrums ist nicht immer offensichtlich, aber wenn Sie bedenken, daß die Alliierten dadurch den Nav-Sat bekommen, der die ganze Karte aufklärt, und der Bau eines Kreuzers möglich wird, oder daß die Sowjets den Eisernen Vorhang oder Mammut-Panzer nur produzieren können, wenn sie ein Technologiezentrum besitzen, dann wird Ihnen schnell klar, daß es im Verlaufe des Spiels einfach unverzichtbar wird.

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

1. Ein Technologiezentrum benötigt relativ viel Energie (ein Großkraftwerk ausschließlich für das Tech-Zentrum muß schon sein), ist kaum gepanzert und ziemlich teuer, aber es ist sicher jeden Pfennig wert, den Sie investieren müssen. Mehr als ein Technologiezentrum muß in der Regel allerdings nicht sein.

Waffenfabrik

Kosten: 2000

Energie: -30



Man kann wahrscheinlich guten Gewissens behaupten, daß die Waffenfabrik eines der wichtigsten Gebäude einer Basis ist, denn hier werden alle Fahrzeuge und Panzer hergestellt, die Sie dann in die Schlacht schicken. Berauben Sie den Gegner seiner Waffenfabriken, und Sie haben ihn schwer getroffen, denn ein Wiederaufbau (wenn Sie dem Gegner den Bauhof noch gelassen haben) kostet ja immerhin 2000 Credits pro Fabrik. Die Waffenfabrik ist natürlich auch eines der beliebtesten Ziele des Computers, besonders für Luftangriffe, und Sie sollten darauf achten, daß ihr keiner zu nahe kommt.

Der Bau mehrerer Waffenfabriken verringert die Produktionszeit der einzelnen Einheiten. Wägen Sie also ab, wie viele Fabriken Sie brauchen. In den Testspielen sind die Autoren in der Regel mit einer Fabrik ausgekommen, denn die Fahrzeuge sind ja nicht gerade billig, aber zwei oder drei sorgen dafür, daß man Panzer in einer Geschwindigkeit produzieren kann, wie andere Infanteristen produzieren.

Werkstatt

Kosten: 1200

Energie: -30



Jeder bringt sein Auto in die Werkstatt, wenn es kaputt ist, dasselbe sollten Sie mit ihren Panzern, Fahrzeugen und Lufteinheiten tun, wenn sie beschädigt sind. Ein Fahrzeug zu reparieren, ist immer billiger, als es neu zu bauen, und es braucht in der Regel auch deutlich weniger Zeit.

Versuchen Sie, Ihre Werkstatt möglichst zentral zu errichten, so daß Ihre Fahrzeuge sie möglichst schnell erreichen können. Ist Ihnen das gelungen, geht es eigentlich nur noch darum, Fahrzeuge rechtzeitig aus einem Gefecht abzuziehen, bevor sie vernichtet werden. Das Timing ist dabei sehr wichtig, denn es nützt nichts, das Fahrzeug erst abzuziehen, wenn es schon weit im roten Bereich ist, denn dann reicht oft schon ein einziger Schuß, um es endgültig zu vernichten. Ziehen Sie aber zu viele Fahrzeuge ab, oder ziehen Sie sie zu früh ab, kann es passieren, daß eine ganze Schlacht deswegen verlorengeht. Sie müssen also die Balance finden, zwischen Einheiten retten und Einheiten opfern, aber das sieht für jede Schlacht anders aus und muß von Fall zu Fall entschieden werden.

Als Faustregel gilt, teure oder sehr wichtige Fahrzeuge, wenn möglich, immer zu retten (z.B. Erz-Transporter). Alle beschädigten Einheiten, die sich nicht im Kampf befinden, sollten immer repariert werden, in der Reihenfolge ihrer Wichtigkeit und ihrer potentiellen Gefährdung. Solange es noch zu reparierende Bodeneinheiten gibt, ist es nicht nötig, Lufteinheiten zu reparieren, wenn Sie diese nicht gegen Ziele schicken, die durch Luftverteidigung geschützt sind. Ach ja, ein Punkt noch: Wenn Sie mehrere Einheiten markieren und ihnen den Befehl zum Reparieren geben, fahren sie selbständig nacheinander in die Werkstatt. Sie müssen sich dann darum nicht mehr kümmern.

Spezielle Gebäude der Alliierten

Attrappen (M)

Kosten: 50

Energie: -2



Die Attrappen sind Gebäude, die die Alliierten nur in Multiplayer-Spielen bauen können. Es stehen Ihnen vier verschiedene Gebäude zur Verfügung: Bauhof, Radarstation, Waffenfabrik und Werft.

Für den Gegner sind die falschen Gebäude nicht von den echten zu unterscheiden, erst ein Angriff auf das Gebäude verrät, ob es sich um eine Attrappe oder ein Original handelt, denn die Attrappe explodiert beim ersten Treffer.

Attrappen eignen sich hervorragend, um den Gegner in die Irre zu führen. Soll er doch bei einem Angriff auf Ihren Bauhof seine halbe Luftwaffe opfern, er wird sich schwarz ärgern, wenn er feststellt, daß er auf einen Bluff hereingefallen ist.

Bunker

Kosten: 400

Energie: -15



Der Bunker ist die preiswerteste Basisverteidigung, die Sie zur Verfügung haben. Ausgestattet mit einem Maschinengewehr ist er eine prima Waffe gegen Infanterie, gegen gepanzerte Fahrzeuge erweist er sich allerdings als relativ nutzlos.

Da der Bunker selbständig gegnerische Truppen angreift, ist er eine gute Waffe gegen Fallschirmjäger, die über Ihrer Basis abgeworfen werden. Setzen Sie also ruhig zwei oder drei Bunker mitten in Ihr Lager, zum Schutz wichtiger Strukturen.

Chronosphäre

Kosten: 2800

Energie: -200



Sie stehen hier vor dem größten Geheimnis, das die Alliierten Forschungslabors unter der Führung von Albert Einstein zu bieten haben, der Chronosphäre. Sie ist gewissermaßen ein Raum-Zeit-Portal, mit dem Sie Einheiten für eine gewisse Zeit (ca. eine Minute) von jedem Punkt auf der Karte zu einem anderen Punkt teleportieren können.

Wenn Sie das mit einem Kreuzer machen, dann bekommt der Begriff »Durchschlagendes Argument« eine ganz neue Bedeutung. Soweit zu den positiven Aspekten der Chronosphäre, nun zu den negativen.

Erstens braucht die Chronosphäre unerschämt viel Energie. Man muß im Prinzip zwei Großkraftwerke für sie bauen (eines als Sicherheitsreserve), damit man nicht plötzlich im Dunkeln steht.

Zweitens hat die Chronosphäre auf lebende Organismen (wie z.B. Tanja) und auf die sensible Elektronik der Cyborgs einen ziemlich ungesunden Effekt, sie werden einfach aufgelöst. Wenn Sie also davon träumen, einen BMT voller Invasoren ins feindliche Lager zu »beamen«, dann vergessen Sie's. Der BMT kommt zwar an, aber die Invasoren sind weg. Es ist leider auch nicht möglich, ein Landungsboot mit Panzern vollzupacken und dieses dann zu teleportieren, die Chronosphäre verweigert ihren Dienst.

Drittens hat die Chronosphäre noch einen ganz besonders üblen Nebeneffekt. Bei mehrfachem Gebrauch steigt die Wahrscheinlichkeit eines »Zeitbebens« oder »Vortex«. Dieser Vortex ist ein wandernder, alles verschlingender Strudel, der Einheiten und Gebäude auf seinem Weg einfach vernichtet. Dieser Strudel kann durch nichts aufgehalten werden und erscheint meistens in der Nähe der Chronosphäre oder beim letzten »Materialisationspunkt«, kann aber auch an allen anderen Orten auf der Kar-

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

1. te entstehen. Die Dauer dieses »Zeitbebens« ist schwer vorherzusagen, dauert aber in der Regel eine bis drei Minuten. Trotz dieser Nachteile ist die Chronosphäre eine phantastische Waffe, deren volles Potential Sie allerdings nur im Mehrspielermodus ausschöpfen können, da Sie sie im Spiel sonst nur in der letzten Mission benutzen können.



5. Flak-Stellung

Kosten: 600

Energie: -50

6. Die Flak ist die Alliierte Antwort auf die Sowjetischen Luftenheiten.



- Einigermaßen günstig, mit geringem Platzbedarf und ziemlich durchschlagkräftig gegen alle Arten von Flugzeugen, ist sie prima dafür geeignet, quer durch Ihre Basis an verschiedenen Punkten aufgestellt zu werden. Um wichtige Strukturen herum sollten Sie ruhig die eine oder andere Flak mehr postieren, man kann ja nie wissen, was so angefliegen kommt.

Zwei Punkte beim Gebrauch der Flak gilt es allerdings zu beachten:

1. Sorgen Sie immer für ausreichend Strom, denn bei einem Blackout sind Sie Luftangriffen schutzlos ausgeliefert.
2. Bauen Sie Flaks möglichst nicht am Rand einer Basis auf, wo sie von feindlichen Einheiten leicht beschossen werden können. Das wird auf die Dauer sehr teuer, da die Flak ein bevorzugtes Ziel ist, wenn sie in Schußweite steht.

Geschützturm

Kosten: 600

Energie: -40



Der Geschützturm ist im Prinzip ein stationärer Panzer, der gegen alle gepanzerten Fahrzeuge ziemlich durchschlagende Wirkung hat. Bewaffnet ist er mit derselben Kanone wie der Panzer.

Warum sollte man einen Geschützturm bauen, wenn man auch einen Panzer bauen kann, werden Sie sich fragen. Naja, ganz einfach: Erstens ist der Geschützturm billiger als ein Kampfpanzer bei gleicher Schußkraft, zweitens hat er eine etwas höhere Reichweite, und drittens fährt er nicht irgendwohin, wo man ihn nicht haben will.

Heliport

Kosten: 1500

Energie: -10



Der Heliport ist die Landeplattform für Ihre Kampfhubschrauber, die einzige Luftwaffe die die Alliierten besitzen. Ein Heliport kann beliebig viele Hubschrauber nacheinander versorgen, allerdings müssen Sie das Helipad erst wieder freimachen, bevor Sie einem anderen Hubschrauber den Befehl zum Auftanken geben können. Ein Hubschrauber ist im Preis inbegriffen, was es in der Regel viel interessanter macht, einen zweiten Heliport zu bauen, statt einen zweiten Hubschrauber zu kaufen (vorausgesetzt, Sie haben genug Platz).

Mit dem Heliport erhalten Sie die »Apache-Kampfhubschrauber«, die sich mit ihren Maverik-Raketen besonders zum Einsatz gegen gepanzerte Fahrzeuge und Gebäude eignen. Die Helikopter brauchen recht lange zum Auftanken und auch die Fluggeschwindigkeit ist niedrig. Hier gilt also: Die Menge macht's. So sechs bis acht Kampfhubschrauber gewinnen fast jede Schlacht, vor allem weil die Sowjets nur eine stationäre Luftabwehr haben.

Sandsackbarriere

Kosten: 25

Energie: –



Die Sandsackbarriere ist nicht sonderlich effektiv, denn sie hält nur Infanterieeinheiten auf, und Grenadiere schießen vorher noch ein Loch in die Barriere, bevor sie dann einfach durchmarschieren. Steht Ihnen das Wasser bis zum Hals, und Sie brauchen Zeit, um frische Einheiten zu bauen, dann können Sie sie nutzen, um den Gegner für kurze Zeit aufzuhalten. Ansonsten geben wir Ihnen folgenden Tip zur Anwendung: Sparen Sie sich das Geld ...

Schattengenerator (M)

Kosten: 500

Energie: –60



Geht es Ihnen auch auf die Nerven, daß Ihnen die Sowjets in Multiplayer-Spielen immer Ihre Basis durch Luftangriffe beschädigen?

Naja, da haben wir einen Tip für Sie: Machen Sie Ihren Gegner einfach blind. Der Schattengenerator produziert ein kreisrundes Feld absoluter Dunkelheit auf den Radarschirmen und auf der Hauptkarte. Dieses Feld kann durch Luftaufklärung nicht durchdrungen werden. Nur Bodeneinheiten sehen dort ihr unmittelbares Umfeld, aber der »Vorhang« schließt sich sofort wieder hinter ihnen.

Alles in allem ein ziemlich praktisches Stück Technik, das die Sowjetische Seite leicht in den Wahnsinn treiben kann. Leider bekommt man den Schattengenerator nur im Mehrspielermodus.

Detaillierte Taktiktips zum Schattengenerator finden Sie im Kapitel *Taktiken*.

Tarnbunker

Kosten: 600

Energie: –15



Tarnen ist immer gut, besonders, wenn es um die eigenen Einheiten oder Gebäude geht. Sicher werden Sie sich fragen, warum Sie für einen Tarnbunker 200 Credits mehr bezahlen sollen, als für einen normalen Bunker. Nun, ganz einfach, weil diese Bunker von gegnerischen Einheiten fast nicht gesehen werden können, selbst wenn Sie sie sehr genau sehen.

Ehrlich gesagt, taugen sie für die Basisverteidigung nicht viel, da der Gegner sie erkennt, wenn er nahe genug dran ist, und sie dann zu teuer im Verhältnis zu ihrem Nutzen sind. Viel spaßiger sind sie, wenn man sie (durch eine Silokette) etwas weiter nach vorne setzt, sie dann vielleicht auch noch im Schutz von Bäumen plziert und somit ankommende Infanteriemengen schon ziemlich dezimiert hat, bevor diese das Lager erreichen können. Im Mehrspieler-Modus ist dieser Trick noch gemeiner, da das menschliche Auge die Tarnbunker viel zu leicht übersieht.

Werft

Kosten: 650

Energie: –30



Die Werft ist die Quelle der schlagkräftigsten Waffengattung, die die Alliierten Streitkräfte aufzubieten haben – die Marine.

In der Werft können Landungs- und Kanonenboote sowie Zerstörer und Kreuzer gebaut und repariert werden. Leider sind Werften sehr anfällig gegen U-Boot-Angriffe, aber wenn die U-Boot-Gefahr erstmal gebannt ist, herrschen Sie uneingeschränkt über die Meere.

Leider sind die Missionen, in denen Sie die Macht der Marine voll ausschöpfen können, etwas dünn gesät, aber es gibt ja immer noch die Mehrspieler-Missionen und den Karteneditor, mit dem Sie nach Herzenslust Inselformen produzieren können.

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

1.

Spezielle Gebäude der Sowjets

2.

Eiserner Vorhang

Kosten: 2800

Energie: -200



3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

Flammenwerfer-Turm

Kosten: 600

Energie: -20



Der Flammenwerfer-Turm ist die Antwort der Sowjets auf die Bunker der Alliierten Streitkräfte. Er eignet sich besonders zum Einsatz gegen Infanterie und Jeeps. Gegen schwerere Einheiten sieht er blaß aus, was auch an der geringen Reichweite liegt. Überlegen Sie sich den Einsatz eines Flammenwerfer-Turms genau, denn Wachhunde sind oft billiger und effektiver. Der Hauptvorteil dieser Anlage liegt im geringen Energieverbrauch.

Flugfeld

Kosten: 600

Energie: -30



Das Flugfeld ist eines der wichtigsten Gebäude auf Seiten der Sowjets. Ohne Flugfeld können Sie leider keine »Yak«- oder »MiG«-Einheiten unterhalten. Als weitere Optionen erhalten Sie mit einem Flugfeld ein Spionageflugzeug, das Ihnen bei der Aufklärung der Karte enorm wichtige Hilfestellungen und Informationen gibt. Darüber hinaus gibt es Fallschirmjäger kostenlos und regelmäßig und – last but not least – Fallschirmbomben, die feindlichen Strukturen ziemlich zusetzen können. Wird das Flugfeld angegriffen, dann starten Sie sofort die dortigen Einheiten, und schicken Sie diese gegen irgendein Ziel, denn die Flieger sind gegen diese Art Angriff wehrlos. Flieger werden leider nicht geliefert.

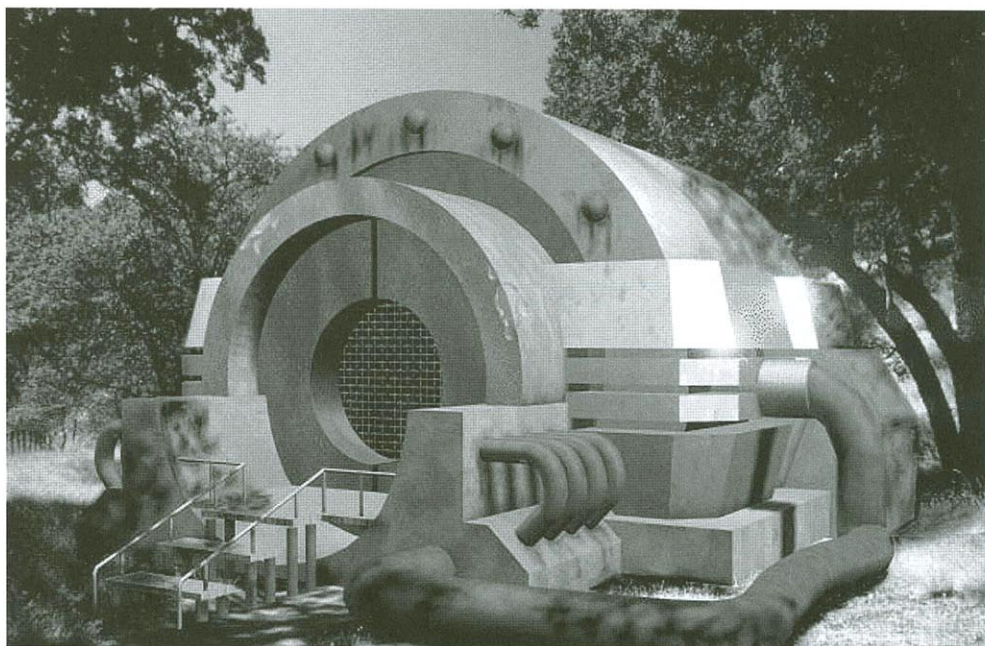
Flarak-Stellung

Kosten: 750

Energie: -20



Die Luftabwehr ist die ganz schwache Seite der Sowjets. Zwar verfügt man über die bessere Luftwaffe, aber über keine »billigen« Einheiten, die in der Lage sind, die Basis gegen einen Luftangriff zu verteidigen. Der einzige effektive Schutz ist die Flarak-Stellung (Flieger-Abwehr-Raketen-Stellung). Zwei bis drei Flaraks machen aus einer »Apache«-Staffel der Alliierten Fußsoldaten (die abgesprungenen Piloten ...). Ohne diese Verteidigungsanlage in reichlicher Menge können Sie den Gebäuden Ihrer Basis noch einmal zum Abschied hinterherwinken ...



Heliport

Kosten: 1500

Energie: -10

Mit dem Heliport erhalten die »Hind-Helikopter«, die sich mit ihren Maschinengewehren besonders zum Einsatz gegen Infanterie eignen. Auch feindliche Erztransporter sind ein dankbares Ziel. Die Helikopter brauchen recht lange zum Auftanken, und auch die Fluggeschwindigkeit ist niedrig. Hier gilt also: Die Menge macht's. Im Gegensatz zum Flugfeld kann ein Heliport beliebig viele Hubschrauber versorgen (nacheinander natürlich). Ein Hubschrauber ist im Preis mit inbegriffen.



fast immer gegen die Infanterie der Alliierten sticht. In den späteren Missionen werden nur noch selten Angriffe von Infanterie allein gestartet, so daß sich der Bau eines Zwingers nur noch bedingt rentiert. Beobachten Sie im Zweifelsfall Ihren Gegner eine Zeit, und entscheiden Sie sich dann schnell. Der Zwinger und die Hunde sind schnell »produziert«.

Hundezwinger

Kosten: 200

Energie: -10

Der Hundezwinger ermöglicht die Aufzucht und Ausbildung von Wachhunden, die bei der Basisverteidigung gegen Infanterie-Einheiten von großer Wichtigkeit sind. In den frühen Missionen sind die Wachhunde ein Trumpf, der



Stacheldrahtzaun

Kosten: 25

Energie: +/-0



Der Stacheldrahtzaun ist nicht sonderlich effektiv, denn er hält nur Infanterieeinheiten auf, und Rak-Zeros schießen vorher den Zaun auch noch kaputt. Steht Ihnen das Wasser bis zum Hals und Sie brauchen Zeit, um frische Einheiten zu bauen, dann können Sie ihn nutzen, um den Gegner für kurze Zeit aufzuhalten. Ansonsten geben wir Ihnen folgenden Tip zur Anwendung: Sparen Sie sich das Geld ...

1.

2.

3.

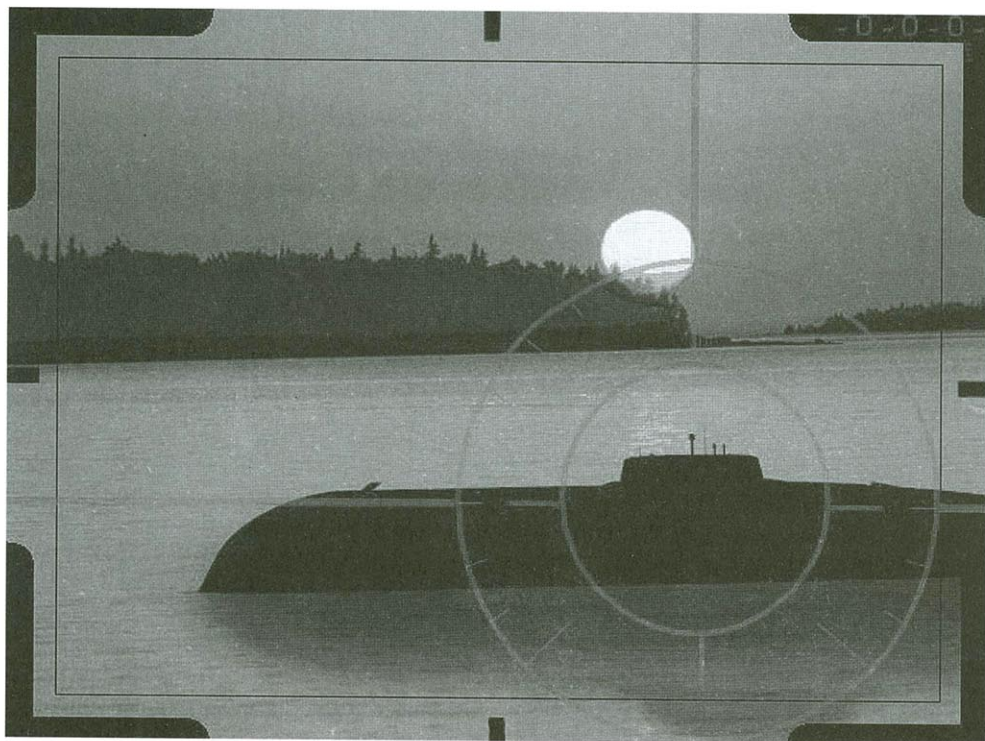
4.

5.

6.

7.

8.



9.

Tesla-Spule

Kosten: 1500

Energie: -150

Die Tesla-Spule ist die Verteidigungsanlage der Sowjetseite. Ein wunderbarer Schutz eines Zugangs zur Basis sind zwei Tesla-Spulen hinter einer schönen Betonmauer. Sie müssen nur noch darauf achten, daß Sie in der Lage sind, schnell Reparaturen durchzuführen, damit die Spulen nicht zusammenbrechen. Das Problem ist der Energieverbrauch dieser Struktur. Wenn man etwas übertreibt, dann kann man fast schon sagen, jede Spule braucht ein eigenes Großkraftwerk. Zur Erhöhung der Effektivität können Sie sich an kritischen Stellen noch einen oder zwei V2-Raketenwerfer mit der entsprechenden Zahl schwerer Panzer gönnen.

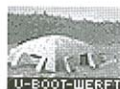


U-Boot-Werft

Kosten: 650

Energie: -30

Die U-Boot-Werft erfüllt eine Doppelfunktion: Zum einen werden hier U-Boote und Landungsboote hergestellt, zum anderen werden diese Einheiten hier repariert. Aus verständlichen Gründen läßt sich diese Struktur nur in der Nähe der Basis an einem Strand bauen. Haben Sie eine Werft gebaut, dann sollten Sie auch ein Rudel U-Boote vom Stapel laufen lassen, um die Basis auch zu verteidigen. Sie wird sich als bevorzugtes Ziel für alle Seestreitkräfte herausstellen.



EINHEITEN

Die Einheiten

Ihre Einheiten sind Ihr Schwert, mit ihnen können Sie entweder als Sowjet oder als Allierter Ihre Gegner (oder im Mehrspielermodus Ihre Freunde) in die Knie zwingen.

Es ist wirklich sehr wichtig, daß man über die Fähigkeiten und Schwächen seiner Einheiten genauestens Bescheid weiß, um sie nicht durch vermeidbare Fehler zu verlieren. Dieses Wissen braucht in der Regel Zeit und Erfahrung. Erfahrung sammeln Sie durch den Gebrauch von Einheiten, aber was den Zeitfaktor betrifft, wollen wir Ihnen ein bißchen helfen. Deshalb haben wir die wichtigsten Informationen zu allen Einheiten von Alarmstufe Rot auf den folgenden Seiten zusammengetragen. Neben einer kurzen Beschreibung der Einheit werden Sie auch fast immer wichtige und interessante Taktiktipps finden, die Ihnen die Grundzüge und die Feinheiten im Gebrauch dieser Einheit beschreiben. Machen Sie sich also die Mühe und lesen Sie

die folgenden Seiten aufmerksam durch. Es wird Sie weitaus weniger Zeit kosten, als wenn Sie das alles selbst herausfinden müssen.

Da es auch vorkommen kann, daß man Produktionsstätten des Gegners übernimmt, sollten Sie sich nicht nur mit Ihren eigenen Gebäuden und Einheiten auseinandersetzen, sondern auch mit denen Ihres Gegners.

Zu Beginn jeder Einheitenbeschreibung finden Sie übrigens eine Reihe von Werten, die Ihnen bei der Planung und beim Einsatz helfen sollen:

Kosten: Soviel kostet die Einheit.

Reichweite: Hier steht die Reichweite der Waffen.

Panzerung: hier sehen Sie, wie gut sie gepanzert ist

Bewaffnung: Hier steht die Waffenart.

Voraussetzung: Diese Gebäude benötigen Sie, um die Einheit produzieren zu können.



1. Die Einheiten der Alliierten

Artillerie-Geschütz

Kosten: 600

Reichweite: hoch

Panzerung: leicht

Bewaffnung: 155mm Geschütz

Voraussetzung: Waffenfabrik

Einsatzgebiete und Schwächen: Was den Sowjets ihre V2-Rakete ist den Alliierten ihre Artillerie. Nun, dieser Vergleich stimmt zwar nicht ganz, aber zumindest annähernd.

Das Artillerie-Geschütz ist die schlagkräftigste Landeinheit, die die Alliierten besitzen, ein Treffer in eine Gruppe Infanterie räumt ziemlich auf, und auch gepanzerte Fahrzeuge halten ihrem Beschuß nicht lange stand. Das einzige Problem, das Sie mit der Artillerie haben werden, ist, daß sie entschieden zu schwach gepanzert ist, um sie in ein Scharmützel mit gegnerischen Panzern zu schicken, es sei denn, aus sicherer Entfernung.

Für Angriffe auf Vorposten, Befestigungsanlagen und Verteidigungseinrichtungen, wie z.B. Flammentürme, eignet sie sich hervorragend. Wenn es das Gelände zuläßt, können Sie damit Einheiten oder die gegnerische Basis unter Beschuß nehmen, ohne daß der Gegner die Artillerie erreichen kann.



BMT

Kosten: 800

Reichweite: gering

Panzerung: schwer

Bewaffnung: M60-Maschinengewehr

Voraussetzung: Waffenfabrik

Einsatzgebiete und Schwächen: Brauchen Sie einen schnellen, wendigen Aufklärer, der dazu noch fünf Infanteristen transportieren und sich dann auch noch anstürmender Infanterie entledigen kann? Dann greifen Sie zum BMT, dem »Bewaffneten-Mannschafts-Transporter«.

Wenn Sie ihn einmal in Aktion erlebt haben, werden Sie ihn sicher genauso lieben wie ich



und mit ziemlicher Sicherheit keinen Ranger 4WD Jeep mehr bauen. Die 200 Credits, die der BMT mehr kostet, ist er allemal wert. Der BMT überzeugt durch seine Geschwindigkeit, die ihn zusammen mit seiner guten Panzerung zum Aufklärungsfahrzeug prädestiniert. Es empfiehlt sich übrigens, vor Grenadieren lieber davonzufahren oder gleich über sie hinwegzufahren, als sich auf ein Gefecht mit ihnen einzulassen, denn das geht meistens unentschieden aus (spätestens ab fünf Grenadieren). Zum Beseitigen lästiger Wachhunde eignet sich der BMT übrigens auch hervorragend.

Außerdem gibt es nichts Schöneres, als mit einem BMT voller Invasoren (Kostenpunkt schlappe 3300 Credits) in die gegnerische Basis einzudringen und mit Hilfe der Invasoren den Bauhof zu übernehmen. Ich muß zwar zugeben, daß die Taktik genauso oft schiefgehen kann, wie sie klappt, aber wenn sie klappt, haben Sie das Spiel meistens so gut wie gewonnen, also probieren Sie sie doch »just for fun« mal aus.

D.I.E.B.-Einheit

Kosten: 500

Reichweite: keine

Panzerung: keine

Bewaffnung: lange Finger

Voraussetzung: Cyborgfabrik &

Technologiezentrum

Einsatzgebiete und Schwächen: Man sagt zwar, Verbrechen lohnt sich nicht, aber bei Alarmstufe Rot scheint das nicht ganz zuzutreffen. Die D.I.E.B.-Einheiten sind, wie der Name schon sagt, elektronische Diebe, die in gegnerische Erz-Raffinerien und Silos eindringen können, um die Hälfte des dort gelagerten Erzes zu stehlen. Bei Raffinerien sind das bis zu 1000 Credits, bei Silos bis zu 750 Credits. Wenn man jetzt überlegt, daß eine D.I.E.B.-Einheit 500 Credits in der Produktion kostet, dann wird ihr Nutzen doch etwas fragwürdig, da man ja nicht unbedingt davon ausgehen kann, daß jeder D.I.E.B. überlebt. Ich denke, es versteht sich



von selbst, daß man D.I.E.B.-Einheiten in der Regel nur in BMTs transportieren sollte. Damit haben sie eine echte Chance, in eine Basis lebend hineinzukommen und dann schnell genug in der Raffinerie zu sein, um die Credits abzugreifen. Vergessen Sie nicht, es geht nicht unbedingt darum, daß Sie mehr Geld bekommen, sondern daß der Gegner weniger hat, um z.B. nötige Reparaturen nicht mehr durchführen zu können.

Eine sehr praktische Taktik ist es daher, zuerst einige D.I.E.B.e in die Basis zu schicken, um die Raffinerie leerzuräumen und dann Angriffe auf wichtige Strukturen des Gegners durchzuführen (z.B. Bauhof oder Waffenfabrik). Der Gegner wird erst viel zu spät merken, daß ihm das Geld zum Reparieren der Gebäude fehlt und damit auch eine kleinere Streitmacht tödlich werden kann. Ob sich allerdings der finanzielle Aufwand von 3300 Credits rechnet, ist fraglich. Das muß jeder selbst entscheiden.

Erztransporter

Kosten: 1400

Reichweite: keine

Panzerung: schwer

Bewaffnung: keine

Voraussetzung: Raffinerie & Waffenfabrik

Einsatzgebiete und Schwächen: Standardmäßig wird immer ein Erztransporter mit einer Fabrik zusammen geliefert. Widrige Umstände (also Aktionen des Gegners) können aber dafür sorgen, daß dieser Transporter zerstört wird. Gerade im späteren Verlauf des Spiels werden die Wege zu den Erzlagerstätten immer weiter, ein zusätzlicher Transporter kann also die Erzgewinnung beschleunigen und damit den Geldfluß am Laufen halten.

Man sollte sich gut überlegen, ob man sich einen zweiten Erztransporter kauft oder nicht gleich 600 Credits mehr investiert und eine neue Erz-Raffinerie kauft. Diese braucht zwar wieder Platz und Energie, aber dafür gibt es beim Entladen keine Staus, und außerdem



haben Sie mehr Lagerkapazitäten für Ihr Erz. Einen zerstörten Erztransporter sollte man immer sofort ersetzen, bevor Sie gar keinen mehr haben und Ihnen das Geld ausgeht. Dann bleibt einem nämlich oft nur noch das Verkaufen eigener Gebäude, um genug Geld für einen neuen Transporter zusammenzukratzen. Daß man in diesem Augenblick die Mission meistens ohnehin schon verloren hat, muß nicht extra erwähnt werden, denke ich, oder?

Invasor

Kosten: 500

Reichweite: keine

Panzerung: keine

Bewaffnung: keine (Schraubenschlüssel ...)

Voraussetzung: Cyborgfabrik

Einsatzgebiete und Schwächen: Der Invasor-cyborg ist eine Ingenieureinheit, die in der Lage ist, eine beschädigte feindliche Struktur zu beschädigen und zu übernehmen. Als zweites Einsatzgebiet gibt es noch die »Wunder-Reparatur« eigener Gebäude, die kurz vor dem Zusammenbruch stehen und dann wieder in Top-Zustand versetzt werden. Wählen Sie dazu einen Invasor an, und bewegen Sie dann den Mauszeiger auf das zu reparierende Gebäude. Es erscheint ein goldener Schraubenschlüssel, klicken Sie jetzt auf das Gebäude, und der Invasor macht sich auf den Weg in das Gebäude. Dort angekommen, löst sich die Einheit auf, und das Gebäude ist wieder vollständig repariert. Feindliche Gebäude müssen erst im roten Bereich sein, damit Invasoren diese übernehmen können. Ist dies nicht der Fall, sabotieren die Invasoren das Gebäude (sie beschädigen es). Dabei wird die Einheit aber vernichtet. Dies ist also eine sehr teure Methode zur Vernichtung feindlicher Gebäude.



1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.



Kampfhubschrauber

Kosten: 1200

Reichweite: gering

Panzerung: schwer

Bewaffnung: Hellfire-Raketen

Voraussetzung: Heliport

Einsatzgebiete und Schwächen: Der Apache-Kampfhubschrauber ist die einzige Luftwaffe, die die Alliierten bauen können, aber das heißt nicht, daß Sie sie stiefmütterlich behandeln sollten. Die Hubschrauber tanken zwar unendlich langsam auf, und in der Fluggeschwindigkeit sind sie sowjetischen Yaks und MiGs gnadenlos unterlegen, aber durch ihre Bewaffnung mit Hellfire-Raketen stellen sie eine ernstzunehmende Gefahr für Fahrzeuge und Gebäude dar.

Eine Rotte von acht bis zehn Kampfhubschraubern kann Ihnen fast jedes Spiel gewinnen, denn ankommende Panzerverbände werden erst einmal auf die Hälfte reduziert, bevor sie Ihre Basis erreichen. Dasselbe Spiel läßt sich auch mit gegnerischen Erz-Transportern treiben, um den Sowjets den Geldhahn abzdrehen. Da die Sowjets nur stationäre Flugabwehrraketen bauen können, sind sie Luftangriffen außerhalb ihrer Basis fast hilflos ausgeliefert. Verschwenden Sie Ihre Hubschrauber übrigens nicht für die Jagd auf Infanterie. Bis die einen einzelnen Mann plattgemacht haben, könnten sie woanders ein ganzes Panzerregiment ausradieren.



In eine sowjetische Basis hinein sollten Sie Ihre Hubschrauber nur dann schicken, wenn es gilt, ein lebenswichtiges Gebäude des Gegners zu zerstören (z.B. Erz-Raffinerien, Bauhof oder Waffenfabrik). Bei solchen Suizidkommandos müssen Sie allerdings damit rechnen, daß höchstens die Hälfte Ihrer Hubschrauber wieder zurückkommt. Ich weise nochmals ausdrücklich darauf hin, mit weniger als sechs Hubschraubern brauchen Sie einen Angriff auf ein mit FlaRaks verteidigtes Gebäude gar nicht erst zu versuchen. Das ist in der Regel reine Geldverschwendung (außer Sie haben dem Gegner vorher den Strom abgedreht ...).



Kampfpanzer

Kosten: 800

Reichweite: mittel

Panzerung: schwer

Bewaffnung: 105mm Kanone

Voraussetzung: Waffenfabrik

Einsatzgebiete und Schwächen: Der Kampfpanzer der Alliierten ist das Rückgrat Ihrer Verteidigung und aller Ihrer Angriffe. Durch seine schwere Panzerung und seine starke Kanone ist er das schlagkräftigste Fahrzeug in Ihrem Arsenal. Der Kampfpanzer kann es zwar in einem 1-1-Kampf nicht mit dem schweren Panzer der Sowjets aufnehmen, aber zu zweit oder zu dritt sollte selbst ein Mammut zu knacken sein. Wie bei vielen anderen Einheiten der Alliierten gel-



ten auch beim Kampfpanzer zwei eiserne Regeln:

1. »Die Masse macht's« – Gruppen von jeweils fünf Kampfpanzern können den Gegner schon ziemlich heftig beschäftigen, solange Sie eine Werkstatt in Reichweite haben.
2. »Lassen Sie sich nicht von der Luftwaffe erwischen!« – jedenfalls nicht, solange Sie keine Rak-Zeros zur Verteidigung mit Ihren Kampfpanzern mitschicken wollen.

Kanonenboot

Kosten: 500

Reichweite: gering

Panzerung: leicht

Bewaffnung: Kanone & Wasserbomben

Voraussetzung: Werft

Einsatzgebiete und Schwächen: Das Kanonenboot ist die erste kampffähige Marineeinheit, die Sie bauen können. Auch wenn Zerstörer oder Kreuzer natürlich viel netter sind und auch mehr kaputt machen können, so unterschätzen Sie die Möglichkeiten des Kanonenbootes nicht! Durch seine geringen Kosten ist es oft die letzte Rettung, wenn es darum geht, die Werft vor ein paar lästigen U-Booten zu verteidigen, und außerdem ist es das schnellste Kampfschiff in Ihrer Flotte.

Das Kanonenboot eignet sich dank seiner Wasserbomben und Kanonen sowohl zur Jagd auf U-Boote als auch zum Angriff auf Landeinheiten und Gebäude von See aus.

Bei einer U-Boot-Jagd gilt es allerdings folgendes zu beachten: Ein U-Boot kann ein Kanonenboot in der Regel mit zwei Torpedos versenken, wenn es sich nicht bewegt, während das U-Boot in dieser Zeit noch nicht mal gelb ist. Halten Sie Ihre Kanonenboote also immer in Bewegung, wenn sie auf U-Boote treffen, und sorgen Sie für Gruppen von vier bis sechs Schiffen, dann haben sie höhere Überlebenschancen.

Noch ein Wort zu Angriffen auf Landziele: Ihre Einheiten tendieren manchmal dazu, däm-



licher zu sein, als es nötig wäre. So kann es z.B. passieren, daß Kanonenboote direkt bis an die Küste fahren, um einen Panzer zu beschießen, der direkt neben ihnen steht. Das kann für ein Kanonenboot allerdings böse Folgen haben, da der Panzer seinerseits nun das Kanonenboot beschießen kann. Halten Sie also immer den nötigen Sicherheitsabstand ein, damit nichts schiefgeht. Ach ja, und halten Sie sich von V2-Raketen fern, diese Mistdinger versenken ein Kanonenboot mit einem Schuß!

Kreuzer

Kosten: 2000

Reichweite: sehr hoch

Panzerung: schwer

Bewaffnung: 20cm Artilleriegeschütze

Voraussetzung: Werft & Technologiezentrum

Einsatzgebiete und Schwächen: Wenn es einen Alptraum für die Sowjets gibt, dann heißt er sicher Kreuzer. Dieser Pott hat die größte Reichweite aller Waffen im Spiel und gleichzeitig auch mit die höchste Feuerkraft, gepaart mit einer unglaublichen Panzerung. Ein oder zwei Kreuzer bekommen mit nur wenigen Schüssen auch das größte Gebäude klein.

Aber wo viel Licht ist, da ist auch viel Schatten, deshalb kommen wir jetzt zu den Nachteilen des Kreuzers:

1. Wollen wir mal von den horrenden Kosten von 2000 Credits absehen, die man braucht, um einen Kreuzer zu bauen, benötigt man freundlicherweise auch noch ein Technologiezentrum (und logischerweise die Werft), um ihn zu bauen, was die Kosten doch ganz gewaltig in die Höhe treibt.
2. Der Kreuzer ist gegen U-Boote vollkommen hilflos, da er keine Wasserbombenwerfer besitzt. Sie müssen also immer einige Kanonenboote oder Zerstörer zum Schutz bereithalten.
3. Der Kreuzer ist leider langsam wie eine Schnecke, wodurch er Angriffen kaum aus-



1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.



weichen kann und auch ewig braucht, bis er im Zielgebiet ankommt. Es gibt allerdings eine Methode, dies zu ändern. Werfen Sie dazu mal einen Blick ins *Taktik*-Kapitel, unter dem Punkt *Marinetaktiken*, wenn Sie schon immer mal einen »Renn-Kreuzer« sehen wollten.

Wenn es irgend möglich ist, sollten Sie versuchen, Kreuzer einzusetzen. Sie sind die überlegene Waffe der Alliierten, besonders, wenn man sie mit der richtigen Taktik einsetzt und gut gegen Luft- und Seeangriffe schützt (am besten mit Zerstörern).

Landungsboot

Kosten: 700

Reichweite: keine

Panzerung: mittel

Bewaffnung: keine

Voraussetzung: Werft

Einsatzgebiete und Schwächen: Das Landungsboot ist der BMT des Wassers. Es kann bis zu fünf beliebige Landeinheiten aufnehmen und sie an einem anderen Strand wieder absetzen, egal ob es sich um fünf Infanteristen, fünf Artillerie-Geschütze oder fünf Erz-Transporter handelt. Als Gebiete zur Landung und Aufnahme



von Truppen kommen nur flache Küstenstrände in Frage. Darüber hinaus ist das Landungsboot sehr schnell und hat einen großen Sichtbereich, wodurch es sich vorzüglich als Scout eignet, um See- und Küstengebiete aufzuklären. Durch seine Geschwindigkeit und Wendigkeit kann es sogar einem Rudel U-Boote davonfahren. Sollte die Einheit zerstört werden, dann verliert man auch alle an Bord befindlichen Einheiten. Sorgen Sie bei einer Landung also am besten für eine Ablenkung aus der Luft, und verteilen Sie die wichtigen Einheiten auf verschiedene Landungsboote.

Leichter Panzer

Kosten: 600

Reichweite: mittel

Panzerung: mittel

Bewaffnung: 75mm Kanone

Voraussetzung: Waffenfabrik

Einsatzgebiete und Schwächen: Auch wenn Sie meinen, daß es sich nicht lohnt, einen leichten Panzer zu produzieren, wenn man für nur 100 Credits mehr auch einen Kampfpanzer bauen kann, so ist das nicht unbedingt der Fall. In den meisten Fällen mag es stimmen, aber der kleine wendige Kerl hat auch seine Vorteile.



Wie schon gesagt, der leichte Panzer ist extrem wendig und deutlich schneller als sein großer Bruder, was ihn zu einer prima Waffe gegen Infanterie macht, indem man ihn einfach über sie hinwegrollen läßt.

Des weiteren hat die Computerintelligenz einen kleinen Schönheitsfehler, den man als Allierter prima ausnutzen kann. Die Künstliche Intelligenz (KI) des Computers, die die Einheiten steuert, greift nämlich immer die stärksten und teuersten Einheiten zuerst an. Wenn man also eine Gruppe leichter Panzer und einen oder zwei Kampfpanzer in die Schlacht schickt, dann werden sich die gegnerischen Einheiten zuerst um die Kampfpanzer kümmern, und die leichten Panzer können sich die Gegner ganz in Ruhe vornehmen. Die Kampfpanzer halten genügend aus, um den leichten Panzern ausreichend Zeit für einen vernichtenden Schlag zu geben.

Mechano-Bot

Kosten: 800

Reichweite: keine

Panzerung: keine

Bewaffnung: keine

(Werkzeugkiste)

Voraussetzung: Cyborgfabrik

Einsatzgebiete und Schwächen: Der Mechano-Bot ist der Sanitäter der Cyborgs. Er ist in der Lage, selbst schwerstbeschädigte Cyborgs aller Art binnen kürzester Zeit wieder voll funktionsfähig zu machen. Im Prinzip funktioniert er also wie eine Werkstatt auf zwei Beinen, bis auf den genialen Vorteil, daß die Reparaturen an den Cyborgs keinen Pfennig Geld kosten. Schade nur, daß der Mechanobot sich nicht selbst heilen kann.

In manchen Missionen ist der Mechanobot die wichtigste Einheit der ganzen Mission, seien es die Kommandomissionen, in denen Sie Tanja irgendwelche Jobs erledigen lassen müssen, oder die Missionen im Inneren irgendwelcher Gebäude, die Sie sabotieren müssen. Hier gilt:



Bewachen Sie Ihren Mechanobot wie einen Schatz, denn ohne ihn haben Sie so gut wie keine Chance.

In den »normalen« Feldmissionen kann ein Mechanobot aber auch sehr nützlich sein, wenn Sie viel mit Infanterie arbeiten. Eines sollten Sie allerdings immer beachten: Schicken Sie ihn **nie** mit an die Front, denn die gegnerischen Cyborgs halten nichts von der Genfer Konvention oder »Fairneß« gegenüber dem »Roten Schraubenschlüssel«. Wenn der Mechanobot in vorderster Linie auftaucht, wird er *Ziel Nummer 1* und ist binnen Sekunden verloren. Postieren Sie ihn lieber etwas abseits, und schicken Sie verletzte, pardon, beschädigte Infanteristen zum Reparieren zurück.

Navigationssatellit

Kosten: keine

Reichweite: keine

Panzerung: keine

Bewaffnung: keine

Voraussetzung: Technologiezentrum

Einsatzgebiete und Schwächen: Der Navigationssatellit ist keine Einheit, die Sie kaufen können, sondern er wird in Ihrem Technologiezentrum gebaut und in die Umlaufbahn geschossen. Sobald er den Orbit erreicht hat, verschwinden alle Schatten vom Schlachtfeld, und Sie haben uneingeschränkte Sicht auf die gesamte Karte.

Dieser Vorteil ist nicht zu unterschätzen, denn so wissen Sie, was Sie erwartet, was da auf Sie zugerollt kommt und wo Sie am geschicktesten zuschlagen können. Alles in allem sind das eine ganze Menge toller Sachen für eine »Einheit«, die sozusagen das Sahnehäubchen eines Tech-Zentrums ist.

Der einzige Nachteil besteht darin, daß die Umlaufbahn des Satelliten direkt vom Technologiezentrum aus gesteuert wird und er damit sofort in den Tiefen des Weltalls verschwindet, wenn das Tech-Zentrum vernichtet wird. Was dann passiert, brauche ich Ihnen sicher nicht



1.

2.

3.

4.

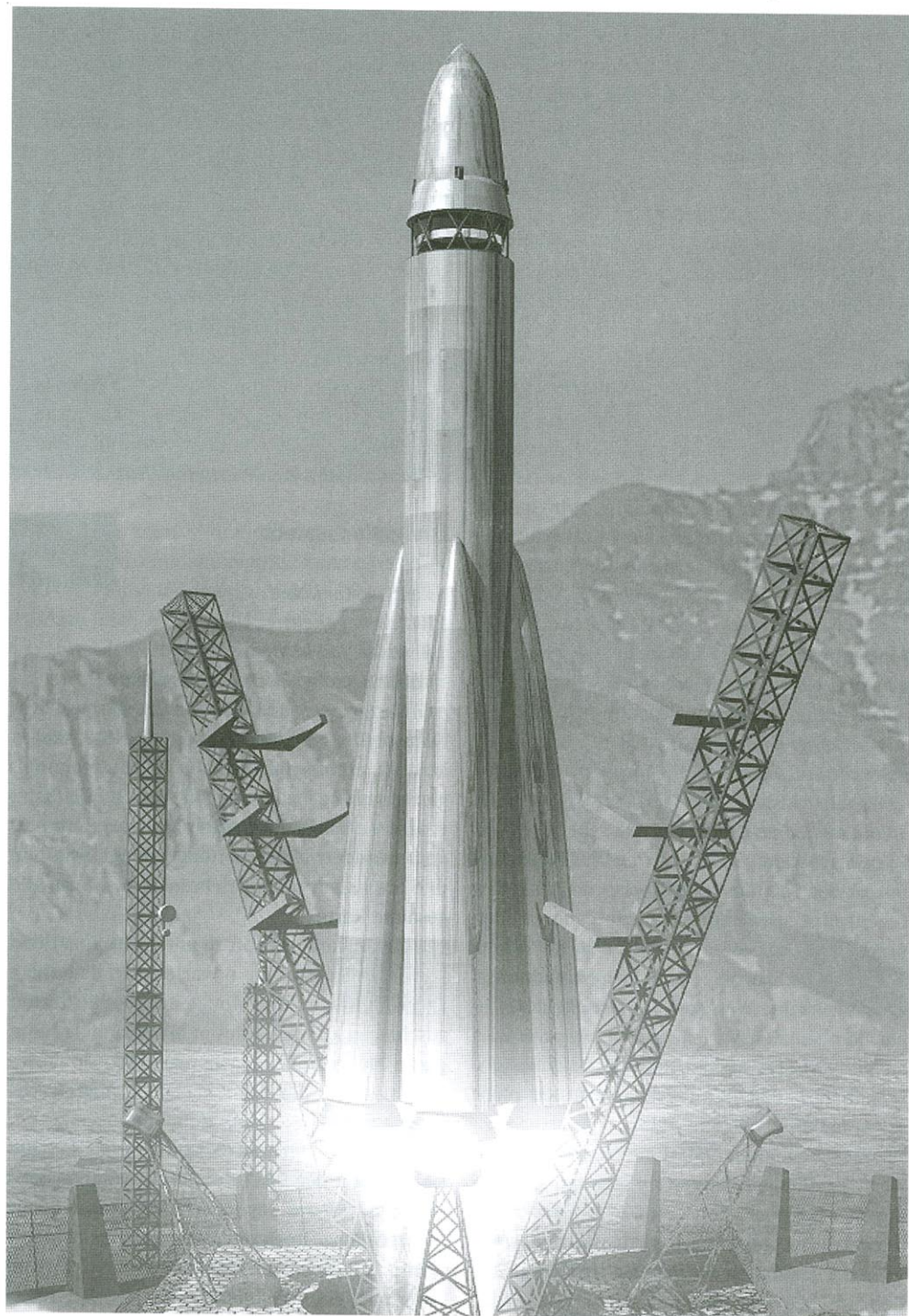
5.

6.

7.

8.

9.



zu erzählen. Sie ahnen es schon, richtig, es wird Nacht, vorbei mit dem schönen Überblick. Sie sehen wieder nur das Gebiet, das Ihre Einheiten aufklären können und sonst nichts. Bis Sie das nächste Tech-Zentrum gebaut haben und der nächste Satellit gestartet wurde.

Panzerminenleger

Kosten: 800

Reichweite: keine

Panzerung: mittel

Bewaffnung: Panzerminen

Voraussetzung: Waffenfabrik & Werkstatt

Einsatzgebiete und Schwächen: Minen sind im realen Leben eine ziemlich gemeine Sache und gehören eigentlich verboten, aber das ist meine Privatmeinung und gehört nicht hierher. Nachdem die Minen in *Alarmstufe Rot* ja »nur« gegen Cyborgs eingesetzt werden, kann man ja mal ein Auge zudrücken – naja ...

Der Vorteil des Panzerminenlegers liegt auf der Hand. Mit ihm können Sie Minenfelder oder Sperrgürtel legen, die für gegnerische Einheiten unsichtbar sind. Schon eine Panzermine zerstört leichte Fahrzeuge oder beschädigt Panzer schwer. Infanterieeinheiten lösen Panzerminen selten aus und wenn doch, dann ist es fast eine Verschwendung. Um den Panzerminenleger wieder neu zu beladen, müssen Sie ihn in die Werkstatt fahren.

Hier ein paar Tips zum Legen von Minenfeldern:

1. Wenn Sie die Zeit haben, dann legen Sie Minenfelder. Sie kosten nichts und können einen gegnerischen Angriff oft schon im Keim ersticken.
2. Suchen Sie sich strategisch günstige Punkte auf der Route aus, die eine angreifende Panzerarmee nehmen wird, und verminen Sie diese (z.B. Brücken, Pässe, Landungen, Strandbereiche usw.).
3. Eine dünne, aber lange Linie von Minen bringt viel weniger als ein richtiges Minenfeld. Achten Sie also immer darauf, daß die



Minen mindestens in Zweierreihen liegen, um wirklich effektiv zu sein.

Rak-Zero

Kosten: 300

Reichweite: mittel

Panzerung: keine

Bewaffnung: Dragon 2 Bazooka

Voraussetzung: Cyborgfabrik

Einsatzgebiete und Schwächen: Der Rak-Zero ist meine Lieblingseinheit bei der Infanterie, denn dieser Junge kann fast alles. Er eignet sich prima, um feindliche Lufteinheiten vom Himmel zu holen, er ist äußerst schlagkräftig gegen Panzer und Fahrzeuge, und zur Not kann er auch gegnerische Infanteristen ruhigstellen.

Diese letzte Option sollte man allerdings nur anwenden, wenn es wirklich brennt, da sie lange nicht so effektiv gegen Infanteriecyborgs zu Felde ziehen wie z.B. Schützen.

Der wichtigste Vorteil liegt meines Erachtens allerdings in der Luftabwehr. Mit dem Cyborg haben Sie einen großen Vorteil gegenüber den Sowjets, da Sie eine mobile Luftverteidigung haben und die Sowjets nicht.

Wenn Ihnen die Sowjets also immer wieder Ihre Erz-Transporter kaputtschießen, dann geben Sie ihnen einfach eine Eskorte von fünf Rak-Zeros mit, und das Problem dürfte sich von selbst erledigen. Aber auch im Lager machen sich die Rak-Zeros gut. Entweder als »Backup« für die Flaks, falls Ihnen mal der Strom ausfallen sollte, oder zu Beginn einer Mission, wenn Sie noch keine Flaks bauen können. Eines gilt allerdings immer: Gegen fünf Rak-Zeros hat kaum ein Flugzeug eine Chance, seien es Yaks, MiGs, Spionageflugzeuge oder die Bomber, die Fallschirmjäger und -bomben abwerfen können.



1.

2.

3.

4.

5.

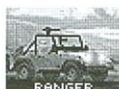
6.

7.

8.

9.

1. **Ranger 4WD**
Kosten: 600
Reichweite: gering
Panzerung: leicht
Bewaffnung: M60 MG
Voraussetzung: Waffenfabrik
Einsatzgebiete und Schwächen: Der Ranger 4WD Jeep ist für mich eine Einheit, der ich die guten Seiten nur schwer abringen kann.



4. Gut, zugegeben, dank seines MGs ist er eine billige Waffe gegen Infanterie, und dank seiner Wendigkeit und Schnelligkeit ist er ein ganz passabler Aufklärer. Aber wenn man bedenkt, daß man für nur 200 Credits mehr einen BMT bauen kann, dann relativiert sich dieser Punkt sehr schnell wieder.

5. Es passiert oft, daß man Ranger zu Beginn einer Mission zur Verfügung gestellt bekommt (z.B. die ersten Alliierten Missionen), und dann lernt man auch recht bald, den Ranger zu schätzen (zumindest so lange, bis sich etwas besseres bietet). Wenn man es vorwiegend mit feindlicher Infanterie zu tun hat, dann ist er gar nicht so schlecht, und wie gesagt, als »use once«-Aufklärer ist er immer gut, vor allem, wenn man wissen möchte, wie es in der gegnerischen Basis aussieht. Denn der Verlust eines Rangers ist schnell verschmerzt, genaue Kenntnisse vom Inneren der gegnerischen Basis dagegen sind viel wert.

Schütze

- Kosten: 100*
Reichweite: gering
Panzerung: keine
Bewaffnung: M16 Sturmgewehr
Voraussetzung: Cyborgfabrik
Einsatzgebiete und Schwächen: Die Schützen lassen sich schnell und billig herstellen. Sie sind recht beweglich und besonders gut geeignet für den Einsatz gegen andere Cyborgs. Dafür müssen sie aber schnell herangehen und so die Reichweite von Grenadiern oder Fahrzeugen unterlaufen. Die größte Gefahr für die-



se Einheiten sind feindliche Bunker, denen sie sich nur unter großen Verlusten nähern können. Ansonsten können sie als Aufklärer benutzt werden oder als Massenware auf Schlachtfeld geworfen werden, um den Gegner mit ihrer schieren Masse zu erdrücken. Denken Sie daran, der Wert von nur fünf Kampfpanzern ergibt bereits 40(!!!) Schützen. Um aber in Ruhe solche Mengen an Infanterie herstellen zu können, brauchen Sie mindestens zwei, wenn nicht sogar drei oder vier Cyborgkasernen.

Probieren Sie diese Massenschlacht mal aus. Man fühlt sich zwar irgendwie an Lemminge erinnert, aber eine Armee von 80 bis 100 Schützen verfehlt ihre Wirkung sicher nicht.

Sonar

- Kosten: keine*
Reichweite: keine
Panzerung: keine
Bewaffnung: keine
Voraussetzung: Spionage



Einsatzgebiete und Schwächen: Das Sonar ist, wie der Nav-Sat keine Einheit, die man kaufen kann, sondern ein möglicher Bonus. Um das Sonar zu erhalten, müssen Sie mit einem Spion in eine gegnerische U-Boot-Werft eindringen. Danach wird das Sonar aktiv, und Sie können für einen kurzen Augenblick auf Ihrem Radarschirm die Positionen aller gegnerischen U-Boote erkennen.

Wenn man viel mit gegnerischen U-Booten zu kämpfen hat, dann kann sich der Aufwand wirklich lohnen, und wenn der Spion sowieso

schon in der Gegend ist, dann kann er das auch gleich erledigen. Um das Sonar jedoch am Laufen zu halten, muß der Spion in der U-Boot-Werft bleiben und ist damit verschwunden.

Spion 003

Kosten: 500

Reichweite: keine

Panzerung: keine

Bewaffnung: keine

Voraussetzung: Cyborgfabrik & Radar

Einsatzgebiete und Schwächen: Der Spion ist eine der nettesten und witzigsten Einheiten, die die Alliierten zu bieten haben, und gleichzeitig eine der praktischsten Infanterieeinheiten.

Der kleine James-Bond-Verschnitt ist zwar unbewaffnet (sowas wäre Bond nie passiert), aber dafür ist er im Spionieren und Verkleiden einfach unschlagbar.

Für Sie sieht der Spion aus wie ein Cyborg, der so gar nicht auf ein Schlachtfeld passen will, mit Smoking und rotem Bauchbinder. Für den Gegner sieht er allerdings aus wie ein ganz normaler Infanterist, nur daß er ihn nicht steuern kann.

Hmmm, da hätte ich fast eine Kleinigkeit vergessen, nämlich den Schönheitsfehler an der ganzen Sache. Der Spion ist zwar für gegnerische Infanterie und Fahrzeuge unsichtbar bzw. getarnt, aber leider nicht für die sowjetischen Wachhunde. Das muß wohl an seinem Rasierwasser liegen, denn die Hunde riechen ihn



schon einen Kilometer gegen den Wind und machen aus ihm kurzerhand Altmittel, da er ja unbewaffnet ist (der Idiot!).

Wann immer Sie also vorhaben, Spione einzusetzen (oder es müssen), passen Sie bloß auf, wo die vermaledeiten Hunde laufen, und halten Sie sich fern von ihnen. Nehmen Sie lieber drei Umwege, um ungesehen an den Hunden vorbeizukommen, bevor Sie gefressen werden.

Ach ja, apropos spionieren, die Hauptaufgabe des Spions habe ich ja noch gar nicht erwähnt. Natürlich eignet er sich prima zum Aufklären der Karte, aber viel wertvoller ist er, wenn man ihn gegnerische Gebäude infiltrieren läßt. Wenn man sich die richtigen aussucht (z.B. Waffenfabrik oder Bauhof), erzählt er Ihnen, was dort gerade gebaut wird, und wenn man ihn in eine U-Boot-Werft schickt, dann bekommt man sogar den Sonar.

Das Infiltrieren von Gebäuden kann sehr nützlich sein, da Sie so jederzeit Bescheid wissen, was der Gegner vorhat, und ihm damit immer eine Nasenlänge voraus sind.

Tanya (M)

Kosten: 1200

Reichweite: mittel

Panzerung: keine

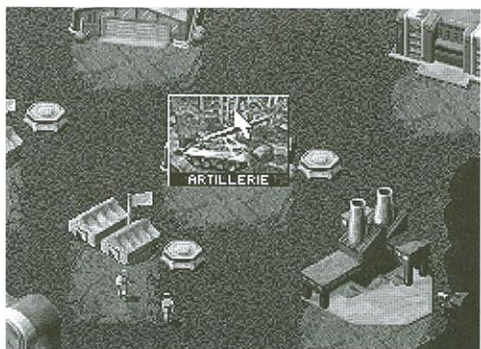
Bewaffnung: Pistolen, Sprengstoff

Voraussetzung: Cyborgfabrik und Technologiezentrum

Einsatzgebiete und Schwächen: Eigentlich ist Tanya eine Einheit, die zu den Multiplayer-Einheiten gehört, da sie nur in Mehrspielerszenarien produziert bzw. angeheuert werden kann. Da die Alliierten allerdings einige Male Tanya zur Verfügung gestellt bekommen, um Missionen zu erledigen, haben wir sie hier aufgenommen.

Im Mehrspielermodus kann jede Seite so viele Tanjas bauen, wie sie möchte, Tanya ist nur im Einzelspielermodus ein Unikat.

Tanya ist ohne Zweifel die schlagkräftigste Infanterieeinheit, die es in Alarmstufe Rot gibt.





Zerstörer

Kosten: 1000

Reichweite: mittel

Panzerung: mittel

Bewaffnung: Raketen & Wasserbomben

Voraussetzung: Werft

Einsatzgebiete und Schwächen:

Der Zerstörer ist neben dem Kreuzer meine Lieblingseinheit



Mit ihr haben Sie selbst dann keine Probleme, wenn eine ganze Horde von Grenadiern oder Flammenwerfern auf Sie zugerannt kommt, denn durch die riesige Reichweite ihrer Pistolen (manchmal frage ich mich, was das für Dinger sein müssen) schaltet sie jede Einheit aus, bevor diese ihr zunahekommen kann. Es gab Missionen, in denen hatte ich über 200 Abschüsse nur mit einer einzigen Einheit, TANJA!

Es gibt eigentlich nur wenige Dinge, die Tanja wirklich gefährlich werden können. Zum einen sind das natürlich alle Arten von Fahrzeugen, da diese Tanja oft erreichen, bevor sie sie kaputtschießen kann. Zum zweiten sind es Verteidigungsanlagen wie Flammenwerfertürme und Bunker, und zum dritten sind es versteckte Einheiten, die irgendwo hinter Bäumen lauern, wo man sie als Spieler oft nicht auf den ersten Blick erkennen kann.

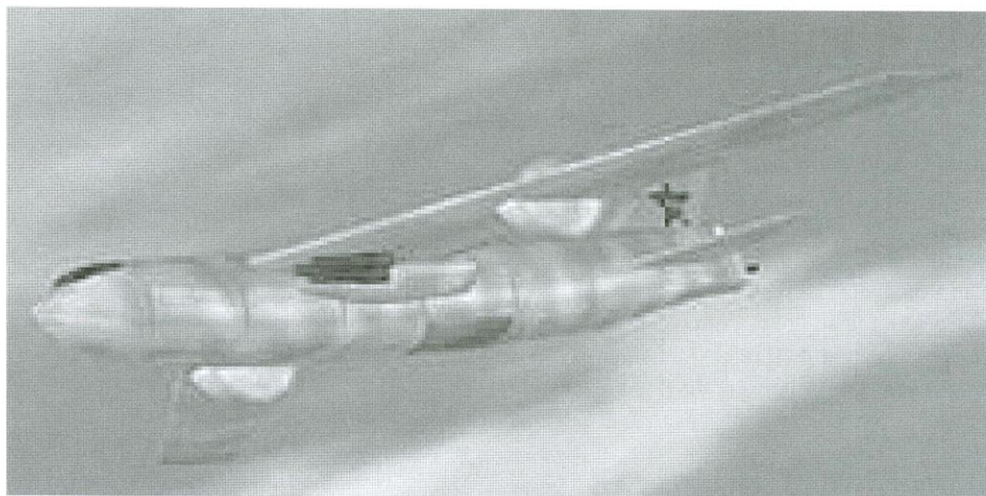
Deshalb gilt für Missionen, in denen alles von Tanja abhängt, immer folgendes: langsam vorgehen und das Gelände immer mit dem Mauszeiger abfahren, besonders in Bereichen von Büschen oder Bäumen. Verwandelt sich der Cursor in ein Zielkreuz, steht hinter dem Baum ein Gegner.

Ach ja, eine Gefahr für Tanja habe ich noch vergessen, Tanja! Denn wie schon bei Star Trek gesagt wurde: »Der einzige, der auf Dauer mit Klingonen fertig werden kann, ist ein Klingone!«

auf See. Er ist fast die perfekte Waffe: relativ schnell und gut gepanzert, zwei Wasserbombenwerfer machen ihn zum Schrecken aller U-Boote, die Raketen, mit denen er ausgestattet ist, können sowohl gegen Land- als auch gegen Luftziele eingesetzt werden, und seine Reichweite ist auch nicht schlecht. Gut, zugegeben, er kostet immerhin 1000 Credits, aber dafür bekommen Sie mehr Kampfkraft, als Ihnen irgendeine Landeinheit bieten kann.

Sie merken schon, ich tue mich schwer, irgendwelche Nachteile dieser Einheit zu finden, aber das liegt einfach daran, daß diese Einheit (nach meiner Meinung) als eine der wenigen bei *Alarmstufe Rot* so gut wie keine Nachteile hat. Manchmal wünsche ich mir wirklich, ich könnte Räder an meine Zerstörer schrauben und sie an Land einsetzen.

Ein Zerstörerverband von sechs bis acht Schiffen sollte in der Lage sein, die Seeherrschaft in einem Gebiet zu garantieren, aber verlassen Sie sich nicht zu sehr darauf, auch Zerstörer können sinken, wenn man sie nicht rechtzeitig repariert.



Die Einheiten der Sowjets

Erztransporter

Kosten: 1400

Reichweite: keine

Panzerung: schwer

Bewaffnung: keine

Voraussetzung: Raffinerie & Waffenfabrik

Einsatzgebiete und Schwächen: Standardmäßig wird immer ein Erztransporter mit einer Fabrik zusammen geliefert. Widrige Umstände (also Aktionen des Gegners) können aber dafür sorgen, daß dieser Transporter zerstört wird. Gerade im späteren Verlauf des Spiels werden die Wege zu den Erzlagerstätten immer weiter, ein weiterer Transporter kann also die Erzgewinnung beschleunigen und damit den Geldfluß am Laufen halten.



Fallschirmbomben

Kosten: keine

Reichweite: keine

Panzerung: keine

Bewaffnung: starke Sprengladung

Voraussetzung: Flugfeld

Einsatzgebiete und Schwächen: Ist erst ein Flugfeld gebaut, dann steht Ihnen in regelmäßigen Abständen die Option des Fallschirmbom-



ben-Einsatzes zur Verfügung. Sind die Bomben abgeworfen, dauert es eine gewisse Zeit, bis der Bomber wieder aufgetankt und beladen ist. Die Bomben werden von einem Flieger abgeworfen, der von außerhalb des Spielfeldes kommt. Leider ist es ein Flieger, also werden alle Luftabwehrstellungen das Feuer auf ihn eröffnen. Der Bomber wirft fünf Fallschirmbomben ab. Die letzte landet am angegebenen Zielpunkt. Leider ändert sich immer die Richtung des Anflugs. Setzen Sie also die Bomben immer in eine Ansammlung von Zielen. Bevorzugte Ziele sollten Gebäude mit keiner oder nur leichter Panzerung sein, oder Ansammlungen feindlicher Infanteriebots.

Fallschirmtruppen

Kosten: keine

Reichweite: gering

Panzerung: keine

Bewaffnung: Sturmgewehr

Voraussetzung: Flugfeld

Einsatzgebiete und Schwächen: Für die Bewaffnung und die allgemeinen Einsatzgebiete gelten die gleichen Richtlinien wie für die »Schützen«. Die fünf Fallschirmjäger sind kostenlos und stehen regelmäßig zur Verfügung. Sie werden von einem Transportflugzeug



1. von außerhalb der Karte angeflogen und im Zielgebiet abgeworfen. Die Einsatzmöglichkeiten sind vielfältig. Zum einen können die Truppen über unbekanntem Gebiet abgeworfen werden und dann weit abgelegene Teile der Karte aufklären, zum andern können sie in der eigenen Basis abspringen und die Verteidigung verstärken. Ist die gegnerische Basis geortet, kann man die Fallschirmjäger in dieser Basis abwerfen und so Chaos hinter den feindlichen Linien anrichten. Besonders lohnt sich der Einsatz gegen Flak-Stellungen, um den Weg für die Flieger zu ebnen.

Flammenwerfer

Kosten: 300

Reichweite: gering

Panzerung: keine

Bewaffnung: Flammenwerfer

Voraussetzung: Cyborgfabrik & Technologiezentrum

Einsatzgebiete und Schwächen: Der Flammenwerfer ist eine vielfältig einsetzbare Waffe. Diese Einheiten sind gegen Infanterie verheerend, gegen Fahrzeuge effektiv und gegen Gebäude eigentlich eine Frechheit. Das Problem ist folgendes: Wird eine Flammenwerfereinheit ausgeschaltet, dann explodiert der Tank des Flammenwerfers und damit auch alle Einheiten in der Umgebung des Cyborgs. Damit gibt es einen echten »Dominoeffekt«, wenn man die Einheiten nicht auseinander gezogen hat. Ein weiterer Nachteil ist die Geschwindigkeit der Flammenwerfer. Sie sind »schneckenlangsam«. Hat man das Technologiezentrum, dann fehlt in der Regel das Geld zum Bau dieser Einheit, denn mit der Eröffnung dieses Zentrums hat man Zugang zu einer Reihe neuer Optionen, die leider auch nicht ganz billig sind.



Grenadier

Kosten: 160

Reichweite: gering

Panzerung: keine

Bewaffnung: Granaten

Voraussetzung: Cyborgfabrik

Einsatzgebiete und Schwächen: Grenadiere sind weniger zum Einsatz gegen Infanterie geeignet als vielmehr gegen Gebäude und Panzer. Die Granaten sind zu langsam und ungenau, um gegen einen Schützen viel auszurichten. Gebäude werden durch Granateneinsatz sehr schnell stark in Mitleidenschaft gezogen. Gegen Panzer und Schiffe, die in Küstennähe sind, ist vor allen Dingen eine »Horde« Grenadiere effektiv. Achten Sie aber immer darauf, die Grenadiere mit Hilfe des »Formationsbefehls« so aufzustellen, daß sie nicht auf einen Schlag von einem Panzer überrollt werden können. Türme lassen sich mit diesen Einheiten auch leicht ausschalten. Bunker stellen aber dennoch ein Problem dar.



Hind-Helikopter

Kosten: 1200

Reichweite: gering

Panzerung: schwer

Bewaffnung: Maschinenkanone

Voraussetzung: Heliport

Einsatzgebiete und Schwächen: Die Bewaffnung des Hubschraubers ist mit einer Maschinenkanone recht mager ausgefallen. Aber es gibt keinen Nachteil, dem man nicht auch einen Nutzen abgewinnen kann: Der Hubschrauber muß nicht so oft nachladen und kann relativ lange im Gefecht bleiben. Seine Stärken liegen in der Bekämpfung gegnerischer Infanterie und von »wehrlosen« Einheiten, die über keine FLAK verfügen. In den meisten Fällen ist es eine brauchbare Taktik, mit den Hind-Helikoptern die fremden Rak-Zeros zu bekämpfen, um den Weg für die MiGs freizumachen. Gegen Kanonenboote und Schlachtkreuzer erzielt man auch tolle Ergebnisse.





Invasor

Kosten: 500

Reichweite: keine

Panzerung: keine

Bewaffnung: keine (Schraubenschlüssel ...)

Voraussetzung: Cyborgfabrik

Einsatzgebiete und Schwächen: Der Invasor-cyborg ist eine Ingenieureinheit, die in der Lage ist, eine beschädigte feindliche Struktur zu übernehmen und zu betreiben. Als zweites Einsatzgebiet gibt es noch die »Wunder-Reparatur« eigener Gebäude, die kurz vor dem Zusammenbruch stehen und dann wieder in Top Zustand versetzt werden. Feindliche Gebäude müssen erst im roten Bereich sein, damit Invasoren diese übernehmen können. Ist dies nicht der Fall, sabotieren die Invasoren das Gebäude (d.h. sie beschädigen es). Dabei wird die Einheit aber aufgelöst – eine sehr teure Methode zur Vernichtung feindlicher Gebäude.



Landungsboot

Kosten: 700

Reichweite: keine

Panzerung: mittel

Bewaffnung: keine

Voraussetzung: U-Boot-Werft

Einsatzgebiete und Schwächen: Das Landungsboot dient dem Transport landgestützter Einheiten über See. Das Landungsboot ist sehr schnell und hat einen großen Sichtbereich. Damit eignet sich diese Einheit vorzüglich als Scout, um See- und Küstengebiete zu »untersuchen«. Als Transporter kann jedes Landungsboot bis zu fünf Einheiten aufnehmen, egal, ob es sich um Mammut-Panzer oder um Schützen handelt. Als Gebiete zur Landung und Aufnahme von Truppen kommen nur flache Küstenstrände in Frage. Sollte die Einheit zerstört werden, dann verliert man auch alle an Bord befindlichen Einheiten. Sorgen Sie bei einer Landung also am besten für eine Ablenkung aus der Luft, und verteilen Sie die wichtigen Einheiten auf mehrere Landungsboote.



1.

2.

3.

4.



Lastwagen

Kosten: keine

Reichweite: keine

Panzerung: leicht

Bewaffnung: keine

Voraussetzung: wird zugeteilt

Einsatzgebiete und Schwächen: Der Lastwagen kann nicht gebaut werden und soll hier nur der Vollständigkeit halber erwähnt werden. Er ist in manchen Missionen Bestandteil des Auftrags »Beschützen Sie den Konvoi« oder »Zerstören Sie den Lastwagen«. Der Lastwagen läßt sich in der Regel nicht direkt steuern, denn er »hängt« sich an eine andere Einheit, der er dann durch dick und dünn folgt. Am besten halten Sie sich also aus Gefechten heraus. Bleibt der Konvoi wegen einer Panne stehen, dann können Sie ihn mit einem Invasor schnell wieder flott machen.

5.

6.

7.

8.

9.

Mammut-Panzer

Kosten: 1700

Reichweite: mittel

Panzerung: schwer

Bewaffnung: Kanone und Raketen

Voraussetzung: Waffenfabrik &

Technologiezentrum

Einsatzgebiete und Schwächen: Sie wollten ihn, jetzt haben Sie ihn: den Herrn der Schlachtfelder, den größten und besten Panzer. Der Mammut ist recht teuer, aber nur schwer zu zerstören. Die Bewaffnung eignet sich besonders gegen andere gepanzerte Einheiten oder



Gebäude. Auch gegen Angriffe aus der Luft kann er sich wehren, also sollten Sie gerade in der Aufbauphase einer Basis die wichtigsten Gebäude mit einem Mammut gegen Luft- und Bodenangriffe schützen. Als besonderer Bonus kann sich diese Einheit auch noch selber reparieren, aber nur wenn er im »roten« oder »gelben Bereich« ist. Wandert die Anzeige wieder in den »grünen Bereich«, wird die Reparatur wieder eingestellt. Gegen Ende des Spiels ist es eine tolle Erfahrung, mit einem Trupp von sechs Mammut-Panzern einen Vorstoß in eine Allianz-Basis zu machen und etwas »aufzuräumen«. Sichern Sie den führenden Panzer mit dem eisernen Vorhang, und schicken Sie alles an Luftunterstützung mit, was Sie haben. Ihre »Umgestaltung« wird einen bleibenden Eindruck hinterlassen ...

MiG

Kosten: 1200

Reichweite: mittel

Panzerung: leicht

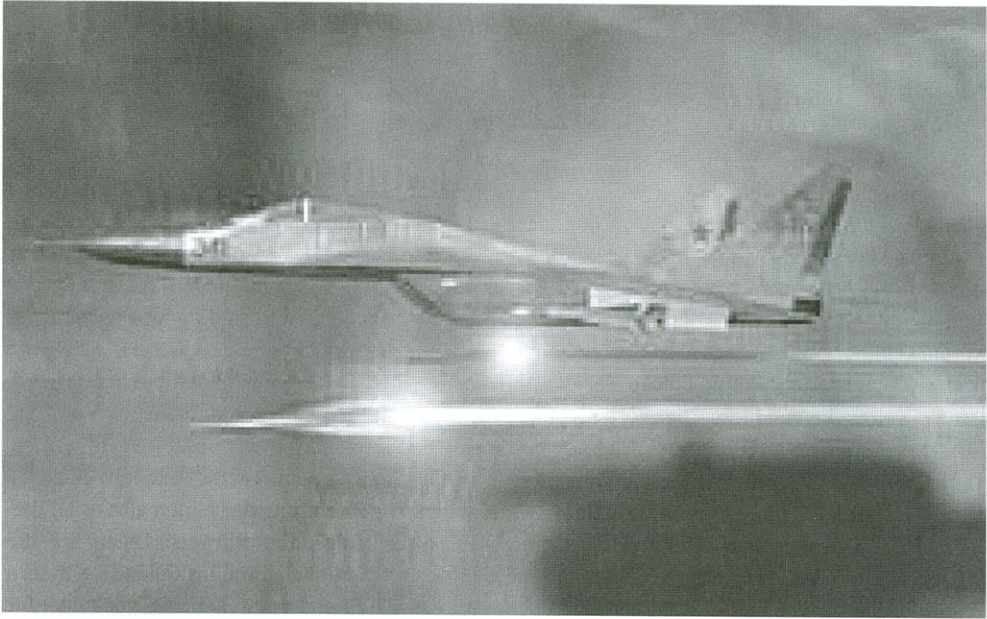
Bewaffnung: Hitzesuchende Raketen

Voraussetzung: Flugfeld

Einsatzgebiete und Schwächen: Bei der MiG handelt es sich um einen Jagdbomber, der für den Einsatz gegen Bodenziele ausgerüstet ist. Die Raketen lassen sich gegen Gebäude und Bodeneinheiten lenken. In unseren Testspielen hat sich eine Geschwadergröße von vier Maschinen bewährt. Damit »knacken« Sie zwar keine schwer gepanzerten Strukturen, aber leicht und mittelschwer gesicherte Strukturen werden zerstört.

An Bodeneinheiten wird in einem Anflug alles bis auf mittelschwere Panzer zerstört. Zerstörer und Schlachtkreuzer brauchen wieder zwei Anflüge, aber unter schwerem Beschuß kann man ja die Geschwadergröße erhöhen. Schicken Sie die MiGs regelmäßig zur Reparatur in die Werkstatt, denn ihre Neuanschaffung ist teuer und langwierig.





Schütze

Kosten: 100

Reichweite: gering

Panzerung: keine

Bewaffnung: Sturmgewehr

Voraussetzung: Cyborgfabrik



Einsatzgebiete und Schwächen: Die Schützen lassen sich schnell und billig herstellen. Sie sind recht beweglich und besonders gut geeignet gegen andere Cyborgs. Dafür müssen sie aber schnell herangehen und so die Reichweite von Raketenwerfern oder anderen Waffen unterlaufen. Auch Geschütztürme können auf die Weise ausgeschaltet werden. Die größte Gefahr für diese Einheiten sind feindliche Bunker, denen sie sich nur unter großen Verlusten nähern können. Ansonsten können sie als Aufklärer benutzt werden oder mit Fallschirmen in der feindlichen Basis abgeworfen werden und wichtige Gebäude beschädigen oder zerstören.

Schwerer Panzer

Kosten: 950

Reichweite: mittel

Panzerung: schwer

Bewaffnung: 2 Kanonen

Voraussetzung: Waffenfabrik



Einsatzgebiete und Schwächen: Der schwere Panzer ist mit seinen zwei Kanonen jeder Allianz-Bodeneinheit an Feuerkraft überlegen. Leider ist der schwere Panzer nicht allzu schnell bzw. wendig. Auch die Reichweite liegt unter der Reichweite der alliierten Artillerie. Der Panzer eignet sich ausgezeichnet als Angriffseinheit, wenn man noch keine Mammut-Panzer besitzt. Schicken Sie diese Einheiten ansonsten gegen alles, was sich bewegt oder gegen ausgewählte Strukturen, die besonders an Ihren Nerven sägen – wie Heliports und ähnliches. Auch bei dem schweren Panzer sollten Sie Gruppen bilden, denn einer allein ist leider verloren.

1.

Spionageflugzeug

Kosten: keine

Reichweite: keine

Panzerung: leicht

Bewaffnung: Kamera

Voraussetzung: Flugfeld

3.

Einsatzgebiete und Schwächen: Das Spionageflugzeug bekommen Sie in regelmäßigen Abständen zur Verfügung gestellt. Es liefert Ihnen von einem Gebiet, das Sie auswählen können, Bilder. Als besonders netten Nebeneffekt können Sie in Zukunft diesen Bereich im Radar weiter beobachten. Die Verteidigungseinheiten schießen leider auf das Flugzeug und versuchen, die Fotos zu verhindern (sie sollten lieber lächeln, damit es netter aussieht ...), haben in der Regel aber keinen Erfolg damit. Schicken Sie das Flugzeug regelmäßig auf Erkundungstour, um sich einen Überblick über das Spielfeld zu verschaffen. In die Kämpfe kann das Spionageflugzeug nicht eingreifen, aber das ist auch nicht seine Aufgabe.

4.

5.

6.

7.

8.

9.



Tretminenleger

Kosten: 800

Reichweite: keine

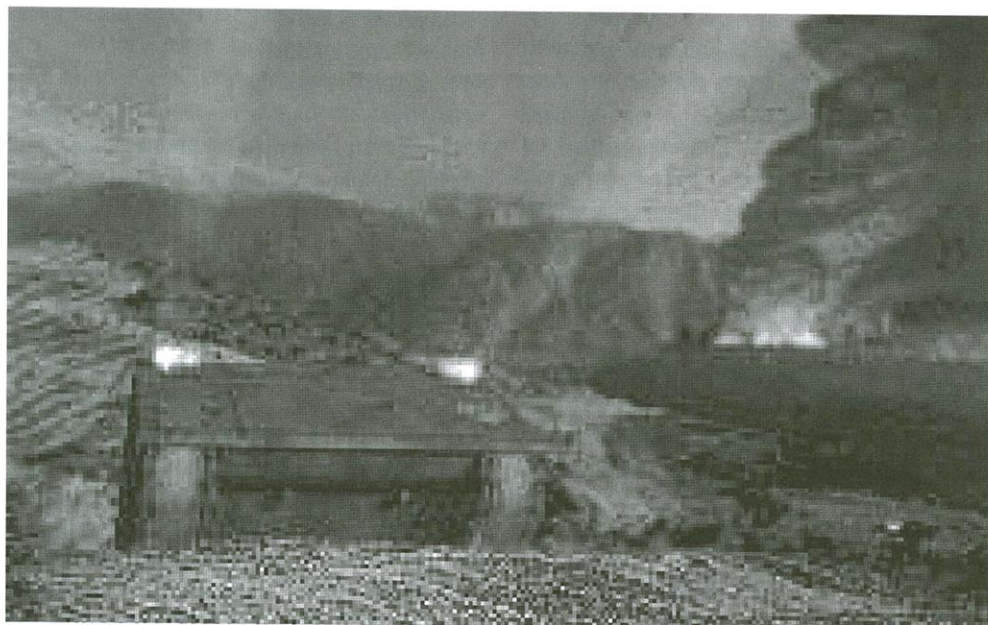
Panzerung: mittel

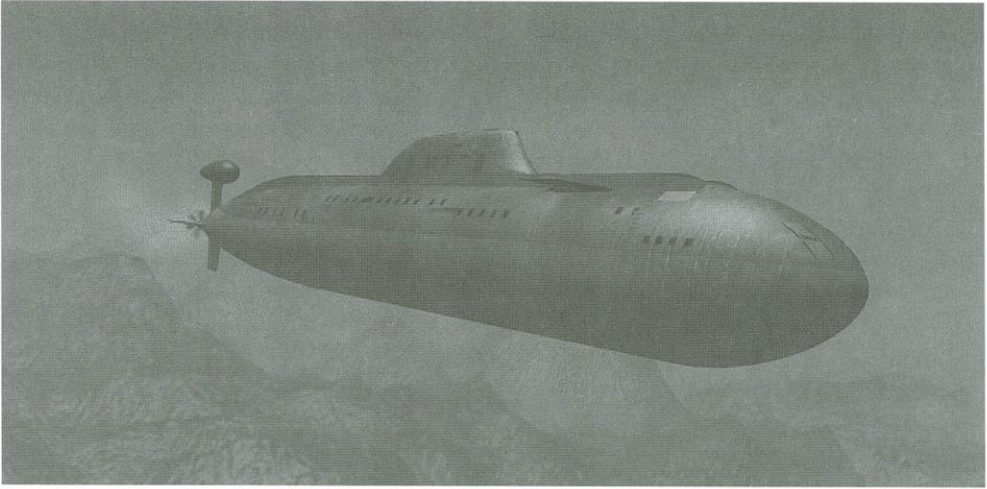
Bewaffnung: Tretminen

Voraussetzung: Waffenfabrik & Werkstatt

Einsatzgebiete und Schwächen: Der Tretminenleger ist leider – bis auf seine Minen – unbewaffnet. Die Minen wirken nur gegen Infanteriecyborgs und sind damit gegen Panzer oder Jeeps wirkungslos. Es gibt aber auch eine Reihe guter Seiten: Der Minenleger ist schnell, wendig und hat einen großen Sichtbereich, eignet sich also sehr gut als Aufklärer.

Die Minen sind für Feindeinheiten nicht zu sehen. Zur Platzierung der Minen gibt es an dieser Stelle folgenden Hinweis: Legen Sie die Minen nicht einfach blind ins Gelände, sondern an Pässe und andere Stellen, die vor allem für Infanterie leicht zugänglich sind. Wenn Sie eine eigene Offensive mit Infanterie planen, dann sollten Sie sich nicht den Weg verbauen ...





U-Boot

Kosten: 950

Reichweite: hoch

Panzerung: mittel

Bewaffnung: Torpedos

Voraussetzung: U-Boot-Werft

Einsatzgebiete und Schwächen: Die Seeverteidigung ist die Schwachstelle der sowjetischen Seite. Alles, was zur Verfügung steht, sind U-Boote, die bei einem Angriff auftauchen müssen und dann dem Feuer von Land- und See-Einheiten ausgesetzt sind.

Beachten Sie also besser folgende Hinweise, wenn Ihre U-Boote wirklich eine Waffe darstellen sollen:

1. Starten Sie einen Angriff in Landnähe nur, wenn keine Einheiten oder Geschütztürme stationiert sind.
2. Bilden Sie U-Boot-Rudel aus fünf oder sechs Booten, und setzen Sie diese in Formation ein. Sie sorgen damit dafür, daß ein angegriffenes Schiff schnell versenkt wird.
3. Lassen Sie die U-Boote immer wieder reparieren, denn beschädigte Boote müssen immer wieder auftauchen und können sich nicht durch Tauchen aus einem Gefecht zurückziehen.



V2-Raketenwerfer

Kosten: 700

Reichweite: hoch

Panzerung: leicht

Bewaffnung: V2-Raketen

Voraussetzung: Waffenfabrik & Radar

Einsatzgebiete und Schwächen: Der V2-Raketenwerfer zeichnet sich durch geringe Kosten und große Reichweite aus. Die Raketen haben eine große Durchschlagskraft und sind in der Lage, leichtere Einheiten mit einem Treffer zu zerstören.

Die Hauptnachteile sind die Mindestreichweite (der Raketenwerfer kann nicht auf Ziele in seiner direkten Umgebung schießen) und die geringe Schußgeschwindigkeit. Die leichte Panzerung läßt sich noch ausgleichen, indem man schwere Panzer in die erste Reihe stellt, die das Feuer angreifender Einheiten auf sich ziehen, während die Raketenwerfer diese Einheiten beschießen. Helikopter sind in der Regel der Meinung, daß die Raketenwerfer ein ausgezeichnetes Ziel abgeben. Setzen Sie die Raketenwerfer nicht unbedingt zur Verteidigung der Basis ein, denn eine verschossene Rakete kann den eigenen Gebäuden mehr Schaden zufügen als eine feindliche Einheit.





Wachhund »Terminator«

Kosten: 200

Reichweite: 0

Panzerung: keine

Bewaffnung: Zähne

Voraussetzung: Cyborgfabrik & Zwinger

Einsatzgebiete und Schwächen: Der Wachhund hat nur einen einzigen Zweck: Die Bekämpfung gegnerischer Infanterieeinheiten. Sein einziger Schutz sind seine Geschwindigkeit und seine Effektivität. Hat der Hund erst einen Soldatencyborg angefallen, kann dieser seine Waffen nicht mehr einsetzen und ist dem Untergang geweiht. Leider ist der Hund während seines Angriffs leicht zu verletzen, also sollte er, wenn möglich, immer von hinten angreifen, oder im Team mit anderen Cyborgs, die das Feuer der gegnerischen Einheiten auf sich ziehen. Unter dem Strich läßt sich sagen: Die Hunde lohnen sich, wenn man sie »von Hand« steuert und nicht als reine Wacheinheiten einsetzt.



Yak-Jäger

Kosten: 800

Reichweite: gering

Panzerung: leicht

Bewaffnung: Zwilling-MG

Voraussetzung: Flugfeld

Einsatzgebiete und Schwächen: Der Yak-Jäger ist die Waffe gegen feindliche Cyborgs. In eine Ansammlung feindlicher Cyborgs reißt ein Yak ziemliche Löcher. Gegen Fahrzeuge sinkt die Effektivität allerdings rapide. Leichte Einheiten wie Jeeps werden bei einem Angriff noch zerstört, aber gegen Panzer wird kaum ein Schaden angerichtet. Auch der Angriff gegen Gebäude hat etwas Ermüdendes an sich. Die Ausnahme bilden Fässer, die eine »Kettenreaktion« auslösen können. Mit der Einführung der MiGs verliert der Yak-Jäger an Stärke, und mit der Einführung des Hind-Helikopters ist er dann leider überholt.



Multiplayer-Einheiten

Einige Einheiten kann man nur im Mehrspielermodus bauen, deshalb haben wir diese hier am Ende des Kapitels zusammengefaßt.

Helitrans

Kosten: 1200

Reichweite: keine

Panzerung: mittel

Bewaffnung: keine

Voraussetzung: Heliport

Seite: Sowjets

Einsatzgebiete und Schwächen: Dieser Transporthubschrauber ist eine sehr praktische Sache, wenn es darum geht, Infanterieeinheiten in der gegnerischen Basis abzuladen. Bis zu fünf Cyborgs passen in einen Helitrans und können fast überall abgesetzt werden, einzige Voraussetzungen sind: Es muß fester Boden sein, und das Terrain muß aufgeklärt sein.

Die häufigste Anwendung wird wohl die sein, Invasoren in die feindliche Basis zu schicken, um deren Bauhof oder andere Gebäude einzu-



nehmen, aber auch Spione, D.I.E.B.-Einheiten oder Tanjas gehen gern auf eine kleine Flugreise.

MBF

Kosten: 2500

Reichweite: keine

Panzerung: schwer

Bewaffnung: keine

Voraussetzung: Waffenfabrik und

Technologiezentrum

Seite: Alliierte & Sowjets

Einsatzgebiete und Schwächen: MBF steht für Mobiles Baufahrzeug. Dieses teure Spielzeug kann der Kern einer neuen Basis sein, da es einen Bauhof errichten kann, um den herum dann neue Gebäude errichtet werden können.

Alles weitere finden Sie im Abschnitt *Gebäude* unter dem Punkt *Bauhof*.



1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

1.

Mobiler Schattengenerator

Kosten: 600

Reichweite: mittel

Panzerung: leicht

Bewaffnung: Schattengeneratoren

Voraussetzung: Waffenfabrik &

Technologiezentrum

Seite: Alliierte

Einsatzgebiete und Schwächen: Der mobile Schattengenerator ist eine Miniausführung des großen Schattengenerators, den Sie in den Mehrspielerszenarien um Ihre Basis errichten können. Unter seinem Schutzmantel können sich etwa acht bis neun Einheiten aller Art verstecken, ohne daß der Gegner erkennen kann, was sich darunter befindet.

Es sagt natürlich niemand, daß Sie unbedingt Kampfeinheiten darunter verstecken müssen, Sie können auch ganz einfach zwei oder drei dieser Kisten permanent über das Spielfeld rollen lassen. Ihr Gegner wird fast wahnsinnig werden, bei dem Versuch herauszubekommen,



ob der Schatten diesmal eine Gefahr verdeckt oder ob es wieder nur ein Bluff ist.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

Radarstörgerät

Kosten: 600

Reichweite: hoch

Panzerung: leicht

Bewaffnung: Radarstörsender

Voraussetzung: Waffenfabrik & Radar

Seite: Sowjets & Alliierte

Einsatzgebiete und Schwächen: Mit dem Radarstörgerät können Sie das Radar Ihres Gegners außer Gefecht setzen, sobald Sie nahe genug an den Radarstationen dran sind. Außerdem kann der Gegner Einheiten, die direkt neben dem Radarstörgerät stehen, nicht auf dem Radar wahrnehmen, ebenso wie das Fahrzeug selbst.

Im Prinzip bewirkt das Radarstörgerät also das gleiche wie der mobile Schattengenerator, nur auf eine andere Weise.



TAKTIKEN

Wie in den anderen Kapiteln haben wir auch hier das Thema in vier Teile geteilt: einen allgemeinen Teil, je einen Teil für beide Seiten sowie eine für den Mehrspieler-Modus, damit nicht alle Probleme und Schwierigkeiten mehrfach besprochen werden. Die hier vorgestellten Taktiken sind sicher nicht vollständig, und möglicherweise erzählen wir Ihnen nichts Neues, aber es ist das Rüstzeug, um durch alle Missionen des Spiels zu kommen.

Allgemeine Taktiken

Planung

Planen Sie Ihr Vorgehen so sorgfältig wie möglich. In einer Echtzeitsimulation ist das nicht ganz einfach, aber im Laufe des Spiels werden Sie ein Gespür für Ihre (sinnvollen) Möglichkeiten entwickeln, das Ihnen sicher weiterhelfen wird. Um sich Zeit zu verschaffen, senken Sie die Spielgeschwindigkeit bzw. wählen Sie das Optionsmenü, um eine Sache genau zu durchdenken. Nutzen Sie die Informationen (Karten) in diesem Buch. (Hier geht es um alles, also lassen Sie die Skrupel beiseite ...)

Das Zentrum finden

Diese Taktik ist der Kern einer jeden Mission. Es geht hier darum, daß Sie im Laufe eines Spiels erkennen müssen, was das Zentrum der Aktionen bzw. der Schwachpunkt des Gegners

ist. Dabei handelt es sich meist um das Gebäude bzw. die Einheiten, deren Vernichtung den Gegner paralyisiert. In der Regel ist dies seine verwundbarste Stelle. Das können die Erz-Transporter sein oder Kraftwerke oder der Bauhof. Was auch immer, wenn der Gegner es verliert, bedeutet dies meist auch schon seine Niederlage. Sie müssen diese Achillesferse nur noch finden.

Koordination

Dieser Tip läßt sich eigentlich in zwei Tips aufteilen. Als erstes gilt: Nutzen Sie die erweiterten Steuerungsbefehle, um aus einem »Lösen Haufen« eine ordentliche Formation zu machen. Stellen Sie diese Formationen mit etwas Überlegung auf, und nehmen Sie nicht einfach alles, was laufen kann. Zu den »besseren« Formationen der beiden gegnerischen Seiten steht weiter unten noch mehr. Der »Formationsbefehl« ist im Kapitel »Steuerung« erklärt. Als zweiten Unterpunkt gilt es, folgendes berücksichtigen: Koordinieren Sie verschiedene Verbände beim Vorrücken oder Angriff. Zum Beispiel starten Sie einen Bodenangriff nach Möglichkeit immer von zwei Seiten, wenn möglich mit Luftunterstützung.

1.



2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

Formationen

Stellen Sie die Einheiten, die die Formation bilden sollen, so auf, wie sie sich in der Formation bewegen sollen. Bei der Aufstellung denken Sie am besten immer an den Zweck der Formation. Schwächere oder zu schützende Einheiten gehören immer nach hinten. Raketenwerfer haben in der Regel in der ersten Reihe nichts verloren. Schiffsverbände sollten an den Flanken von Luftabwehr geschützt sein und U-Boot-Rudel möglichst dicht beieinander stehen, damit ein Angriff koordiniert werden kann. Die Liste läßt sich (fast) beliebig verlängern, aber wir hoffen, das Prinzip ist klargeworden: Die Einheiten einer Formation sollten sich in ihren Fähigkeiten ergänzen!

Truppenverteilung

Verteilen Sie die Truppen am besten über einen weiteren Bereich, und ziehen Sie sie erst für einen Angriff zusammen. Ein überraschender Angriff durch Flieger sorgt ansonsten für ein regelrechtes »Blutbad« unter Ihren Infanteriebots. Auch ein Panzer kann schlicht und einfach Ihre Cyborgs überrollen, wenn sich diese alle auf einem Fleck drängeln. Manche Einheiten (wie die sowjetischen Flammenwerfer) können eine Kettenreaktion der Marke »Dominoeffekt« auslösen. Aus dem gleichen Grund sollten Sie sich von Fässern fernhalten oder diese zuerst angreifen ...

Überwachung

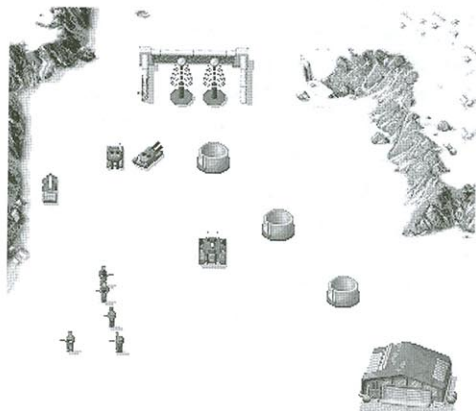
Behalten Sie die wichtigsten Einheiten und Gebäude immer im Auge. Am einfachsten geht dies mit Hilfe der erweiterten Befehle (siehe dazu das Kapitel Steuerung). Definieren Sie die Funktionstasten für die wichtigsten bzw. gefährdetsten Einheiten und Orte. Ein Druck auf die Tasten zentriert das Bild dann über der Einheit oder dem Ort.

Erz und Edelsteine

Treffen Sie Ihren Gegner dort, wo es weh tut: am Geldbeutel. Diese Option läßt sich vor allem mit Fliegern sehr gut umsetzen. Greifen Sie die feindlichen Erztransporter an, damit des Gegners Nachschub an Rohmaterialien versiegt. Bodeneinheiten bringen in der Regel nicht so viel, denn der Gegner wird als Antwort darauf die Transporter mit einer Eskorte bewachen. Gelingt es Ihnen, die Eskorte auszuschalten, können Sie in der Regel auch gleich die Basis angreifen ... Als Ablenkung lohnt sich ein solcher Angriff aber (fast) immer. Im Mehrspielermodus ist diese Taktik besonders effektiv.

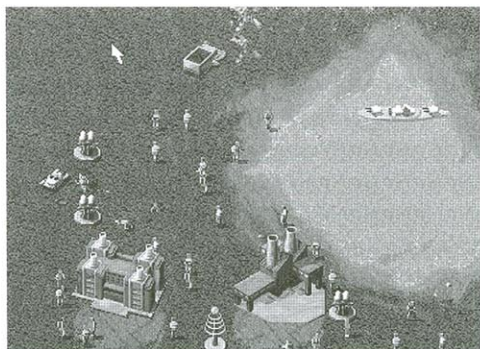
Strukturen

Bauen Sie nach Bedarf! Es hat keinen Zweck, die zweite Waffenfabrik zu bauen (dann geht die Produktion schneller), wenn Ihnen danach das Geld für die Panzer fehlt. Das ist jetzt vielleicht etwas übertrieben, aber leider entspricht dies oft der Wahrheit. Bauen Sie Verteidigungsanlagen dort, wo sie gebraucht werden und nicht am falschen Ende. Halten Sie in der Nähe besonders gefährdeter Gebäude einen Invasor bereit, damit eine »Blitzreparatur« möglich ist.



»Silo-Kette«

Im Vorgänger, also dem ersten Teil, gab es einen netten Trick: Sie konnten einfach eine Mauer oder »Sandsackbarriere« bis an das gegnerische Lager bauen und dort dann einen Geschützturm oder etwas ähnliches hinstellen, um den Gegner zu ärgern. Das geht so leider nicht mehr. Neue Strukturen dürfen nur noch bis zu zwei Felder von den alten entfernt gebaut werden. Variieren Sie diesen Trick also, indem Sie keine Mauern bauen, sondern eine »Silo-Kette«. Reißen Sie die hinteren Glieder dieser Kette wieder ein, um den Weiterbau zu bezahlen, damit die Sache finanzierbar bleibt.



Hintertüren

Nicht immer führt der direkte Angriff zum Ziel, suchen Sie lieber häufiger nach einer »Hintertür«. Damit sind nicht nur Lücken in der Verteidigung gemeint, sondern auch besondere Fähigkeiten Ihrer Truppen. Die Sowjetseite wirft Fallschirmspringer über der gegnerischen Basis ab, um wichtige Strukturen anzugreifen. Die Allianz schickt einen Schlachtkreuzer mit Hilfe der »Chronosphäre« in einen See tief im Landesinnern, um die Sowjetbasis zu beschießen ... Näheres zu einigen besonderen Tricks finden Sie in den einzelnen Unterkapiteln.

Eroberungen

Zerstören Sie nicht einfach so jedes Gebäude, das Sie erreichen. Eine Übernahme durch einen Invasor gestattet es Ihnen, alle Optionen des Gebäudes zu nutzen. Sie erhalten also alle Optionen der Gegenseite. Mit der Eroberung eines Bauhofs können Sie also eine komplette Basis des Gegners »kopieren«. Dies eröffnet Ihnen natürlich eine Reihe völlig neuer Möglichkeiten, vor allem die Kombination neuer »Special Effects« ist wirklich witzig. Ein Kreuzer, der nicht nur Zeitreisen vollführt, sondern auch noch unverwundbar ist, oder Fallschirmspringer der Allianz, MiGs, die Mammutpanzer angreifen? Suchen Sie sich was aus ...

Speichern

Speichern Sie so oft, wie möglich, denn das schont zumindest Ihre Nerven. Da sich manche Missionen »etwas in die Länge ziehen«, brauchen Sie nicht immer wieder am Anfang zu beginnen. Auch ein fehlgeschlagener Angriff läßt sich auf diese Weise wieder rückgängig machen. Kommen Sie ohne das Zwischenspeichern aus, schön ... herzlichen Glückwunsch ... aber sagen Sie nicht, wir hätten Sie nicht gewarnt ...

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

1.

Sowjetische Taktiken

2.

Allgemeine Lösungsstrategie

Die Truppen der Sowjetunion sind stärker bewaffnet und gepanzert als die Einheiten der Allianz. Der Nachteil liegt aber in der geringeren Beweglichkeit der Truppen. Schnelle Vorstöße und Handstreichs führen also nicht immer zum Ziel. Das folgende Schema kann als Richtlinie dienen:

3.

4.

1. Bauen Sie eine Basis auf

In der Regel können Sie sich den Standort der Basis nicht so einfach aussuchen, denn oft ist der Startpunkt vorgegeben. Versuchen Sie, die Basis in der Nähe einer Erzabbaustätte zu errichten, um die Wege für die Transporter kurz zu halten.

6.

7.

2. Sichern Sie die Basis, und bauen Sie diese aus

Als kurzfristige Sicherung müßten Grenadiere genügen. Beginnen Sie mit deren Bau, während die Erz-Raffinerie errichtet wird. Achten Sie dabei auf Ihr Geld, also verausgaben Sie sich nicht. Versuchen Sie früh, ein Flugfeld zu bauen, denn die ständigen Optionen sind eine echte Erleichterung. Mittelfristig sollten Sie die Basis an den Haupt-Zugangspunkten mit Tesla-Spulen und Mauern sichern.

8.

9.

Erkundung der Karte

Die Aufklärung der Karte stellt kein sonderliches Problem dar, wenn ein Flugfeld in der Basis existiert. Versuchen Sie als erstes, die Anmarschwege der »ständigen« – also regelmäßigen – Angriffe zu erkunden, um den Gegner frühzeitig auf der Karte zu erkennen. Als nächstes sollten Sie sich dann den Rest vornehmen. Fallschirmjäger und Infanterieeinheiten geben brauchbare Aufklärer ab. Ein Minenleger weist auch die nötige Geschwindigkeit auf, um als Aufklärer unterwegs zu sein.

Störangriffe

Beschäftigen Sie den Gegner, indem Sie seine Transporter oder schwach verteidigte Teile der Basis mit Luftangriffen oder Fallschirmspringern »traktieren«. Wägen Sie aber sorgfältig ab, ob sich ein Angriff auf das Ziel lohnt, denn fast immer wird der Gegner sich verteidigen. Koordinieren Sie nach Möglichkeit alle Einheiten. Zum Beispiel: Fallschirmjäger werden in der Nähe eines Schattengenerators abgeworfen, der dann als Ziel eines Luftangriffs erfaßt werden kann.

Aufstellen eines Angriffsverbandes

Dieser Punkt läuft gleichzeitig mit den Punkten 3.1 und 3.2 ab. Als Angriffsverband eignet sich eine Abordnung von sechs bis acht Mammut in Formation. Bis dieser Trupp bereit ist, setzen Sie die Jungs zur Verteidigung ein. Hören Sie nicht mit der Produktion auf, wenn Ihr Angriff läuft, Verstärkungen oder eine zweite Welle sind immer willkommen.

Großangriff

Starten Sie dann einen – am besten gut koordinierten – Großangriff, um die Basis des Gegners »aufzumischen«. Gerade gegen Ende des Spiels reicht ein Angriff nicht aus. Erhöhen Sie die Zahl der Panzer mit den laufenden Missionen, und starten Sie mehrere Angriffe. Überlegen Sie sich die Sache mit dem Übernehmen von Gebäuden mit den Invasoren. Die Wege sind lang und die Panzer langsam. Eine Werkstatt in der gegnerischen (Ex-)Basis hat also seine Vorteile.

Flugzeuge

Einer Ihrer Vorteile auf sowjetischer Seite sind die Flugzeuge, die Ihnen die Lufthoheit sichern und die Möglichkeiten für Überraschungsangriffe geben. Alle Flieger haben Vor- und Nachteile. Am besten fahren Sie mit einem Gemisch aus Yak und MiGs oder MiGs und Hind-Helikoptern. Legen Sie die unterschiedlichen

Geschwader auf verschiedene Tasten, damit Sie sie schnell einsetzen können. Unterscheiden Sie dabei nach den verschiedenen Typen, denn die Geschwindigkeiten machen einen Einsatz im gemeinsamen Verband recht unsinnig.

Hind-Helikopter

Die Hubschrauber sind universal einsetzbar und eignen sich vor allem für den Einsatz gegen Infanterie oder langsame Einheiten. Auch hier sollten Geschwader der Stärke sechs bis acht gebildet werden. Nachteile sind die geringe Geschwindigkeit und die lange Zielsuche, denn der Hubschrauber muß sich erst in Position bringen ...

MiGs

Die MiGs sind eine herrliche Sache, vor allem, wenn sie in Geschwadern von sechs bis acht Stück auftreten, dann haben die feindlichen Einheiten nicht mehr viel zu lachen. Auch die meisten Gebäude bekommen bei acht Fliegern dieser Sorte ein echtes Problem. Die Schwäche der MiGs ist der Einsatz gegen Infanteriebots.

Yak-Jäger

Dieser Jäger ist am Anfang des Spiels großartig, verliert aber mit der Einführung der Hubschrauber an Bedeutung. Im Einsatz gegen Infanterie ist er großartig – besonders, wenn ein Geschwader vor den MiGs startet und erst die Infanterie aus dem Weg räumt, um eine Bresche in die Luftverteidigung durch Rak-Zeros zu schlagen.

Beispiel für einen gemischten Verband

Ein Beispiel für einen gemischten Verband, in dem sich die Vorteile aller Beteiligten ausgleichen, ist hier angegeben. Das Einsatzziel dieses Verbandes ist die Eroberung einer Basis, die mit viel Infanterie verteidigt wird.

Die Mammut-Panzer sollen das schwere Feuer der Geschütze und Bunker auf sich ziehen und für den »Punch« sorgen. Die V2-Raketenwerfer



dienen dem gezielten Ausschalten der Befestigungen und Verteidigungseinheiten in der ersten Phase und

als »Anti-Gebäude-Waffen« in der zweiten Phase. Die Hunde kümmern sich um die Infanterie. Funktionieren tut das vor allem deshalb, weil sich das Feuer wirklich auf die Mammuts (die sind am teuersten) konzentriert.

Weitere Tips

Die Menge macht's

Das stimmt auf jeden Fall für die Sowjetseite. **Klotzen, nicht kleckern.** Sie haben die stärksten Einheiten, aber die Menge auf der Gegenseite kann auch Ihnen Probleme bereiten. Nehmen Sie also, wann immer möglich, ein paar Einheiten mehr mit, es lohnt sich. Das gilt für fast alle Verbände, ob Flieger oder Bodentruppen.

Tesla-Spulen

Mauern Sie die Tesla immer ein, denn eine Betonmauer kann einen großen Teil des Schadens abfangen. Wird ein Angriff vorgetragen, dann blenden Sie sofort zu den Spulen, um mit deren Reparatur zu beginnen. Gegen Ende des Feldzugs können wir die »Doppel-Spule« empfehlen: zwei Tesla-Spulen nebeneinander, die dann auch größere Verbände stoppen können. Denken Sie an die Reparatur ...

Flarak-Stellungen

Stellen Sie neben wichtigen Gebäuden Flarak-Stellungen auf, um sie gegen Apache-Hubschrauber zu verteidigen. Besonders gefährdet sind Tesla-Spulen und Flugfelder, gefolgt vom Bauhof und der Waffenfabrik.

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

1.

Alliierte Taktiken

Auf den ersten Blick scheint es oft so, daß die sowjetischen Einheiten viel stärker sind als die Alliierten. Das mag auch so stimmen, da die Sowjets billigere Infanterie bauen und stärkere Panzer produzieren können und eine fast unschlagbare Luftwaffe besitzen. Aber wie gesagt, dem ist nur auf den ersten Blick so. Viele Leute bei Westwood sind der Ansicht, daß die Alliierten eigentlich die stärkere Seite sind. Man muß nur wissen wie man die Möglichkeiten der Einheiten und Strukturen richtig einsetzt. Vieles dazu steht im Kapitel *Gebäude und Einheiten*, aber spezielle Taktiken finden Sie im folgenden Abschnitt.

2.

3.

4.

5.

6.

Die grundlegende Taktik aller Ihrer Angriffe sollte allerdings die sein, den größtmöglichen Schaden mit den geringstmöglichen Verlusten zu erzielen.

7.

Im Gefecht gilt daher: Konzentrieren Sie Ihr Feuer immer zuerst auf Einheiten, die trotz geringer Widerstandskraft verhältnismäßig viel Schaden anrichten. Wenn Sie also mit Ihren Panzern einer Gruppe aus einer V2-Rakete, drei schweren Panzern und einem Mammut-Panzer gegenüberstehen, dann zerstören Sie zuerst die V2, da sie relativ einfach zu vernichten ist und sehr viel Schaden verursachen kann. Danach sollten Sie die schweren Panzer angreifen, und erst am Schluß den Mammut, denn wenn Sie zuerst auf den »gefährlicher aussehenden« Mammut gehen, dann wischen die schweren Panzer mit Ihren Einheiten inzwischen den Boden auf.

8.

9.

Landeinsätze

Wie eben schon angesprochen, die Sowjets haben anscheinend die überlegenen Landstreitkräfte, denn Grenadiere sind z.B. unerschämte billig, ebenso wie die Panzer. Außerdem sind die Tesla-Spulen eine unglaublich effektive Basisverteidigung. Aber lassen Sie sich davon nicht abschrecken, und halten Sie sich an das, was Sie zur Verfügung haben.



Bunker und Geschütztürme

Bunker sind eine hervorragende Waffe gegen die ach so billige Infanterie, denn ein Bunker, der gerade mal 400 Credits kostet, kann es locker mit fünf bis zehn Grenadiern aufnehmen, wenn sie nicht alle auf einmal kommen. Das wäre also ein Verhältnis von 400 Credits Einsatz zu 800 bis 1600 Credits Verlust für den Gegner (Reparaturkosten für den Bunker nicht mitgerechnet!).

Dasselbe gilt auch für Geschütztürme. Sie sind zwar ein beliebtes »erstes Ziel« für Einheiten des Gegners, aber sie können viel Feuer auf sich ziehen und damit Ihren Panzertruppen ein freies Schußfeld verschaffen.

Rak-Zeros

Auch Sie verfügen über eine überlegene Infanterieeinheit, die Rak-Zeros. Mit ihnen haben



Sie eine Waffe, die dem Gegner das Leben zur Hölle machen kann. Erstens sind die Rak-Zeros eine unschlagbare Waffe gegen Flugzeuge und Hubschrauber, die auch noch mobil ist, und zweitens sind sie der Alptraum für Panzer, da bereits zwei Rak-Zeros einen schweren Panzer zerstören können, solange dieser nur auf die Rak-Zeros schießt und nicht über sie hinwegfährt.

Hier also folgende Tips:

1. Positionieren Sie in wichtigen Erzgebieten, in denen Ihre Erz-Transporter gerade unterwegs sind, eine kleine »Task Force«

- von zwei oder drei Panzern, einem oder zwei Ranger 4WD oder BMTs und einer Fünfergruppe Rak-Zeros, und Ihre Transporter sind weitgehend sicher vor Luftangriffen und versprengten Truppenteilen des Gegners.
- Es empfiehlt sich übrigens, einen leeren BMT in der Nähe der Rak-Zeros zu halten, um ihnen erstens Schutz gegen abgesprungene Piloten zu geben und zweitens eine Möglichkeit zu haben, die Gruppe schnell aus dem Kampfgeschehen abziehen, statt sie einer anrollenden Panzerkette zu opfern. Vergessen Sie nicht, Sie brauchen funktionierende Soldaten, keine toten Cyborg-Helden.
 - Schicken Sie Gruppen von drei oder vier Rak-Zeros auf jeweils einen angreifenden Panzer, und kommandieren Sie einen Kampfpanzer als »Ablenkung« ab. Diese Gruppen sollten in der Lage sein, einen gegnerischen Panzer zu vernichten, ohne selbst viel Schaden zu nehmen. Achten Sie nur darauf, daß der Panzer (oder einer seiner Kollegen) nicht über Ihre Mannen fährt und sie zu Altmetall verarbeitet. Der »Aus-schwärmen«-Befehl (X-Taste) wirkt hierbei Wunder.

Panzer und Artillerie

Wie schon einige Male angedeutet, der Gegner konzentriert sein Feuer in der Regel auf die teuerste Einheit, die Sie in Ihrer Gruppe haben. Damit bietet sich eine Kampfgruppe von einem Kampfpanzer und drei Leichten Panzern geradezu an, da der Kampfpanzer das Feuer der gegnerischen Einheit auf sich zieht, während die leichten Panzer den Gegner damit in aller Ruhe ausschalten kön-



nen. Bei der Artillerie verhält sich das etwas anders. Da sie nur leicht gepanzert ist, wird Sie unter direktem Feuer sehr schnell vernichtet werden, sie muß also immer gut geschützt werden. Durch ihre große Reichweite sollten Sie sie immer etwas hinter der eigentlichen Kampfgruppe halten und eine oder zwei Einheiten zu ihrem Schutz dazustellen.

Eine weitere nette Option für Ihre Artillerie ist die Verteidigung der Basis. Postieren Sie Gruppen von zwei bis vier Artillerie-Einheiten zusammen mit ein paar Flaks oder Rak-Zeros am Rand Ihrer Basis, und umringen Sie sie mit einer Doppelreihe Mauern. Diese Verteidigungsstellung ist für gegnerische Einheiten fast nicht zu durchbrechen (einzige Ausnahme V2-Raketen und Luftangriffe mit MiGs und Fallschirmbomben).

Luftwaffe

Die eigentlichen Luftwaffe-Taktiken sind leider sehr kurz, da die Alliierten leider keine großartige Luftwaffe besitzen. Die Kampfhubschrauber sind alles, was Ihnen zur Verfügung steht. Nichtsdestotrotz sind sie eine unglaublich effektive Waffe, wenn Sie sie nicht blindlings »verheizen«.

Kampfhubschrauber sind eine phantastische Waffe gegen gegnerische Erz-Transporter oder V2-Raketen. Von Gebäuden, die mit Flaks verteidigt sind sollten Sie sich fernhalten, außer es ist das Risiko wert (z.B. der gegnerische Bauhof). Die andere Alternative ist natürlich, eine so große Hubschrauberflotte zu bauen, daß sie gegnerische Gebäude zerstören kann, ohne selbst viel Schaden zu nehmen. Eine Gruppe von acht bis zehn Hubschraubern sollte das Feld ziemlich effektiv aufrollen.

Die einzige sowjetische Einheit, die sich gegen Luftziele verteidigen kann, ist der Mammut-Panzer, wenn Sie also einen Angriff fliegen, dann schalten Sie diese Einheit zuerst aus (nachdem Sie leichte Ziele wie V2-Raketen geknackt haben).

1.

Verteidigung

Wie Sie mit Rak-Zeros Ihre Erz-Transporter verteidigen, haben wir Ihnen schon gezeigt, jetzt geht es darum, Ihre Basis zu verteidigen.

2.

Luftangriffe sind eines der Standbeine eines sowjetischen Angriffs auf Ihre Basis. Deshalb müssen Sie dafür sorgen, daß sie ihr Ziel nicht erreichen. Flugzeuge des Gegners fliegen in der Regel immer aus derselben Richtung an, positionieren Sie also Ihre Flaks und Rak-Zeros direkt in der Einflugschneise.

3.

4.

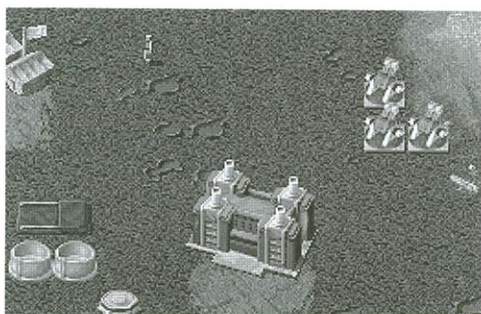
5.

6.

7.

8.

9.



Sie sollten Flaks allerdings einige Felder vor den zu schützenden Gebäuden positionieren, denn Sie wollen die Flugzeuge ja herunter holen, bevor diese ihr Ziel erreichen und nicht, wenn sie ihre Bomben oder Raketen schon abgeworfen haben.

Schützen Sie Ihre Flaks!

Es passiert häufiger, daß Piloten eines abgeschossenen Flugzeugs oder Hubschraubers mit dem Fallschirm abspringen und dann Ihre Flak unter Beschuß nehmen, oder daß der Gegner mit Infanterie und Panzern ihnen zu Leibe rücken will. Schützen Sie also die Flaks durch Bunker und Betonmauern vor Beschuß, und achten Sie immer auf genügend Strom, denn die beste Luftverteidigung nützt nichts, wenn sie keinen Strom hat.

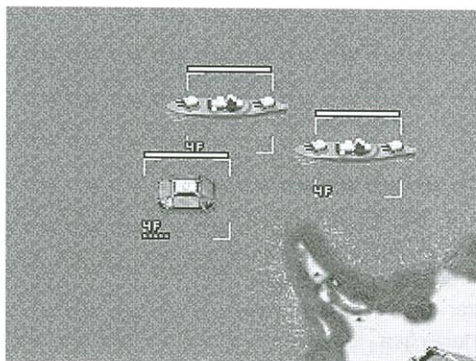
Marinetaktiken

Die Marine ist das Schmuckstück der Alliierten – wenn Sie in der Lage sind, sie richtig einzusetzen. Einige Tips zu den Schiffen haben wir im Kapitel über die Einheiten schon angegeben, deshalb wollen wir hier nur noch auf einige Besonderheiten eingehen.

Renn-Kreuzer

Wie schon bei den Einheiten beschrieben, ist der Kreuzer leider furchtbar langsam. Dies läßt sich aber ändern. Bauen Sie ein Transportschiff und einen oder zwei Kreuzer. Positionieren Sie die Schiffe in einer netten Formation, und gruppieren Sie sie. Jetzt weisen Sie dieser Gruppe diese Formation zu (siehe Kapitel *Steuerung*), bevor Sie sie losschicken.

Normalerweise wird in einer Formation die Geschwindigkeit der Einheiten an die langsamste Einheit angepaßt. Nicht so bei Schiffen, hier wird freundlicherweise die Geschwindigkeit an die schnellste Einheit (in diesem Falle das Transportschiff) angepaßt, was den Kreuzern zu ungeahnten Geschwindigkeiten verhilft. Dies funktioniert allerdings nur, solange Sie den ganzen Verband steuern. Wenn Sie einen der Kreuzer selbst irgendwohin schicken, bewegt er sich wieder so langsam fort wie eh und je. Vielen Dank **Westwood**, für diesen wunderschönen Bug!



Zielwasser für Kreuzer

Kreuzer schießen leider relativ ungenau, was man ihnen in der Regel bei dem Wumms, der hinter den Schüssen liegt, auch verzeihen muß. Wenn man aber selbst etwas nachhelfen kann, um eine bessere Trefferquote zu erreichen, dann sollte man das tun.

Normalerweise können Sie einer Einheit ja nur einen Angriffsbefehl geben, indem Sie das Ziel anklicken. Wenn Sie allerdings die **Strg**- bzw. **Ctrl**-Taste gedrückt halten, können Sie mit einem Mausklick Einheiten auf ein beliebiges Feld innerhalb der Reichweite dieser Einheit schießen lassen.

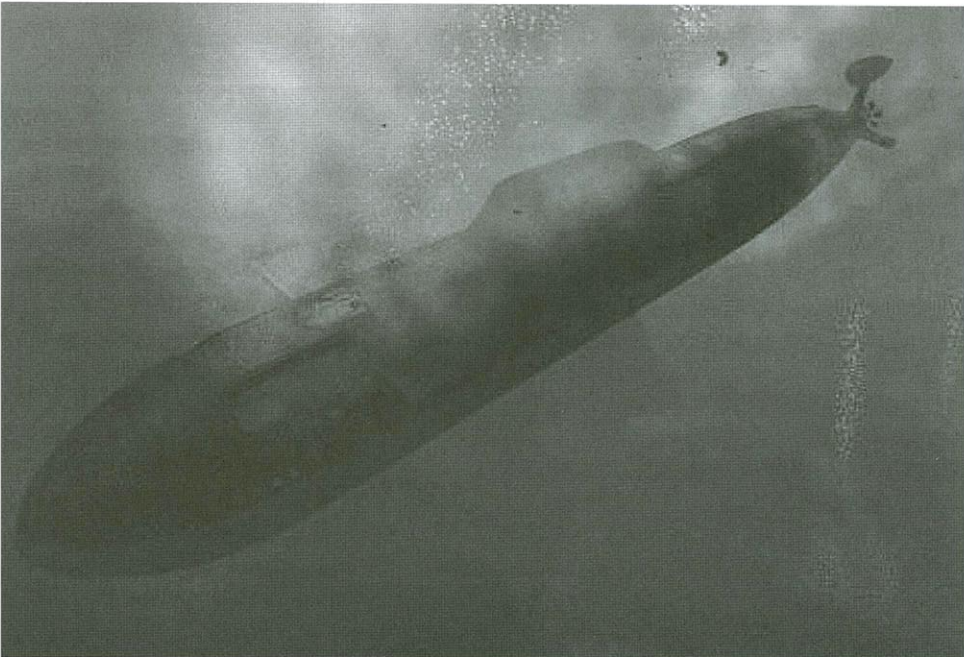
Wie hilft uns das weiter? Ganz einfach: Geben Sie dem Kreuzer den Befehl, auf das Gebäude oder die Einheit zu schießen, das/die Sie eliminieren möchten. Beobachten Sie jetzt, wohin die Schüsse des Kreuzers gehen. Sitzen sie genau im Ziel, dann ist alles in Ordnung. Sollten sie dieses aber nicht erreichen, dann achten Sie darauf, wohin sie gehen. Liegen sie z.B. zu weit rechts und oben, dann bewegen Sie den

Cursor nach links und unten, um so den »Verschuß« zu korrigieren. Klicken Sie jetzt bei gedrückter **Strg**-Taste auf das so ausgewählte Feld, und Sie werden sehen, der Kreuzer trifft!

Kreuzer vs. U-Boot: 1:0

Dieselbe Taktik des Kreuzers können Sie übrigens auch gegen U-Boote einsetzen. Der Kreuzer kann sich normalerweise nicht gegen U-Boote wehren und ist auch nicht in der Lage, sie mit seinen Kanonen zu beschießen. Was er aber kann, ist, das Wasser rund um das U-Boot zu beschießen. Das U-Boot nimmt durch die »Beinahetreffer« trotzdem Schaden, und wenn Sie Glück haben, dann trifft ein Streuschuß das U-Boot direkt und schickt es in sein nasses Grab.

Das soll aber nicht heißen, daß Sie in Zukunft Ihre Kreuzer ohne Schutz losschicken, denn gegen Luftangriffe ist er immer noch nicht gewappnet, und als Waffe gegen U-Boote taugt er auch nur begrenzt. Nichtsdestotrotz kann er sich tatsächlich wehren!



1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

1.

Fröhliches U-Boot-Suchen

Wenn Sie wissen möchten, wo sich die U-Boote des Gegners befinden, dann haben Sie zwei Möglichkeiten:

2.

1. Schicken Sie einen Spion in eine U-Boot-Werft des Gegners, und Sie bekommen den Sonar, der Ihnen in bestimmten Abständen die Position der U-Boote verrät.

3.

4.

2. Bauen Sie ein Kampfschiff (Kanonenboot oder Zerstörer), und wählen Sie es an. Bewegen Sie jetzt den Mauszeiger über die Radarkarte, und suchen Sie das Wasser ab. Dort, wo der Mauszeiger sich von dem grünen »Gehe zu«-Zeiger in den roten »Angriff«-Zeiger verwandelt, obwohl Sie keine Einheit sehen können, sitzt ein U-Boot.

5.

6.

7.

U-Boote versenken

Um U-Booten mit Zerstörern oder Kanonenbooten möglichst effektiv zu Leibe zu rücken, müssen Sie so nah, wie es geht, an die U-Boote heranfahren. Da die U-Boote nicht durch ein anderes U-Boot hindurchschießen können, werden sie sich bei dem Versuch, in eine gute

8.

9.

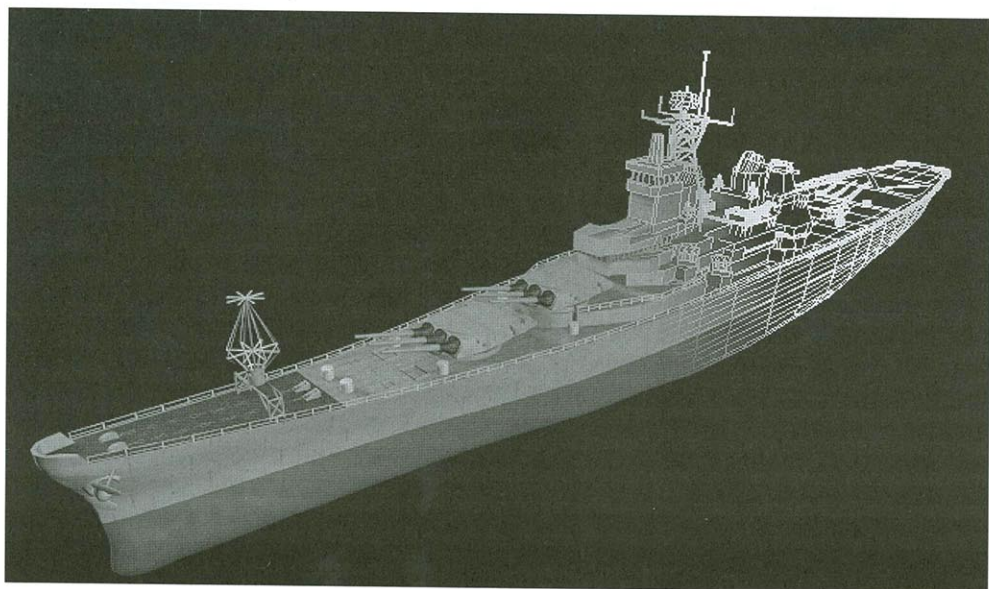


Schußposition zu kommen, gegenseitig behindern. Das führt dazu, daß Ihre Schiffe weniger Torpedos einfangen und damit länger leben.

Platz da!

Manchmal steht so eine dumme Brücke über einen Fluß einem gezielten Bombardement der gegnerischen Basis durch Ihre Kreuzer im Weg.

Um die Brücke für Schiffe passierbar zu machen, müssen Sie zwei Segmente der Brücke zerstören. Klicken Sie dazu mit gedrückter Strg-Taste auf die Brücke, um sie zusammenzuschießen. Sollte ein kleiner Teil nicht weichen, dann haben Sie den Brückenpfeiler erwischt, schnappen Sie sich das Segment daneben.



Multiplayer-Taktiken

Die alliierte Seite

Spione wie wir!

Spione sind im Multiplayer-Modus zum einen praktischer als im Einzelspielermodus, zum anderen aber auch gefährdeter.

Praktischer daher, da Sie mit ihrer Hilfe einige zusätzliche Informationen bekommen können:

1. Sie gelangen an genaue Informationen über die Finanzlage des Gegners, indem Sie die Erz-Raffinerie oder ein Erz-Silo infiltrieren.
2. Es ist möglich, die Gespräche des Gegners mit anderen Spielern zu belauschen, wenn Sie den Spion in eine Radar-Station schicken. Das funktioniert natürlich nur, wenn mehr als zwei Spieler am Spiel beteiligt sind (also nur im Netzwerk).
3. Sie sehen das, was der Gegner sieht, wenn Sie seine Radar-Station infiltriert haben. Dies ist vor allem dann von Vorteil, wenn zwei Alliierte gegeneinander spielen und Sie die Schattengeneratoren nerven.

Gefährdeter sind Spione deshalb, weil es einem menschlichen Spieler wohl eher auffallen dürfte, daß sich eine seiner Einheiten bewegt, ohne daß er den Befehl dazu gegeben hat.

Tanja – Rambo ist ein Dreck dagegen!

Tanja ist ja schon in Einzelspieler-Szenarien genial, aber in Multiplayer-Spielen ist sie fast ein Traum, da Sie hier mehr als eine Tanja ausbilden können. Unser Tip: Laden Sie einen BMT mit fünf Tanjas voll, und schicken Sie ihn in die gegnerische Basis. Entladen Sie den BMT dort, und lassen Sie die Tanjas lebensnotwendige Gebäude des Gegners in die Luft jagen. Es wird zwar ziemlich sicher keine der Tanjas überleben, aber wenn das den Gegner einen Bauhof, eine Waffenfabrik und zwei Raffinerien kostet, dann war es das wert.



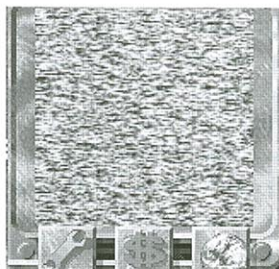
Radarstörungen

Der Mobile Schattengenerator ist eine feine Sache, da er ein kleines Feld Dunkelheit erzeugt, unter dem Sie einige Einheiten verstecken können. Wenn Sie Ihre Einheiten unter dem Schirm in Formation bringen, dann bleiben sie sogar einigermaßen geschützt.

Die eigentliche Qualität des Mobilien Schattengenerators ist allerdings, Verwirrung zu stiften. Lassen Sie einfach zwei oder drei oder vier von ihnen über das Spielfeld fahren, der Gegner wird nicht wissen, was sich darunter verbirgt, vielleicht Tanja oder ein Spion, vielleicht ein Panzertrupp oder Invasoren, vielleicht aber auch nichts. Er wird schon Einheiten hin-

schicken müssen, um dahinterzukommen, und diese Einheiten sind dann nicht in der Basis ...

Der Radarstörsender ist fast noch netter in seinem taktischen Nutzen. Bringen Sie ihn auf weniger als 15 Felder an das gegnerische Radar heran, und alles, was er noch auf seinem Schirm



1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.



sieht, ist Schnee. Schade nur, daß das Ding so leicht zu entdecken ist, aber als taktische Verstärkung bei einem Angriff ist er von unschätzbarem Wert.

Die sowjetische Seite

Immer auf die Kleinen!

Im Mehrspielermodus kann die sowjetische Seite mit ihren günstigen Panzern den Alliierten das Leben so richtig zur Hölle machen. Bauen Sie daher Massen von Panzern, und sorgen Sie dafür, daß sie in einem Großangriff die Basis des Gegners überrollen können.

Besonders unangenehm wird die Sache für Ihren Gegner, wenn Sie die Basis vorher etwas durch Luftangriffe aufweichen und ihm den Geldhahn zudrehen, indem Sie seine Erz-Transporter vernichten. MiGs sind eben doch was Feines.

MISSIONEN

Die Missionen

Die Einzelspielermissionen sind das Herz von Alarmstufe *Rot* und werden Sie sicher für einige Zeit in Atem halten. Egal ob Sie die »Guten« (Alliierten) oder die »Bösen« (Sowjets) spielen, egal ob Sie der **Demokratie** (Kapitalismus) zum Sieg verhelfen oder dem **Proletariat** (Genossen) endlich eine Chance geben wollen, Sie werden an einigen Stellen mit Sicherheit zu *knabbern* haben.

Da manche Missionen einen besonderen Dreh erfordern, stellen wir eine Lösung für alle Missionen vor. Diese Lösung ist nicht die allein seligmachende, und es wird einige Leute geben, die sagen: »Das kann so funktionieren, aber so ist das besser ...«. Bitte, kein Problem, jeder hat seine persönlichen Vorlieben, und wir sind nicht unfehlbar oder allwissend. Aber: Die Wege, die wir beschrieben haben, funktionieren und lassen sich auch wiederholen.

Wir haben darauf verzichtet, die Missionen bis ins allerletzte durchzukauen, denn die Karten verschaffen Ihnen den Überblick. Wir haben also Lösungshilfen gegeben und die »besonderen Schwierigkeiten« einer Mission aufgezeigt. Wieder konnten wir beim Durchspielen feststellen, daß jeder seine ganz persönliche »Problemmission« hat (zumindest ab einer gewissen Schwierigkeitsstufe ...).

Damit Sie nicht hängenbleiben, gibt es diese Lösungshinweise. Wir hoffen, daß Sie damit zurechtkommen und zufrieden sind.

Die Missionen der Alliierten

Mission 1

Auftrag: Retten Sie Einstein aus dem Hauptquartier dieser Sowjetbasis. Sobald Sie ihn haben, bringen Sie ihn zu dem Hubschrauber bei der Signalfackel. Einstein und Tanja müssen um jeden Preis überleben. Hüten Sie sich vor den sowjetischen Tesla-Spulen. Steuern Sie Tanja zum westlichsten Kraftwerk, um es auszuschalten.

Schießen Sie mit Ihren Schützen und Jeeps die Infanterie ab, die Ihnen entgegenläuft. Sobald Tanja gelandet ist, schicken Sie sie zur Basis, um dort mit ihr alle Infanteriebots zu eliminieren. Zerstören Sie eines der Kraftwerke, um die Tesla-Spulen zu deaktivieren.

Wenn Sie die Infanterie abschießen, die um das Tech-Zentrum postiert ist, taucht Einstein auf. Bringen Sie ihn zum Hubschrauber, und Sie haben gewonnen.

Mission 2

Auftrag: Ein wichtiger Nachschubkonvoi kommt hier in 25 Minuten durch, aber die Sowjets haben die Straße an mehreren Stellen gesperrt. Wenn Sie diese Straßensperren nicht auflösen, kommt der Nachschub nicht an die Front. Der Konvoi nähert sich von Nordwesten; beeilen Sie sich, die Zeit wird knapp.

Sichern Sie zu Beginn Ihre Basis mit Infanterie nach Nordwesten, Süden und Südwesten gegen sowjetische Angriffe ab. Bauen Sie Ihre Basis auf, und produzieren Sie Einheiten für den Großangriff. Schicken Sie schließlich einen

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

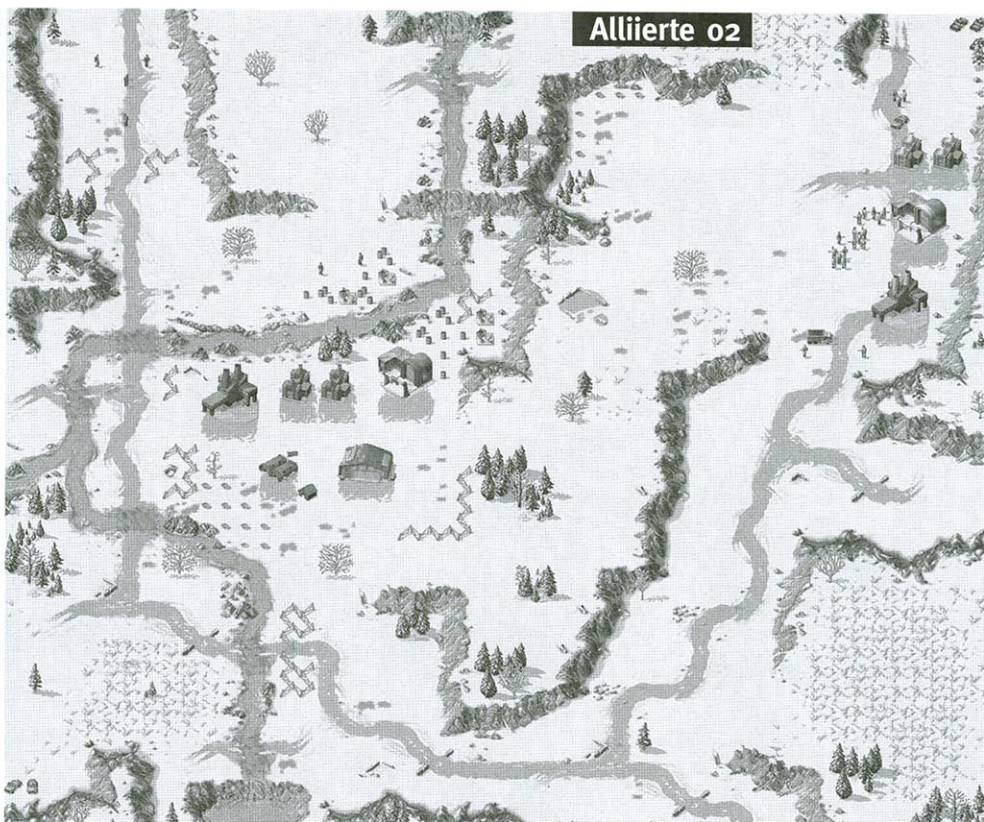
9.

Alliierte 01



größeren Trupp über das Erzfeld im Norden nach Westen. Dort finden Sie einige Einheiten, die für den Konvoi einen Hinterhalt gelegt haben. Eliminieren Sie sie, und ziehen Sie Ihre Einheiten dann nach Süden, wo sich die sowjetische Basis befindet. In der Zwischenzeit sollten Sie einen zweiten Trupp nach Süden schicken, um von unten in die Basis einzudringen (einige Rak-Zeros sind dabei sehr nützlich).

Das Ganze endet also mit einem klassischen Zangenangriff. Ach ja, ein Hinweis noch: In der Mission 4 spielen Sie erneut auf dieser Karte (sie wird nach oben etwas ausgedehnt) und mit der Basis, die Sie in dieser Mission erbaut haben. Daher können Sie sich einen großen Vorsprung gegenüber Ihrem Gegner verschaffen, wenn Sie bereits in Mission 2 eine große Basis mit vielen Kraftwerken, Geschütztürmen,



1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

Bunkern und vielleicht sogar zwei oder drei Raffinerien bauen. Hier haben Sie die Zeit und auch das Geld, in Mission 4 setzen Sie sich dann ins gemachte Nest.

Mission 3 A (Nord)

Auftrag: LANDCOM 16 HQ AN: GEFECHTSKOMMANDANTEN G-ZONE A9: GEHEIMDIENST HAT DATEN ÜBER SOWJETISCHE BEWEGUNGEN ABGEFANGEN. BRÜCKEN IN DER NÄHE VON ZENTRALER BEDEUTUNG FÜR SOWJETS. BRÜCKEN SCHNELLSTMGL. ZERSTÖREN. TANJA UNTERWEGS ALS VERSTÄRKUNG. MUSS UNBEDINGT ÜBERLEBEN! BESTÄTIGUNG CODE 1612.

Diese Mission ist eine schöne Übung für Taktik und Geschick. Befreien Sie südlich von Tanja zuerst den Mechanobot, und bewegen Sie Ihre Einheiten dann vorsichtig nach Westen

und Süden, bis Sie zur gegnerischen Basis kommen. Beseitigen Sie kurzerhand die Basis. Wenn Tanja den Kuppelbau sprengt, finden Sie als Belohnung eine Geldkiste mit 2000 Credits.

Nehmen Sie sich nacheinander alle Brücken vor, aber seien Sie vorsichtig: Oft verstecken sich Einheiten hinter Bäumen. Achten Sie also immer auf Ihre Umgebung und darauf, ob sich der Mauscursor plötzlich in ein Zielkreuz verwandelt. Der Flammenturm vor der ersten Brücke läßt sich durch Schüsse auf die danebenstehenden Fässer vernichten.

Es kann passieren, daß Tanja beim Sprengen einer Brücke auf einer Insel steckenbleibt, von der sie nicht mehr wegkommt (passiert höchst selten, kann aber sein). Das Spiel ist dann nicht verloren, denn die Artillerie ist auch in der Lage, Brücken zu zerstören (CTRL-Taste und

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.



Mausklick auf die Brücke). Wenn Tanja über die westlichste Brücke läuft, werden Fallschirmjäger abgeworfen, die auf sie zulaufen, aber kein Problem darstellen sollten. Wenn Sie sich dagegen den beiden Brücken ganz im Nordosten nähern, kommt von dort ein Panzer angefahren. Lenken Sie ihn ab, und vernichten Sie die letzten zwei Brücken!

Mission 3 B (Süd)

Auftrag: LANDCOM 16 HQ AN: GEFECHTSKOMMANDANTEN G-ZONE A9: GEHEIMDIENST HAT DATEN ÜBER SOWJETISCHE BEWEGUNGEN ABGEFANGEN. BRÜCKEN IN DER NÄHE VON ZENTRALER BEDEUTUNG FÜR SOWJETS. BRÜCKEN SCHNELLSTMGL. ZERSTÖREN. TANJA UNTERWEGS ALS VERSTÄRKUNG. MUSS UNBEDINGT



ÜBERLEBEN! BESTÄTIGUNG CODE 1612. Diese Mission spielt sich genauso wie die Nord-Variante, außer daß Sie hier über eine etwas andere Besetzung verfügen.

Sobald Tanja nach Süden läuft, sehen Sie zuerst einen Schützen und dann ein Haus mit einem roten Lastwagen davor. Wenn Tanja sich der Scheune nähert, kommt ein Mechanobot

herausgelaufen. Südlich und östlich der Scheune stehen noch zwei Schützen. Eliminieren Sie den im Süden, und schießen Sie dann auf den Lastwagen, der daraufhin losfährt. Wenn er bei den Fässern ist, schießen Sie auf die Fässer, dadurch werden ein paar Infanteristen und der Truck zerstört. Danach finden Sie an der Stelle eine Geldkiste mit 2000 Credits. Befreien Sie

1.

2.

3.

4.

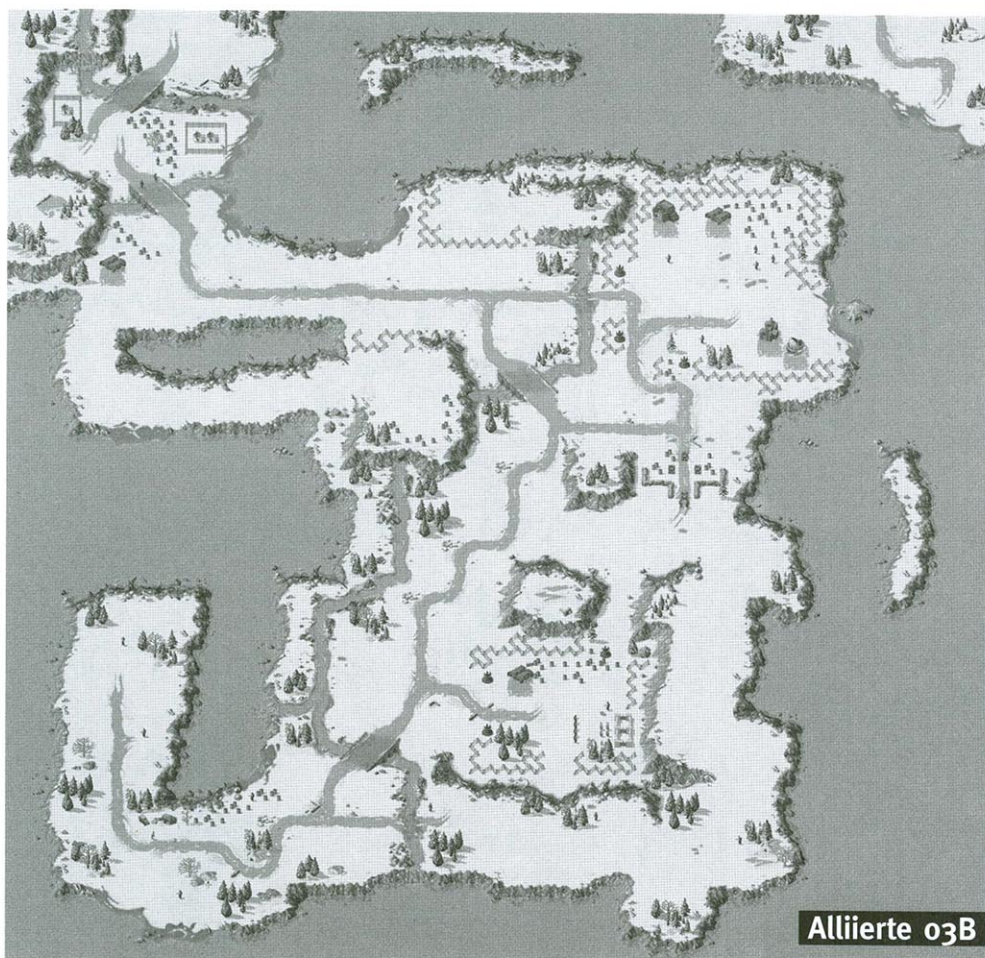
5.

6.

7.

8.

9.



Allierte 03B

jetzt die Invasoren, und nehmen Sie die Basis im Nordosten ein. Dort bauen Sie ein Transportschiff, das Ihnen noch gute Dienste leisten wird. Jetzt können Sie die Gegend erkunden und die letzten Brücken zerstören.

Mission 4

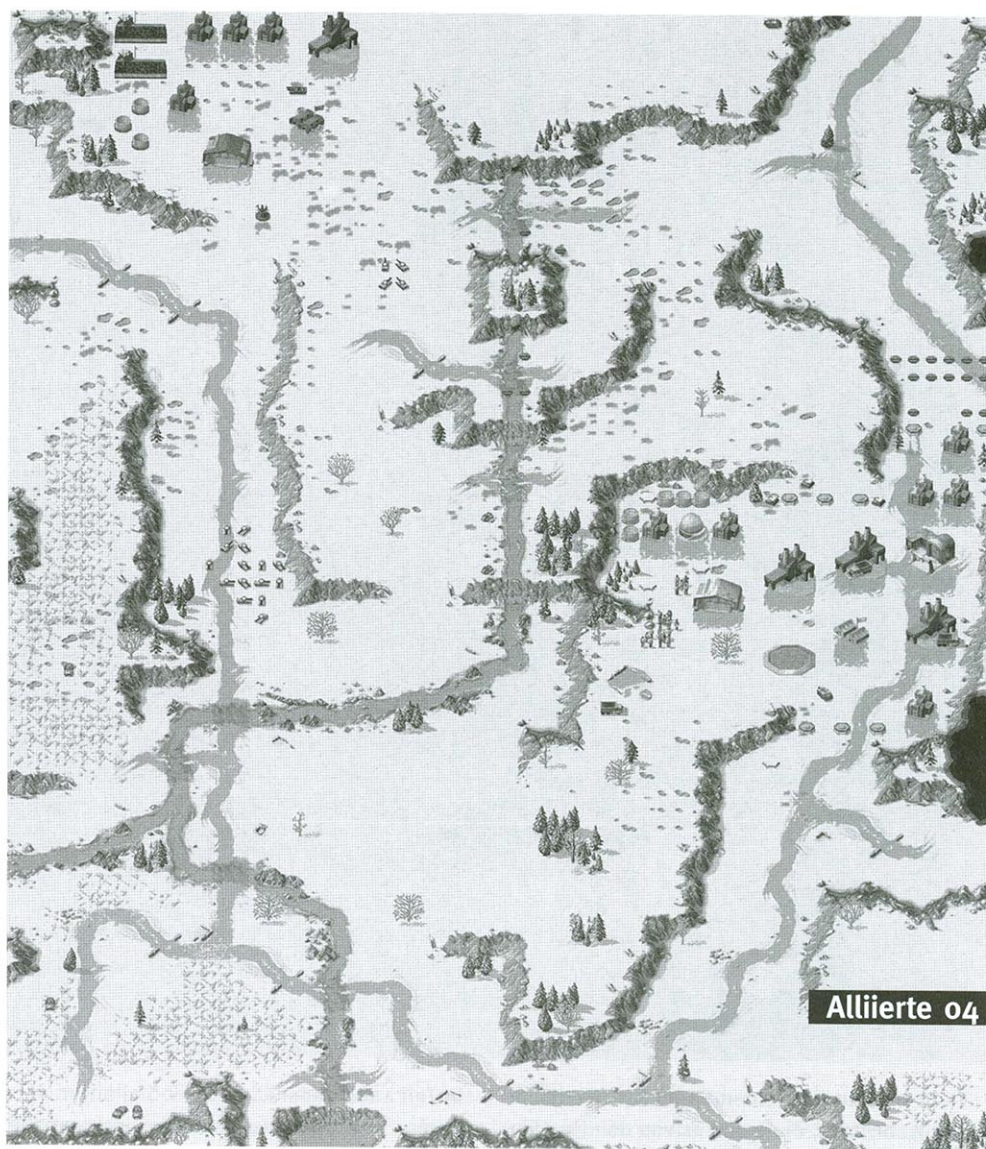
Auftrag: Die Sowjets versuchen, den Paß zurückzuerobern, den Sie für unsere Konvois freigeräumt haben. Halten Sie ihn unbedingt und vertreiben Sie die Sowjets aus dieser wichtigen Gegend. Zerstören Sie alle sowjetischen Cyborgs und Gebäude im Einsatzgebiet.

Sie befinden sich nun wie angekündigt wieder

in Ihrer Basis aus Mission 2. Haben Sie dort bereits die Basis gut ausgebaut, dürfte diese Mission kein Problem darstellen.

Machen Sie den Paß ganz im Süden dicht, und sperren Sie die Gebiete im Norden beim Erzfeld mit Panzerminen ab. Ihre Basis wird zu Land und aus der Luft angegriffen, schützen Sie sie also mit Rak-Zeros und Panzern. Der letzte Angriff auf die Basis im Nordwesten sollte dann auch mit einer soliden Panzertruppe geführt werden.

Starten Sie den Angriff dadurch, daß Sie die gegnerischen Erz-Transporter vernichten, die auf dem Erzfeld im Westen Geld scheffeln.



Beseitigen Sie danach die Panzer, die Vergeltung üben wollen, und kümmern Sie sich dann um das Lager.

Mission 5 A (Nord)

Auftrag: Retten Sie Tanja. Ihr Spion kann sich unentdeckt an allen gegnerischen Einheiten vorbeischieben, nur an Hunden nicht. Führen

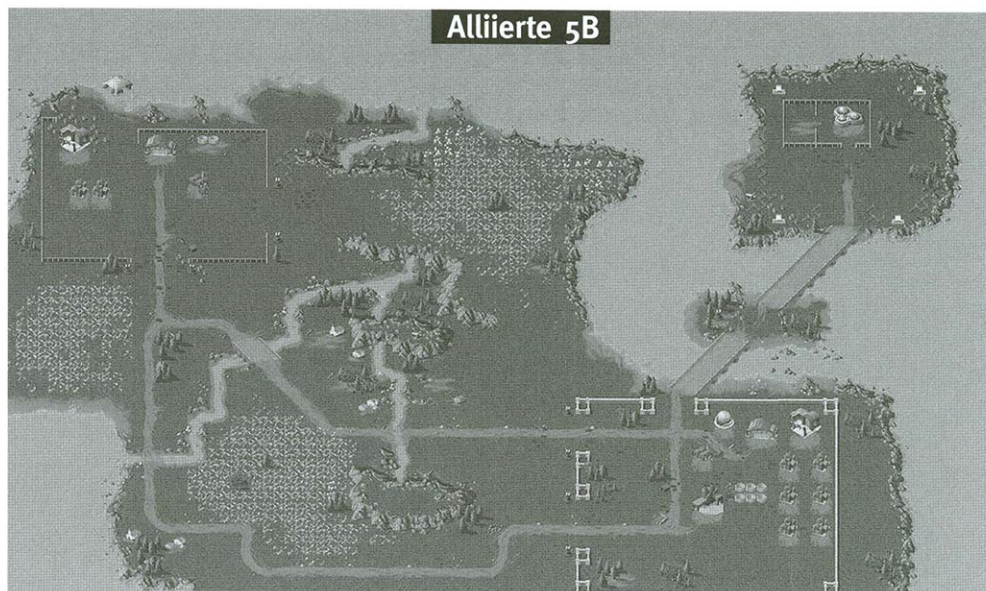
Sie ihn zur Waffenfabrik der nahegelegenen Sowjetbasis, wo er einen Lkw kapern und Tanja befreien wird. Schalten Sie mit Tanjas Hilfe die Luftabwehr auf der Insel aus, dann kann unser Transport-Hubschrauber sie rausholen. Zerstören Sie dann noch alle übrigen Gebäude und Cyborgs der Sowjets.



Teil 1 besteht darin, den Spion ins feindliche Lager zu bringen, ohne daß er von den Hunden entdeckt wird. Es bedarf viel Geduld, um den richtigen Zeitpunkt zu finden. Achten Sie auf die Patrouillen, sie haben feste Routen. Bewegen Sie Ihren Spion immer ein Stück weiter, und warten bzw. beobachten Sie zwischendurch, bis Sie die Waffenfabrik und den Lastwagen erreichen. Infiltrieren Sie die Fabrik, und der Lastwagen fährt zu Tanjas Gefängnis.

In Teil 2 soll Tanja alle FlaRak-Stellungen vernichten. In dieser Mission kann sie sogar die halbe Basis in die Luft jagen (zwei Flugfelder und einige Kraftwerke), solange Sie sie von dem Panzer fernhalten. Sobald alle FlaRaks vernichtet sind, wird Tanja von einem Hubschrauber abgeholt.

Nun folgt Teil 3, in dem Ihnen Verstärkung geschickt wird, um zuerst die kleine Sowjet-Basis (Basis 1) zu übernehmen. Nun können Sie sowjetische Einheiten bauen, um dann die



große Basis auszuheben und alles und jeden zu vernichten.

Mission 5 B (Nordost)

Auftrag: Retten Sie Tanja. Ihr Spion kann sich unentdeckt an allen gegnerischen Einheiten vorbeischieben, nur an Hunden nicht. Führen Sie ihn zur Waffenfabrik der nahegelegenen Sowjetbasis, wo er einen Lkw kapern und Tanja befreien wird. Schalten Sie mit Tanjas Hilfe die Luftabwehr auf der Insel aus, dann kann unser Transport-Hubschrauber sie rausholen. Zerstören Sie dann noch alle übrigen Gebäude und Cyborgs der Sowjets.

Diese Mission unterscheidet sich von der ersten Alternative kaum, außer daß Tanja hier bis auf die FlaRaks nichts kaputt machen kann. Halt, stimmt nicht: Wenn Sie sie die Brücke zur Gefängnisinsel sprengen lassen, dann bekommt sie keinen ungebetenen Besuch.

Ansonsten siehe Mission 5 Norden.

Mission 5 C (Ost)

Auftrag: Retten Sie Tanja. Ihr Spion kann sich unentdeckt an allen gegnerischen Einheiten

vorbeischieben, nur an Hunden nicht. Führen Sie ihn zur Waffenfabrik der nahegelegenen Sowjetbasis, wo er einen Lkw kapern und Tanja befreien wird. Schalten Sie mit Tanjas Hilfe die Luftabwehr auf der Insel aus, dann kann unser Transport-Hubschrauber sie rausholen. Zerstören Sie dann noch alle übrigen Gebäude und Cyborgs der Sowjets.

Auch diese Alternative funktioniert wie die vorigen. Spion heil in die Waffenfabrik bringen, Tanja befreien, Basis 1 übernehmen und dann Basis 2 und alle restlichen Sowjets vernichten.

Mission 6 A (Nord)

Auftrag: Der Aufbau eines Stützpunktes hat hier erste Priorität. Schaffen Sie Ihren Spion in eines der sowjetischen Tech-Zentren in deren Basis auf der anderen Seite der Bucht. Dort finden Sie Daten über den »Eisernen Vorhang«, die wir brauchen. Sobald Sie die Daten übermittelt haben, erledigen Sie den Rest: Zerstören Sie die Basis.

Plazieren Sie Ihr MBF dort, wo es ankommt, und bauen Sie Kraftwerk, Kaserne und Erz-Raf-

1.

2.

3.

4.

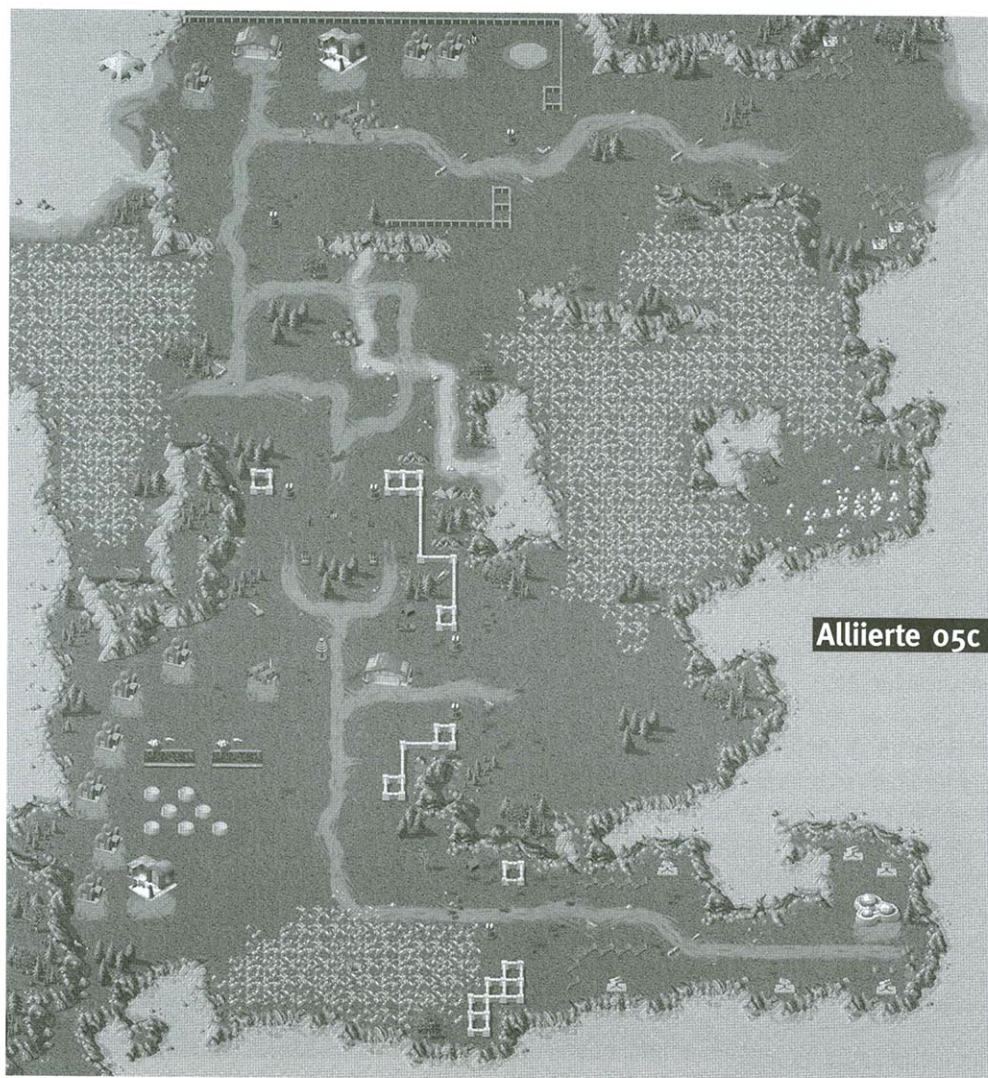
5.

6.

7.

8.

9.



finerie. Schützen Sie sich mit Rak-Zeros gegen Panzer und Flugzeuge und mit Bunkern gegen Infanterie. Bauen Sie dann einige leichte Panzer, und eliminieren Sie den kleinen Posten im Süden (bis auf die Radarstation!). Übernehmen Sie mit Invasoren die Radarstation. Danach bauen Sie eine Werft südlich der Radarstation.

Zum Schutz gegen Invasionen postieren Sie an den Strandteilen östlich der Radarstation und ganz in der südwestlichen Ecke leichte Panzer,

damit die Landungsboote nicht mehr entladen werden können.

Klären Sie nun die Karte mit einem Transportschiff auf. Besonders wichtig ist der Bereich im Nordosten, denn dort können Sie eine Gruppe von drei bis vier BMTs mit jeweils einem Spion im Bauch anlanden. Schicken Sie die eine Hälfte zum Tech-Zentrum im Süden, die andere nach Osten. Die BMTs sollten sich um die Hunde kümmern und die Spione erst

unmittelbar vor dem Tech-Zentrum herauslassen. Wenn eines der beiden Gebäude infiltriert ist, sollten Sie versuchen, die anderen Spione zur Waffenfabrik und zum Bauhof zu schaffen, vielleicht auch zur Radarstation.

Nun müssen Sie eigentlich nur noch genügend Einheiten bauen (10–15 leichte Panzer haben Sie ja schon), sich der U-Boote entledigen und dann die Basis ausradieren, was eigentlich kein Problem mehr sein sollte!

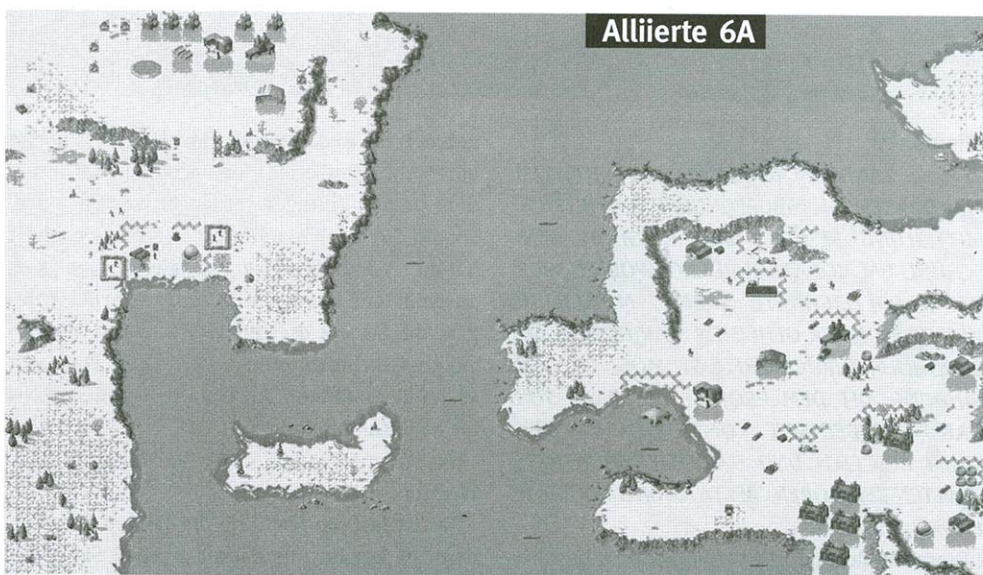
Mission 6 B (Süd)

Auftrag: Der Aufbau eines Stützpunktes hat hier erste Priorität. Schaffen Sie Ihren Spion in eines der sowjetischen Tech-Zentren in deren Basis auf der anderen Seite der Bucht. Dort finden Sie Daten über den »Eisernen Vorhang«, die wir brauchen. Sobald Sie die Daten übermittelt haben, erledigen Sie den Rest: Zerstören Sie die Basis.

Hier sieht die Sache ähnlich, aber nicht gleich aus. Schicken Sie Ihre Schützen und Rak-Zeros in Richtung Norden, um den ersten Angriff abzufangen. Nördlich Ihrer Position liegt eine

Furt, die von zwei Flammenwerfertürmen geschützt wird. Ihre Kanonenboote können durch Schüsse auf die danebenstehenden Fässer diese Türme vernichten. Nun steht der Platzierung Ihres MBFs nördlich der Furt nichts mehr im Weg. Die Strandteile Ihrer Insel (besonders im Südwesten) sollten Sie übrigens mit leichten Panzern versperren, dadurch bekommen Sie deutlich weniger Besuch!

Bauen Sie ein oder zwei Werften und danach eine schöne Flotte, die die Basis des Gegners erst einmal von See her unter Beschuß nimmt. Dies erfolgt am gewinnbringendsten hinter der Landzunge im Norden (dort warten einige Kraftwerke auf ihren Abriß) und schließlich in der Bucht bei der Hauptbasis. Dort sollten Sie schließlich auch Ihren Landungstrupp absetzen, um die Basis zu vernichten. Die Spione schicken Sie wieder einzeln in BMTs verpackt in die Basis, um die Tech-Zentren und andere Gebäude zu infiltrieren. Achten Sie darauf, daß der Landungstrupp zum Schluß mindestens aus 10, besser 15 bis 20 Kampfpanzern besteht. Damit sind Sie auf der sicheren Seite.



1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

1.

2.

3.

4.

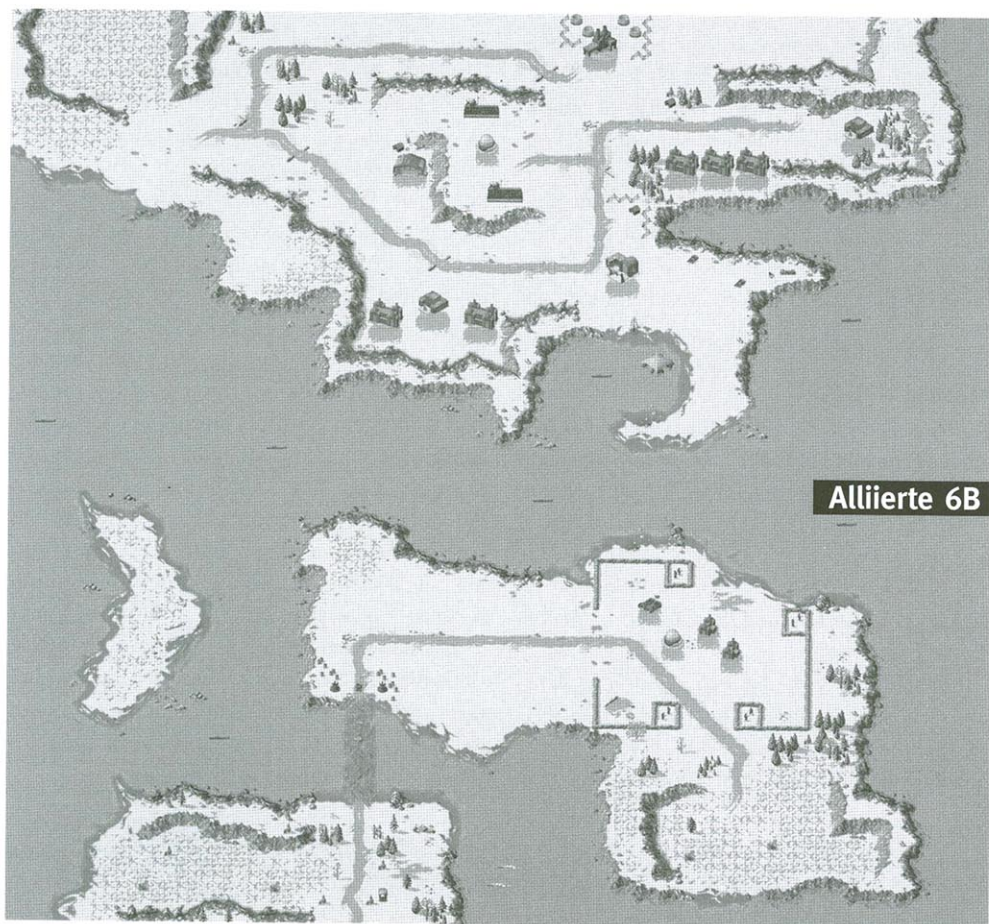
5.

6.

7.

8.

9.



Alliierte 6B

Mission 7

Auftrag: LANDCOM 16 HQ AN: GEFECHTSKOMMANDANTEN A9. ABGEFANGENE SOWJETISCHE MITTEILUNG BESAGT, DASS RUSSISCHE FORSCHUNG UM MONATE ZURÜCKGEWORFEN WURDE. AUSGEZEICHNETE ARBEIT. MITTEILUNG WURDE ZU EINER GEHEIMEN SOWJETBASIS AUF BORNHOLM ZURÜCKVERFOLGT. MÖGLICHE VERBINDUNG MIT DEM PROJEKT »EISERNER VORHANG«. UNBEDINGT KOMMUNIKATIONSZENTRUM BESETZEN UND U-BOOT-PRODUKTIONSSTÄTTEN ZERSTÖREN. BESTÄTIGUNG CODE 1138. ENDE.

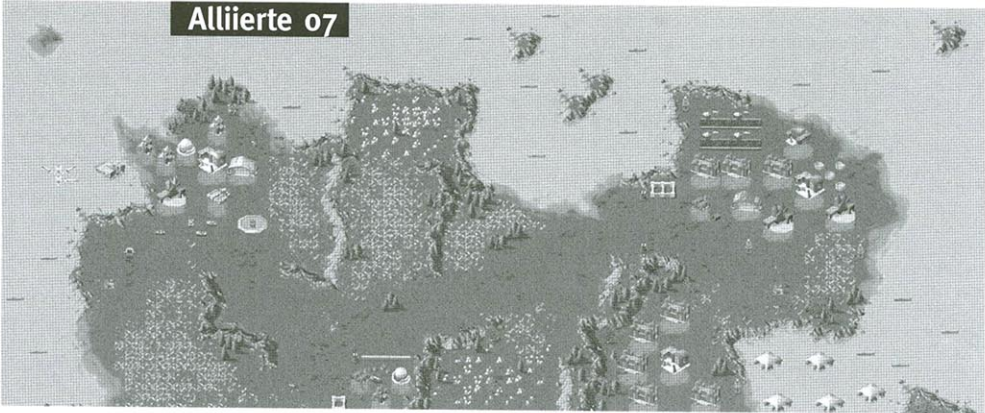
Diese Mission ist in zwei Etappen zu bewältigen: Etappe 1: Sie erobern die Basis 1 und über-

nehmen die Radarstation. Das ist an sich schon eine sehr schwierige Angelegenheit, da Ihnen der Gegner einiges entgegenwerfen wird. Sobald Sie die Radarstation allerdings erobert haben, verkaufen Sie sie gleich, um sich anschließend wieder in Ihre Basis zurückzuziehen, die Sie mit drei bis vier Bunkern, ebenso vielen Geschütztürmen und einigen Flaks gut verteidigen können. An Einheiten sollten sechs bis acht Kampfpanzer reichen!

Jetzt folgt Etappe 2: Sie zerstören die U-Boot-Werften.

Das ist fast die leichtere der beiden Etappen, denn es kommt nur darauf an, daß Sie genügend Zerstörer zur Hand haben, um die U-Boo-

Alliierte 07



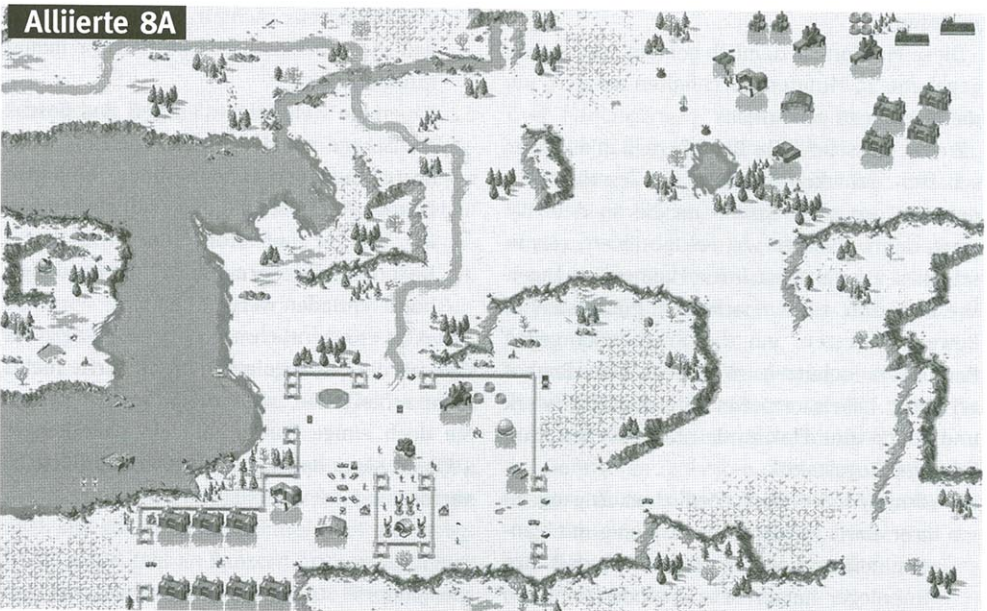
te zu beseitigen, die zwischen Ihnen und den Werften stehen. Gruppieren Sie die Zerstörer mit einem oder zwei Transportschiffen, und stellen Sie sie in Formation. Schicken Sie sie jetzt ganz am oberen Kartenrand entlang in die nordöstliche Ecke (die U-Boote auf dem Weg natürlich beseitigen!). Achtung, etwa in der Mitte der Karte ganz im Norden steht eine Tesla-Spule, fahren Sie schnell an ihr vorbei, oder zerstören Sie sie! Von der nordöstlichen Ecke aus zieht Ihr Kampfverband nach Süden (Vor-

sicht: zwei Tesla-Spulen und etliche U-Boote) und beseitigt die Werften. Voilà!

Mission 8 A (Nord)

Auftrag: Unsere neueste Technologie, die Chronosphäre, wird in dieser Forschungsstation entwickelt. Die Stoppuhr zeigt den Zeitablauf eines wichtigen Experimentes an. Die Sowjets haben davon erfahren und rücken nun an. Schützen Sie die Chronosphäre und das Forschungszentrum. Sorgen Sie dafür, daß der

Alliierte 8A



1.

2.

3.

4.

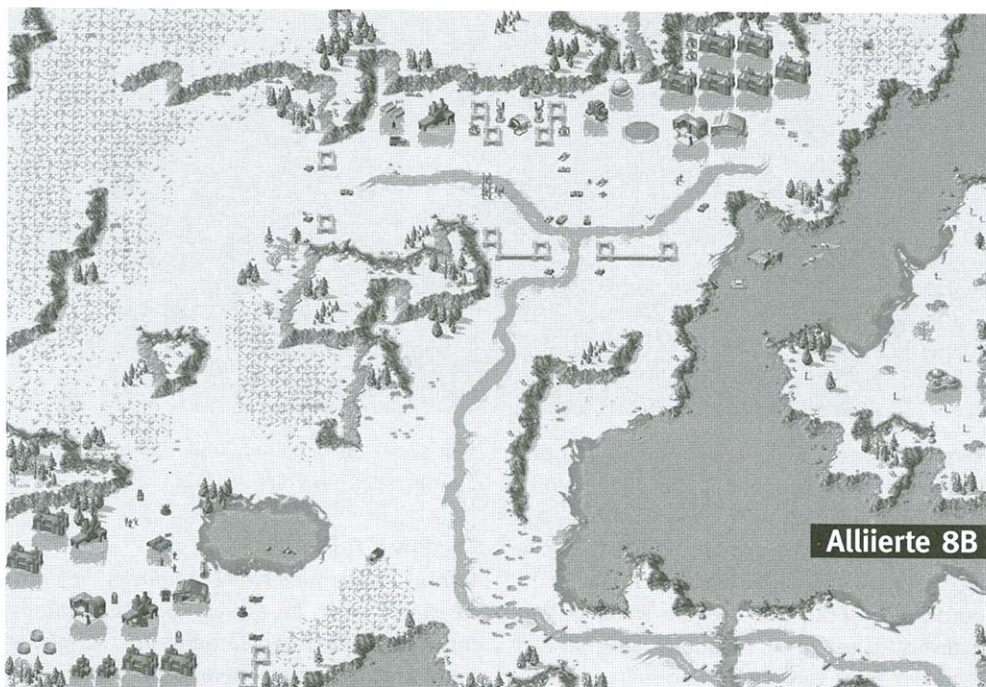
5.

6.

7.

8.

9.



Basis zum richtigen Zeitpunkt die volle Energie zur Verfügung steht, sonst ist alles umsonst gewesen!

Diese Mission ist ziemlich gemein, da Sie vorgegebene 45 Minuten durchhalten müssen, um die Mission zu gewinnen.

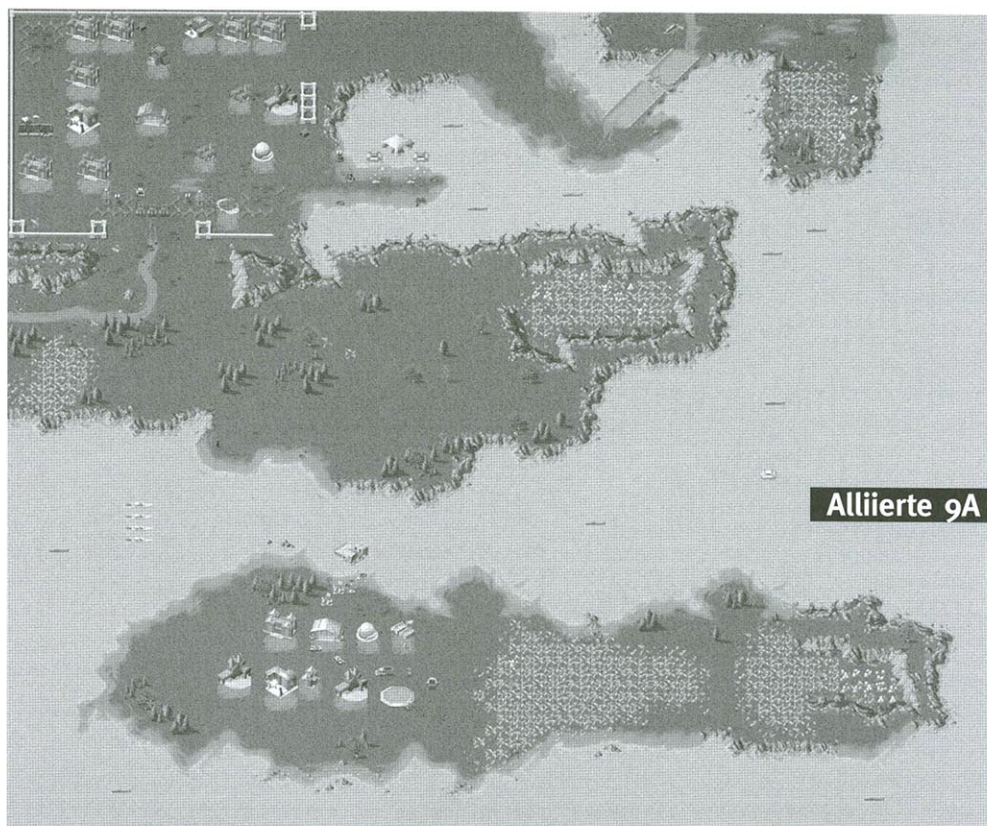
Zuerst müssen Sie Ihr Baufahrzeug in die Basis schaffen. Schicken Sie dazu die Zerstörer mit den Panzern nach Osten, um die an der Furt wartenden Panzer zu eliminieren. Dann schicken Sie den Rest Ihrer Mannen ins Lager. Die Zerstörer sollten sich nach Südwesten in Bewegung setzen, um die Kraftwerke gegen Bomber zu schützen. Wenn Sie den Bauhof errichtet haben, ersetzen Sie das Kraftwerk und bauen eine Flak zu den Kraftwerken. Nun folgt die Siegestaktik:

1. Verminen Sie den nördlichen Zugang zu Ihrer Basis möglichst weiträumig mit Panzermine und achten Sie darauf, daß Ihre Minenleger immer brav explodierte Minen

ersetzen. Des weiteren brauchen Sie einen Tarnbunker beim rechten der beiden Geschütztürme. Achten Sie auch darauf, daß die Geschütztürme am Nordtor immer funktionieren.

2. Bauen Sie viele leichte Panzer, und postieren Sie sie auf den Küstenlinien bei Ihrer Basis, an denen Landungsboote anlanden können (im Süden bei den Kraftwerken und im Westen auf Höhe der Werkstatt). Dadurch verhindern Sie, daß die Landungsboote entladen werden können.

Nun ist es eigentlich nur noch eine Frage der Zeit, bis die Uhr abgelaufen ist, es dürfte nichts mehr schiefgehen, aber zur Sicherheit sollten Sie doch einige Panzer und ein paar Ranger 4WD im Lager haben, um ungebetene Gäste zu versorgen.



Mission 8 B (Süd)

Auftrag: Unsere neueste Technologie, die Chronosphäre, wird in dieser Forschungsstation entwickelt. Die Stoppuhr zeigt den Zeitablauf eines wichtigen Experimentes an. Die Sowjets haben davon erfahren und rücken nun an. Schützen Sie die Chronosphäre und das Forschungszentrum. Sorgen Sie dafür, daß der Basis zum richtigen Zeitpunkt die volle Energie zur Verfügung steht, sonst ist alles umsonst gewesen!

Diese Mission ist fast die gespiegelte Version der Mission 8A, und daher bleibt die Strategie auch die gleiche. Panzerminen und eine möglichst große Zahl an Panzern bringen auch hier den Sieg. Wenn Sie das Lager mit Betonmauern

und Minengürteln absperren, gewinnen Sie zusätzliche Zeit, bevor der Gegner im Lager ist.

Der Vorteil bei dieser Mission ist, daß die Küstenlinien nicht so lang sind und Sie daher weniger leichte Panzer benötigen, um sie abzusperren. Der Nachteil ist, daß Sie es schwerer haben, an Erz zu kommen. Zwei Tips für beide Missionen:

1. Setzen Sie eine Fünfergruppe Rak-Zeros und Schützen zur Chronosphäre, bevor Sie dann die Mauer um sie schließen!
2. Gelingt es Einheiten, ins Lager einzudringen, müssen Sie sofort versuchen, die V2-Raketenwerfer zu zerstören, bevor eine der Raketen die Chronosphäre trifft!

1.

2.

3.

4.

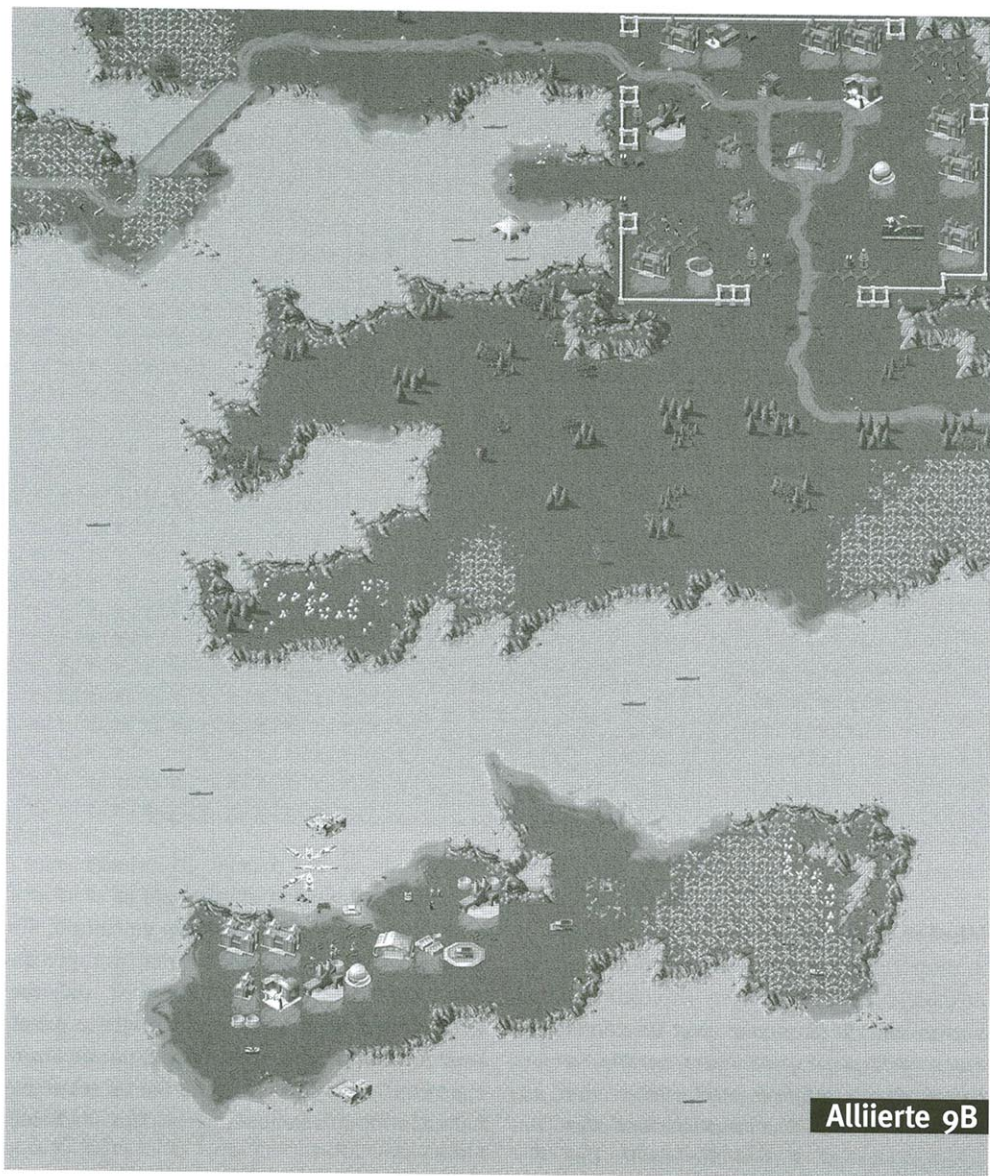
5.

6.

7.

8.

9.



Allierte 9B

Mission 9 A (Nord)

Auftrag: Einer von Stalins Spitzen-Atomstrategen, Vladimir Kossygin, will überlaufen. Seine Kenntnisse der sowjetischen Pläne sind für uns von unschätzbarem Wert. Wir möchten ihn aus

der Anlage in Riga »entfernen«, wo er stationiert ist. Infiltrieren Sie mit einem Spion die sowjetische Kommandozentrale und nehmen Sie Kontakt mit Kossygin auf. Sobald er dort raus ist, bringen Sie ihn zu Ihrem Stützpunkt.

Ihr erstes Ziel sollte für Sie sein, die Insel, von der Sie starten, zu sichern, um dann Ihre Basis gegen Invasionen zu verteidigen. Dazu brauchen Sie in der Regel einige Flaks und ein paar Panzer am Strand. Als nächstes sollten Sie sich die Seehoheit sichern, was Sie am besten mit einer schönen Zerstörerflotte erreichen. Wenn Sie das geschafft haben, ist es an der Zeit, in der gegnerischen Basis alle potentiellen Gefahren für Ihren Spion und Kosygin zu beseitigen (Tesla-Spulen, Flammenwerfer-Türme und Hunde in der Nähe der Kommandozentrale). Dazu eignen sich die Zerstörer und vielleicht ein oder zwei Kreuzer hervorragend.

Als Landezone für den Spion empfehlen wir den Strand ganz im Norden. Sie sollten nur dringend darauf achten, daß Sie den Spion erst in die Kommandozentrale schicken, wenn die Lage sicher ist. Schicken Sie einen BMT mit dem Spion mit, der Kosygin aufnimmt, sobald er das Gebäude verläßt. Schaffen Sie den BMT auf ein Landungsboot und dann zurück zur Basis. Dort angekommen, entladen Sie alles, und es ist geschafft.

Mission 9 B (Süd)

Auftrag: Einer von Stalins Spitzen-Atomstrategen, Vladimir Kosygin, will überlaufen. Seine Kenntnisse der sowjetischen Pläne sind für uns von unschätzbarem Wert. Wir möchten ihn aus der Anlage in Riga »entfernen«, wo er stationiert ist. Infiltrieren Sie mit einem Spion die sowjetische Kommandozentrale, und nehmen Sie Kontakt mit Kosygin auf. Sobald er dort raus ist, bringen Sie ihn zu Ihrem Stützpunkt.

Die Alternativmission läuft nach demselben Schema wie Mission A ab: Insel sichern, Basis bauen, Seehoheit erkämpfen, Gefahren beseitigen, Spion in die Kommandozentrale schicken und Kosygin mit einem BMT herausholen. Als Landezone für den Spion und den BMT eignet sich die kleine Bucht im Norden der Karte, da Sie von dort den kürzesten Weg zur Zentrale haben und außerdem mit einem Kreuzer die

halbe Basis unter Beschuß nehmen können. (Achten Sie nur darauf, daß der Sowjet keine Tesla-Spulen baut!)

Mission 10

Teil 1

Auftrag: Kosygin hat bestätigt, daß hier Stalins wichtigste Atomwaffenfabrik liegt. Nähern Sie sich der Basis mit äußerster Vorsicht – wir wissen nicht, ob die Bomben schon scharf sind. Setzen Sie die Anlage außer Betrieb und vernichten Sie alles, was Sie dort an Atomwaffen finden.

Errichten Sie Ihre Basis dort, wo Sie ankommen, diese Position ist relativ gut zu verteidigen. Sorgen Sie für eine ausreichende Verteidigung der Basis, und errichten Sie zwei Erz-Raffinerien. Damit kommen Sie schnell genug an genügend Geld, um Ihre Armee aufzustellen.

Das Problem ist nun folgendes: Sobald Sie sich mit einer großen Streitmacht dem Kontrollzentrum nähern, startet Stalin die Raketen, und Ihnen läuft die Zeit davon. Bauen Sie also erst eine Truppe von acht bis zehn Hubschraubern, und jagen Sie die Erztransporter. Wenn Sie dem Gegner den Geldhahn zugekehrt haben, schicken Sie Ihre Helis auf die Jagd nach Panzern und V2s und den Flugfeldern. Erst nachdem Sie das alles beseitigt haben, sollten Sie über einen direkten Angriff auf die Basis nachdenken. Ist es dann soweit, schicken Sie Ihre Helis los, um die Tesla-Spulen zu erledigen. Ihnen folgt die Panzerarmee auf dem Fuße, um den letzten Widerstand zu brechen. Spätestens jetzt wird Stalin die Atomraketen starten. Sie haben jetzt noch 60 Minuten Zeit, bis die Raketen ihre Ziele erreichen. Aber da noch ein weiter Weg vor Ihnen liegt, dürfen Sie keine Zeit mehr verlieren und müssen sofort das Kontrollzentrum erobern. Vorsicht, der Bereich um das Kontrollzentrum ist mit Tretminen übersät!

1.

2.

3.

4.

5.

6.

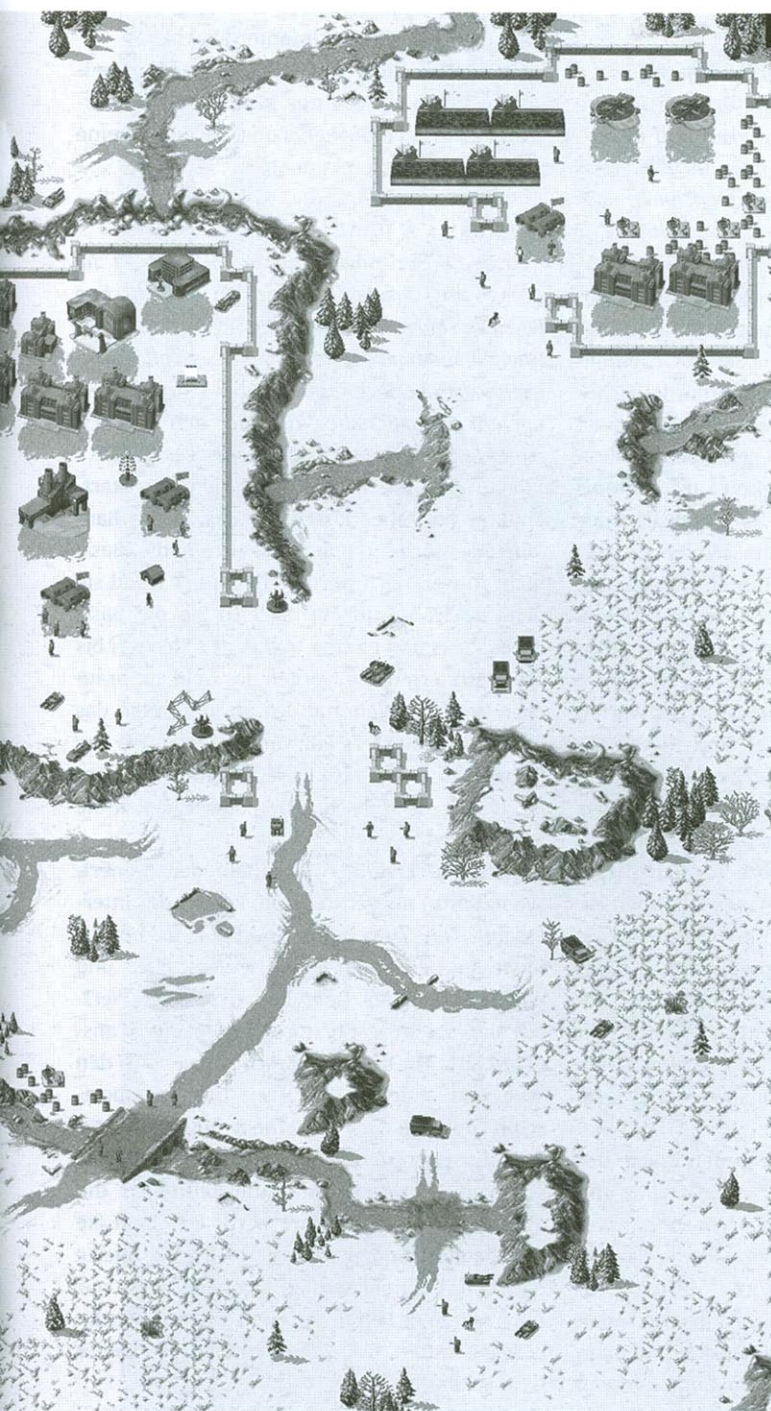
7.

8.

9.



Alliierte 10 Teil 1



1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

1.

Teil 2

Auftrag: Jetzt wo Sie drin sind, müssen Sie die Kontrollzentralen ausschalten. Bringen Sie Ihre Invasoren zu den Kontrollzentren und deaktivieren Sie sie, bevor die Bomben Ihr Ziel erreichen. Feindliche Invasoren können Ihnen vielleicht helfen, die Kontrollzentren zu finden.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

Nun sind Sie mit einer kleinen Kommandoinheit im Inneren der Zentrale und müssen alle vier Steuercomputer ausschalten. Für diesen Teil der Mission sollten Sie noch mindestens 40 Minuten Zeit haben, um auf der sicheren Seite zu sein. **Achtung:** Der Countdown ist an die Spielgeschwindigkeit gekoppelt. Sollten Sie also die Geschwindigkeit auf **schnell** gestellt haben, läuft die Zeit auch viel schneller ab! Da aber ein sehr vorsichtiges Vorgehen notwendig ist, empfiehlt es sich hier, die Spielgeschwindigkeit lieber auf **langsam** zu stellen, damit Sie auch überlegen und beobachten können, ohne daß Ihnen die Zeit davonrennt.

Sie beginnen in einer kleinen Nische. Warten Sie dort die ersten Angreifer und Hunde ab, und schicken Sie dann zunächst einen Spion ganz in den Süden der Anlage zum Ausgang (der roten Linie nach!). Dort erhalten Sie Tanja als Unterstützung. Lassen Sie Ihre restlichen Einheiten dort, wo sie sind, bis Tanja bei Ihnen ist. Sie werden ihre Stellung ohne Verluste halten können. Setzen Sie Tanja an die Spitze eines Trupps, bevor Sie nach Norden gehen. Dort finden Sie das erste Kontrollzentrum. Weiter geht es nach Westen, wo Sie in einen Raum gelangen, in dem ein Flammenwerferurm steht. Nun brauchen Sie einen Helden: Schicken Sie einen Schützen in den Raum, der das Feuer des Turms auf sich zieht, und schicken Sie gleichzeitig einen Invasor ganz an der rechten Wand entlang in die kleine Kabine. Dort kann er den Turm zerstören. Weiter nördlich liegt das zweite Kontrollzentrum. Im Süden wartet Kontrollzentrum Nummer drei und dann im Osten (Richtung Ausgang, wo Tanja herkam) Kontrollzentrale vier. Letztere ist die härteste

Nuß, da dort sehr viel Infanterie steht.

Als einzige Hilfe läßt sich nur sagen: **Speichern Sie so oft Sie nur können ab** (in verschiedenen Savegames!), damit Sie zur Not eine Aktion wiederholen können.

Mission 11 A (Nord)

Auftrag: Unser Angriff auf die UdSSR ist im Gange, aber große Gruppen von sowjetischen Panzern behindern unseren Vormarsch. Als Gegenmaßnahme wollen wir Kriegsschiffe wogaufwärts verlegen, aber dabei stört wiederum ein Engpaß nahe Volograd, den wir erst freiräumen müssen. Oder genauer gesagt, Sie.

Bauen Sie Ihre Basis in der Nähe des Startpunktes auf, aber lassen Sie das zweite Baufahrzeug noch in Ruhe. Bauen Sie die Basis nicht zu weit nach Norden, damit der Feind sie nicht zu früh entdeckt. Sichern Sie die Basis durch Flaks und Panzer, und bauen Sie zwei bis drei Raffinerien, Sie werden das Geld gut brauchen können. Während dessen klären Sie das linke Ufer mit BMTs auf, um zu sehen, wo der Feind sitzt. Sobald die Basis weitgehend sicher ist, bauen Sie Hubschrauber und schicken sie auf die Jagd.

Wenn die Erzfelder unterhalb der gegnerischen Basis 1 abgeerntet sind, kommt der interessante Teil. Ziehen Sie eine Silokette bis zur Küste, und errichten Sie dort zuerst Flaks und einen Tarnbunker. Dann bauen Sie zwei Werften und mehrere Zerstörer sowie ein Transportschiff. Mit den Zerstörern räumen Sie den Weg zum anderen Ufer frei. Das Transportschiff beladen Sie mit einem MBF und vier Kampfpanzern, bevor Sie es zum rechten Ufer schicken. Nun bauen Sie eine Raffinerie, **die aber noch nicht plaziert wird!** Errichten Sie den Bauhof, und plazieren Sie die Raffinerie daneben. Jetzt müssen Sie Ihre neue Basis nur noch mit einer Luftabwehr und einer Waffenfabrik ausstatten, und schon können Sie wieder Geld scheffeln.

Um dem Konvoi schließlich den Weg frei-

Alliierte 10
Teil 2

1.

2.

3.

4.

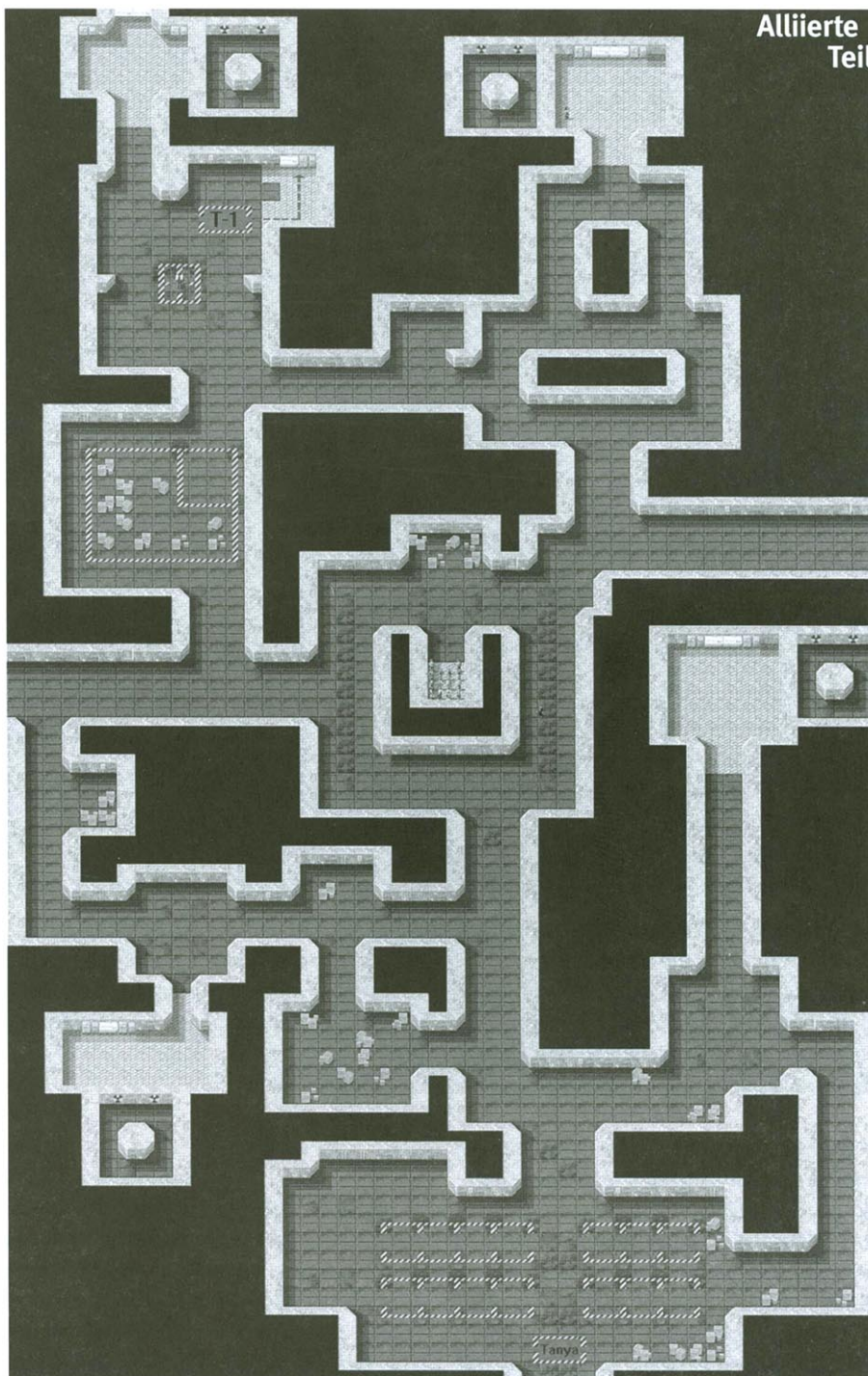
5.

6.

7.

8.

9.



1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.



zuräumen, müssen Sie einige Zerstörer los-schicken, um die U-Boote zu beseitigen, sowie zwei mächtige Armeen (am besten viele Hubschrauber), die die Basen 1 und 2 zerlegen. Vergessen Sie nicht, die Tesla-Spulen und FlaRaks auf der Insel in der Mitte des Flusses zu besei-

tigen. Nach Ablauf der 120 Minuten fährt dann der befreundete Konvoi durch, dem dann tun-lichst nichts mehr passieren sollte, aber 2 Stun-den reichen völlig, um den Gegner auszuradie-ren!



Mission 11 B (Süd)

Auftrag: Unser Angriff auf die UdSSR ist im Gange, aber große Gruppen von sowjetischen Panzern behindern unseren Vormarsch. Als Gegenmaßnahme wollen wir Kriegsschiffe wolgaufwärts verlegen, aber dabei stört wiederum ein Engpaß nahe Volograd, den wir erst

freiräumen müssen. Oder genauer gesagt, Sie.

Die Mission ist ähnlich zu lösen wie Variante A, außer, daß es fast unmöglich ist, in die U-Boot-Werft einen Spion hineinzubringen, da man dazu quer durchs feindliche Lager muß. Dafür ist aber der Weg zur Küste etwas kürzer.

Denken Sie bitte daran, Ihre Aufgabe ist es, den Kanal freizumachen, und nicht, alles zu

1.

2.

3.

4.

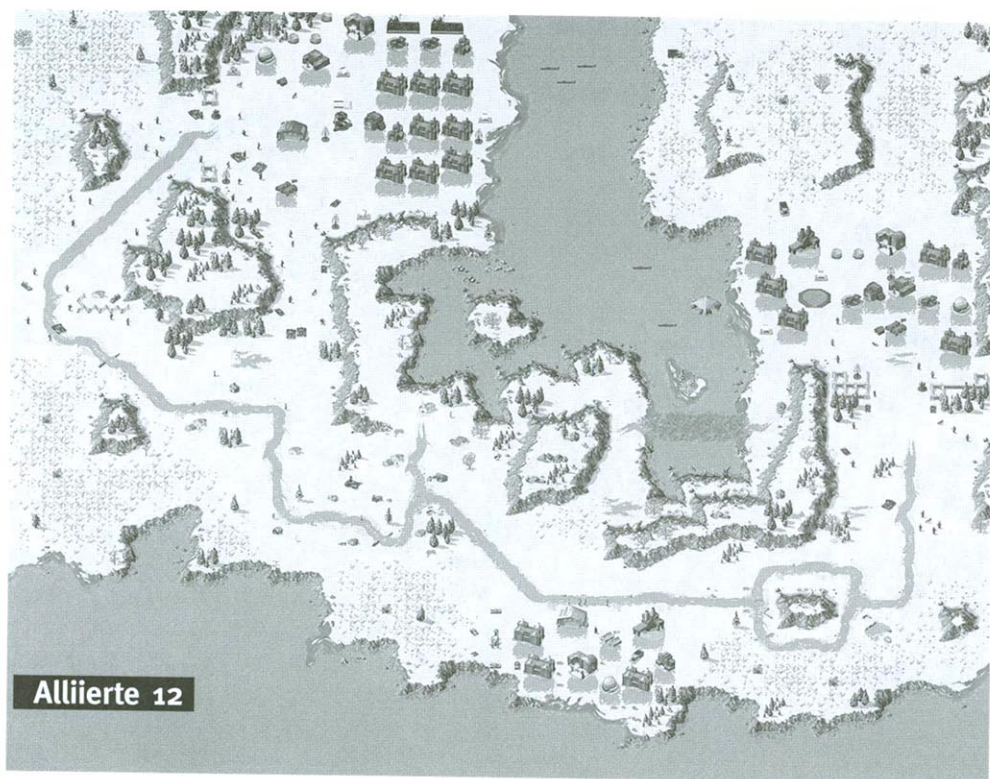
5.

6.

7.

8.

9.



zerstören, was Ihnen unter die Finger kommt. Wenn Sie also Probleme mit der Mission haben, konzentrieren Sie sich auf das Wesentliche!

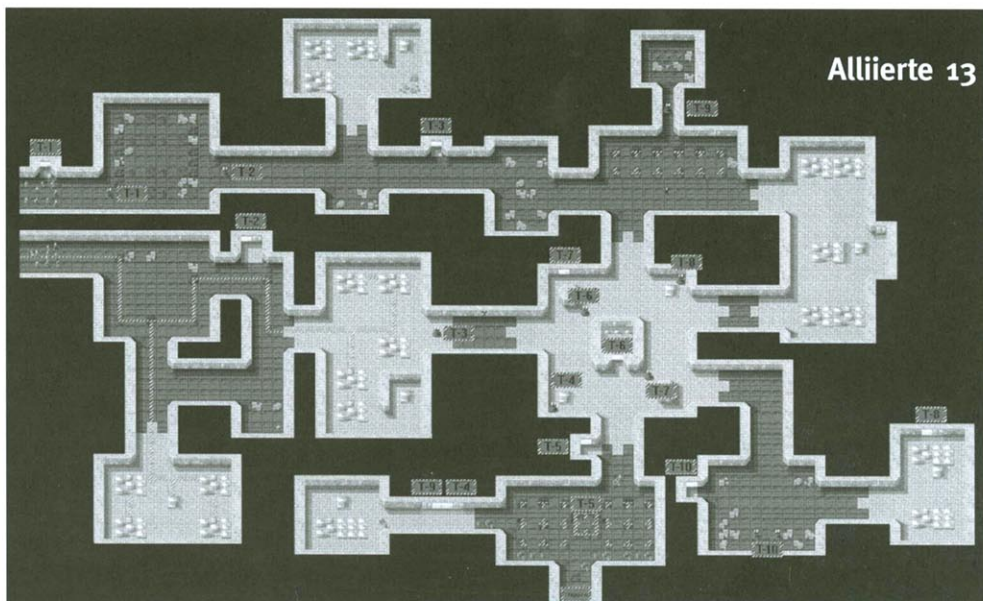
Mission 12

Auftrag: Es mehren sich die Gerüchte, daß der »Eiserne Vorhang« fast fertig sein soll. Außerdem soll eine noch stärkere Version in Arbeit sein. Eine der Forschungseinrichtungen wird strenger bewacht als der Rest – finden Sie heraus, warum. Erobern Sie alle Tech-Zentren, und zerstören Sie alle Prototypen des »Eisernen Vorhangs«, die Sie finden. Unser neuentwickelter Longbow-Hubschrauber wird Ihnen für den Angriff zur Verfügung stehen.

Wenn man sich die Kräfteverteilung auf den ersten Blick ansieht, dann kann einem bei dieser Mission ganz schlecht werden, so viele Sowjets laufen auf der Karte herum. Aber zu

schaffen ist die Mission trotzdem. Sie landen kurz nachdem ein befreundeter Kreuzer eine Sowjet-Stellung am Strand beschossen hat. Achten Sie darauf, Ihre Einheiten nach rechts aus der unmittelbaren Kampfzone zu schicken, und bauen Sie dann Ihre Basis etwas nördlich des Landepunktes auf.

Die Mission ist durch die taktisch richtige Kombination mehrerer Waffen zu gewinnen. Setzen Sie überlegt Ihre Kampfhubschrauber ein (Staffeln von sechs bis acht Helikoptern) sowie einen soliden Marineverband. Es gibt zwei Stellen, wo Sie eine Werft bauen können. Entweder Sie ziehen eine Silokette nach Norden bis zur Küste, oder Sie bauen die Werft, nachdem Sie die Basis 1 (rechts) erobert haben. Wir empfehlen die erste Variante, da ein Rudel von zwei Kreuzern und vier bis sechs Zerstörern von See aus die feindlichen Basen in ein



1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

Inferno verwandeln können. Bevor Sie das übrigens machen, gilt es zwei Dinge zu beachten:

1. Besorgen Sie sich baldmöglichst den Sonar.
2. Bauen Sie zuerst eine Werft am südlichen Ufer. Ist der Zeitpunkt gekommen, am nördlichen Ufer eine Werft zu bauen, geben Sie einen Zerstörer in Auftrag und stoppen ihn kurz bevor er fertig ist. Nun platzieren Sie die Werft und bestimmen sie zum Primärgebäude. Lassen Sie den Zerstörer fertigbauen (gleich einen zweiten in Auftrag geben), da die Werft umgehend von U-Booten angegriffen wird.

Sobald Sie die U-Boote im nördlichen See vernichtet haben, können Ihre Kreuzer beide Basen aus sicherer Entfernung beschießen. (Passen Sie auf, daß die Kreuzer nicht die Tech-Zentren beschießen!) Sie brauchen dann nur zu warten, bis der Gegner auf allen Vieren daherkommt, bevor Sie ihm mit den Panzern den Rest geben.

Ach ja, der Gegner wird Ihnen des öfteren mit Mammut-Panzern zu Leibe rücken, die mit dem

»Eisernen Vorhang« geschützt sind. Dagegen helfen Minenfelder im Anfahrtsweg der Panzer, da der »Eiserne Vorhang« erst aktiviert wird, wenn er an Ihrer Basis ist. Gegen Mammuts brauchen Sie in der Regel drei Minen (gegen Schwere Panzer zwei und gegen V2s eine). Sorgen Sie auch dafür, daß die Minenfelder immer wieder aufgefrischt werden.

Mission 13

Auftrag: LANDCOM 16 HQ AN: GEFECHTSKOMMANDANTEN A9: GLÜCKWUNSCH! DAS EROBERTE TECH-ZENTRUM BIETET ZUGANG ZU EINER UNTERIRDISCHEN WAFFENFABRIK. BRINGEN SIE SPRENGLADUNGEN AN ALLEN GENERATOREN AN. DIE DETONATIONEN SOLLTEN DIE OBERIRDISCHEN EINRICHTUNGEN MIT ZERSTÖREN. IHRE CYBORGS HABEN NUR 35 MINUTEN ZEIT, BEVOR DER ABWEHR-SÄURENEBEL EINGESETZT WIRD. ENDE DER ÜBERTRAGUNG.

Diese Mission spielt wieder im Inneren eines Gebäudekomplexes. Ihre Einheit ist in zwei Teile gespalten. Rücken Sie mit beiden Gruppen äußerst vorsichtig vor, und heilen Sie sie wann

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.



Allierte 14



1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

1. immer möglich! Anhand der Karte sehen Sie, welche Terminals welche Flammentürme deaktivieren und wo Sie die Ladungen anbringen müssen! Bewegen Sie Ihre Invasoren vorsichtig zu den Terminals, es gibt oft Wege, die sich gerade außerhalb der Reichweite der Türme befinden. Drei Tips geben wir Ihnen noch mit auf den Weg:
1. Von der großen Zentrale (mit vier Türmen) geht ein Gang nach Süden, dort finden Sie ein Terminal, mit dem Sie den Flammenwerferturm im Raum darunter **einschalten** können, er kümmert sich dann um die Gegner dort.
2. Wenn Sie den Gang in der rechten unteren Ecke der Zentrale nehmen, gelangen Sie in einen großen Raum mit vielen Einheiten und zwei Türmen. Schicken Sie hier einen Spion hinein, und die Einheiten laufen hinaus zu dem Raum, in dem Sie den Turm eingeschaltet haben. Postieren Sie Ihre Männer am südlichen Ausgang dieses Raumes, und warten Sie, bis der Turm alle Gegner vernichtet hat, dann können Sie den anderen Raum gefahrlos durchqueren.
3. Speichern Sie so oft Sie können (am besten immer in verschiedenen Savegames), damit Sie zur Not einen Kampf mehrfach führen können, denn Sie sollten so wenig Männer wie irgend möglich verlieren!

Mission 14 (Finale)

Auftrag: Das ist sie, die letzte Schlacht! Die Sowjets können nirgendwohin mehr fliehen. Das einzige, was noch zu erledigen bleibt, ist die Vernichtung des Machtzentrums. Zerstören Sie alles, um sicherzustellen, daß niemand einfach Stalins Platz einnehmen kann. Kein Mitgefühl. Keine Gnade. Keine Unterlassungssünden!

Nun ist es soweit, das große Finale, der Angriff auf Stalins Festung! Schicken Sie Tanja sofort nach dem Start etwas nach Süden, um der Explosion der Fässer zu entgehen, und dann nach Norden, um nicht ein Opfer der

zweiten Explosion zu werden. Schicken Sie Ihre Truppe jetzt genau nach Westen bis zur Furt, und eliminieren Sie auf dem Weg alle Infanteristen und Hunde. Weiter geht es nach Norden, bis Sie die Kraftwerke erreichen, die Sie kurzerhand plattmachen. Nun schnappen Sie sich noch die FlaRaks und lassen Tanja dann den Lastwagen beschießen. Sollte er davonfahren, schneiden Sie ihm im Süden den Weg ab! Nachdem er explodiert ist, hinterläßt er eine Geldkiste, die Sie im Augenblick noch liegenlassen. Schicken Sie Ihre Diebe in die Silos, woraufhin Sie Geld auf Ihrem Konto gutgeschrieben bekommen. Nun taucht im Norden Ihre Verstärkung auf, die Sie gleich nach Süden schicken. Wenn Sie jetzt ein Gebäude zerstören oder Ihren Bauhof errichten, dann verkauft der Gegner in dieser Basis alle Gebäude und greift Sie an. Halten Sie deshalb die Verstärkung in einigem Abstand, zerstören Sie ein Gebäude mit Tanja, die dann die Infanterie erledigt. Holen Sie sich die Geldkiste, bauen Sie die Basis dort auf, wo die alte stand, und bereiten Sie sich auf den Großangriff vor.

Die erfolgreichsten Einheiten sind in dieser Mission wieder mal die Helikopter, dicht gefolgt von der Kombination Schlachtkreuzer und Chronosphäre. Das bedeutet aber nicht, daß Sie keine Panzer brauchen, denn Ihre Basis benötigt dringend Schutz, während sich die Hubschrauber und vielleicht ein bis zwei Kreuzer um die Basis des Gegners kümmern. Nutzen Sie wirklich jedes Fleckchen Wasser für den »Chronoshift« Ihrer Kreuzer aus. Sie werden sich wundern, was die alles beschießen können!

Der Gegner macht Ihnen wieder mit vielen Panzern, Vzs und Mammuts mit Schutzschild des »Eisernen Vorhangs« zu schaffen, Minenfelder sind da sehr praktisch!

Gegen die äußerst nervigen Luftangriffe brauchen Sie im Norden, Westen und Südwesten Flak-, Geschütz- und Bunkerstellungen.

Die Missionen der Sowjetunion

Mission 1

Auftrag: Eine getarnte Stellung der Alliierten hat hier erstaunlich lange überlebt. Zu lange, für Stalins Geschmack. Zerstören Sie die Cyborgs und alle Gebäude dort. Mit Hilfe der Yak-Jäger sollten Sie den Alliierten eine Lehre erteilen können.

Die erste Mission ist recht einfach. Nutzen Sie die Flugzeuge (Yaks), um alle Ziele auf der Karte zu vernichten. Als Ziele wählen Sie die Fässer aus, die auf der Karte verteilt sind. Räumen Sie zuerst den Bereich in der Mitte, denn dort erhalten Sie Fallschirmjäger als Verstärkung. Nutzen Sie diese zur Aufklärung der Karte und zum Auffinden neuer Ziele. Halten Sie die Infanterie von den Fässern und den Bunkern fern, dann sollten Sie keine Probleme bekommen.

Mission 2 A (Nord)

Auftrag: Morgen beginnt der Angriff auf Deutschland. Heute nacht aber müssen Sie erstmal unsere Basis vor alliierten Angriffen schützen. Die Kommandozentrale darf auf keinen Fall ausgeschaltet werden. Zerstören Sie alle alliierten Befestigungen, die Sie finden.

Kümmern Sie sich als erstes um die Fässer an der Brücke. Die Explosion der Fässer zerstört damit einen Weg direkt in die feindliche Basis. Klären Sie nun die Karte nach Norden auf, und vernichten Sie den Jeep und die Rak-Zero-Einheit mit zwei Luftangriffen. Als nächstes machen Sie sich an den Aufbau einer netten Streitmacht. Ein Gemisch aus Schützen und Grenadieren funktioniert ausgezeichnet. Schießen Sie im Süden den Erztransporter des Gegners ab, und greifen Sie danach die Basis der Allianz direkt an.

Mission 2 B (Süd)

Auftrag: Morgen beginnt der Angriff auf Deutschland. Heute nacht aber müssen Sie erstmal unsere Basis vor alliierten Angriffen schützen. Die Kommandozentrale darf auf keinen Fall ausgeschaltet werden. Zerstören Sie alle alliierten Befestigungen, die Sie finden.

Die Mission ist der »Nordvariante« ähnlich, aber die Karte zeigt sich leicht verändert. Beginnen Sie mit dem Bau einer Raffinerie und einer Cyborgfabrik, und bauen Sie Schützen in Massen. Kaufen Sie zwei Yak-Jäger, und sichern Sie mit der Startaufstellung die Ostseite der Basis. Stellen Sie eine Masse von Infanteriebots auf, bevor Sie über die Furt im Nordwesten angreifen. Die Fässer erledigen Sie mit den Fliegern, ebenso verfahren Sie mit den Geschütztürmen.

Mission 3

Auftrag: Ein Spion der Alliierten hat sich an unseren Wachen vorbeigeschlichen und unsere Basis beschädigt. Jetzt versucht er, zu fliehen. Setzen Sie Ihre Wachhunde ein, um ihn aufzuspüren und auszuschalten. Vorsicht, seine Verbündeten dürften einige Überraschungen für Ihre Cyborgs vorbereitet haben. Aber wenn der Spion entkommt, sind Sie geliefert!

Ziehen Sie die Hunde zu einem Bauernhof im Osten der Karte. Schalten Sie den Wachcyborg aus, und befreien Sie die dort gefangenen Männer. Ziehen Sie die Leute nach Westen, wo Sie den Bunker zerstören, indem Sie die Fässer zur Explosion bringen. Teilen Sie Ihre Gruppe auf, und achten Sie auf Hinterhalte. Verfolgen Sie den Spion immer weiter nach Westen (dann nach Norden), und achten Sie auf die Zeit. Denken Sie an den Trick mit den Fässern.

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.



Sowjet 01

1.

2.

3.

4.

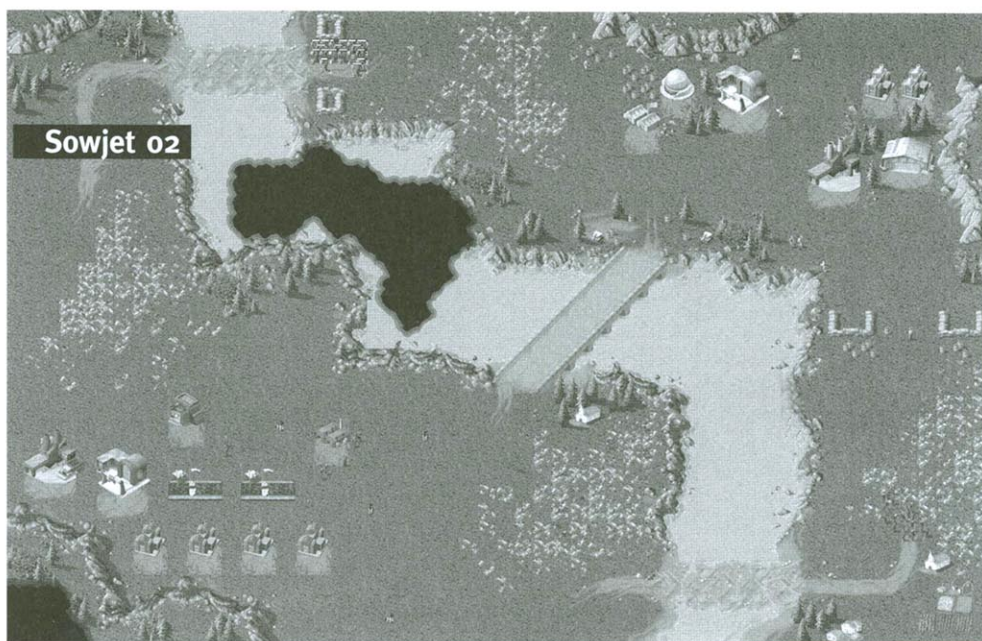
5.

6.

7.

8.

9.



1.

2.

3.

4.

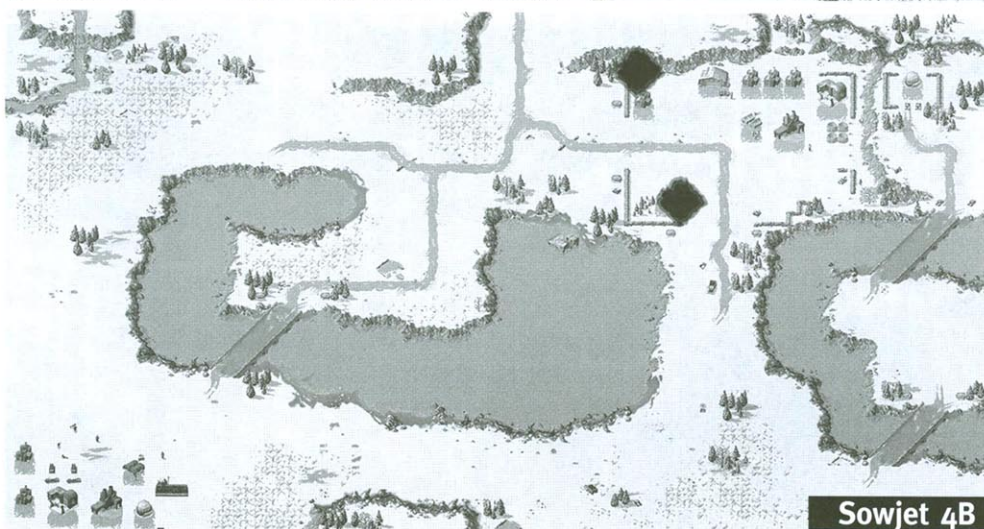
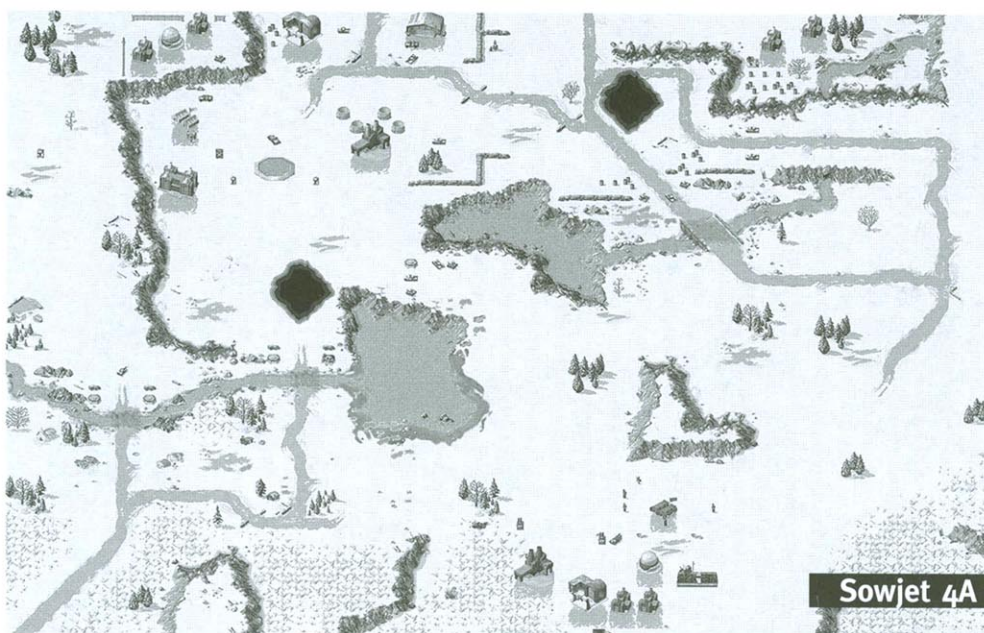
5.

6.

7.

8.

9.

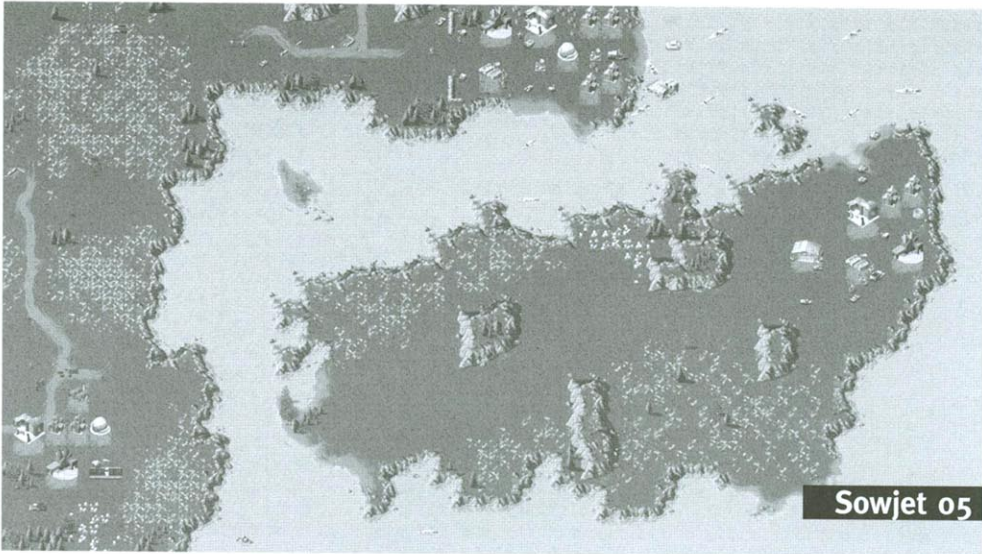


Mission 4 A (Nord)

Auftrag: Die alliierte Basis in dieser Gegend erweist sich als immer störender. Sie werden sie ausschalten, damit wir unsere Truppen durch dieses Gebiet schleusen können. Solange der Gegner Kommunikationsmöglichkeiten hat, kann er schwere Verstärkungen herbeirufen.

Zerstören Sie zuerst alle Funkgeräte, dann sollte die Vernichtung reibungsloser ablaufen.

Bewegen Sie das Baufahrzeug in Richtung Westen, bis zu dem Dorf. Bauen Sie die Basis in das Erzfeld. Mit dem Abbau des Erzes wird auch Platz für neue Strukturen frei. Schalten Sie die Radarstation der Allianz im Nordwesten der



Basis mit Fallschirmjägern aus, um dem Gegner die Sicht auf die weiteren Aktionen zu nehmen und Verstärkungen der Allianz zu verhindern. Als Unterstützung können Sie eine Gruppe schwerer Panzer an der Westseite nach Norden schicken. Klären Sie dann das Gebiet ganz im Norden am Fluß auf. Schalten Sie danach die feindlichen Erztransporter aus. Dann bleibt nur das Überrollen des Gegners mit Panzern.

Mission 4 B (Süd)

Auftrag: Die alliierte Basis in dieser Gegend erweist sich als immer störender. Sie werden sie ausschalten, damit wir unsere Truppen durch dieses Gebiet schleusen können. Solange der Gegner Kommunikationsmöglichkeiten hat, kann er schwere Verstärkungen herbeirufen. Zerstören Sie zuerst alle Funkgeräte, dann sollte die Vernichtung reibungsloser ablaufen.

Wieder ist die Mission ein »Klon« der Nord-Mission. Der Auftrag ist der gleiche, aber die Karte erfordert ein etwas anderes Vorgehen. Die Radarstation befindet sich im Nordosten der Karte. Wieder können Fallschirmjäger den wichtigen Angriff auf das Radar übernehmen. Unterstützung bieten wieder die Panzer über

ein Vorrücken an der Ostseite. Das Ende erfolgt dann wieder durch rein zahlenmäßiges »Erdrücken«.

Mission 5

Auftrag: Auf der Insel Khalkis findet sich eine große Menge des Erzes, das wir brauchen. Die Alliierten kennen unsere Pläne und wollen dort einen eigenen Stützpunkt errichten. Verwandeln Sie dieses Vorhaben in einen Fehlschlag. Erobern Sie dabei außerdem das gegnerische Radar, damit wir die alliierten Bewegungen hier überwachen können.

Diese Mission ist ein Job für die Luftwaffe. Bauen Sie die Basis im Süden der Straße auf, und scouten Sie zunächst mit Infanteriecyborgs. Ziehen Sie diese zurück, wenn Ärger droht, und versuchen Sie, die gegnerischen Einheiten in die Falle zu locken. Mit V2-Raketenwerfern lassen sich die Türme (fast) ohne Probleme ausschalten. Auch gegen Seestreitkräfte können Sie die Raketenwerfer vorzüglich einsetzen. Erledigen Sie den Rest – auch die Einheiten auf der Insel – mit den Yak-Jägern. Von diesen sollten Sie etwa sechs bis acht haben, und die Probleme sind gelöst. Die Übernahme

1.

2.

3.

4.

5.

6.

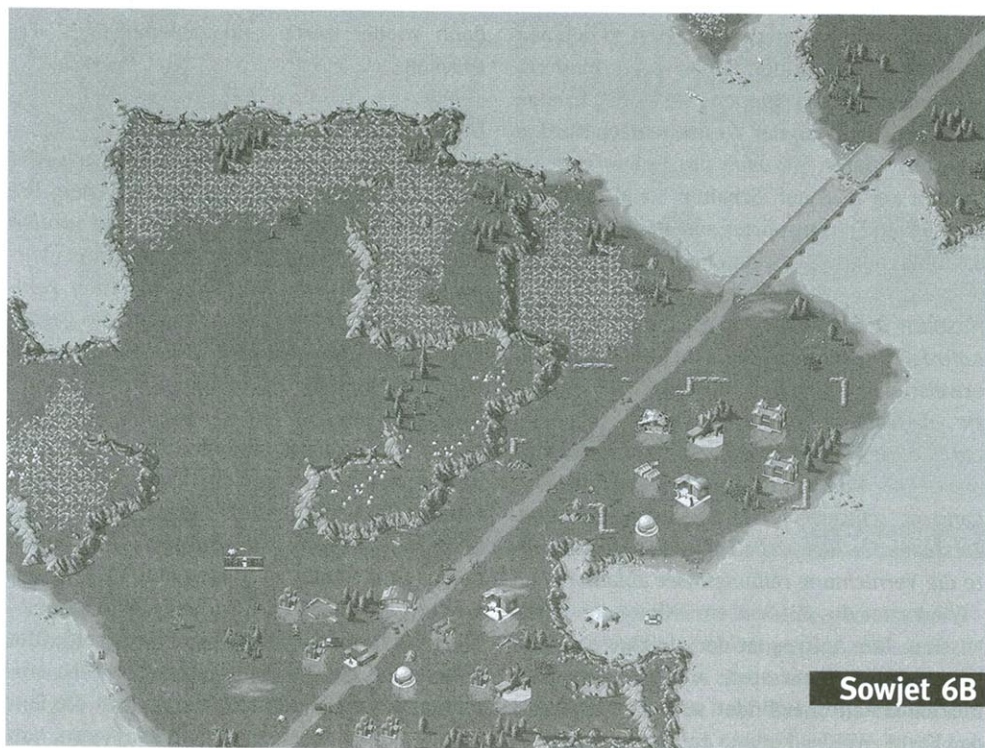
7.

8.

9.



Sowjet 6A



Sowjet 6B

der feindlichen Basis auf der Insel mit Landungsbooten und Invasoren hat auch ihren besonderen Reiz.

Mission 6 A (Nord)

Auftrag: Wir müssen eine ganz spezielle Fracht zu einem unserer Stützpunkte im Nordosten schaffen. Sorgen Sie dafür, daß die Lkw ihr Ziel unbehelligt erreichen. Unterwegs gibt es eine Brücke, die die Alliierten eventuell zerstört haben könnten. Wenn das der Fall ist, nutzen Sie die Marineeinheiten, die Ihnen zur Verfügung stehen. Unsere U-Boote können mit allen alliierten Schiffen kurzen Prozeß machen.

Das Gelände erleichtert Ihnen nicht unbedingt Ihre Aufgabe. Ziehen Sie sich nach Westen zurück, um dort die Basis zu errichten. Ein BMT dient zur Aufklärung der Karte, während Sie wieder Ihre Standardstreitkräfte aufbauen. Vernichten Sie die Sicherungseinheiten an den Brücken, und machen Sie diese Zugänge selber dicht. Nach der Aufbauphase können Sie dann alle feindlichen Einheiten vernichten und die Laster mit Landebooten ans Ziel bringen. Ein Ausweichen nach Westen erspart Ihnen den Beschuß feindlicher Schiffe.

Mission 6 B (Süd)

Auftrag: Wir müssen eine ganz spezielle Fracht zu einem unserer Stützpunkte im Nordosten schaffen. Sorgen Sie dafür, daß die Lkw ihr Ziel unbehelligt erreichen. Unterwegs gibt es eine Brücke, die die Alliierten eventuell zerstört haben könnten. Wenn das der Fall ist, nutzen Sie die Marineeinheiten, die Ihnen zur Verfügung stehen. Unsere U-Boote können mit allen alliierten Schiffen kurzen Prozeß machen.

Bauen Sie eine Basis im Südosten oder im Osten der Karte auf (beides hat Vor- und Nachteile), und verschaffen Sie sich etwas Luft, indem Sie mit Infanterie den gegnerischen Ansturm zumindest eine zeitlang aufhalten. Die erste Variante läßt Ihnen mehr Zeit, aber Sie müssen eine »Silokette« bauen, um eine U-

Boot-Werft errichten zu können. Die zweite Option setzt Sie unter mehr Beschuß, Sie sparen sich jedoch die unnötigen Silos. Bauen Sie dann die Luftwaffe und Panzerstreitkräfte auf, um das Gebiet auf dem Sie sich befinden, von Feindkräften zu säubern. Als nächstes holt sich die Luftwaffe die alliierten Schiffe. Achten Sie auf den Beschuß, der regelmäßig von See kommt. Raketenwerfer an der Ostküste können dem Beschuß ein Ende bereiten.

Mission 7

Auftrag: Die Alliierten haben einen unserer Atomreaktoren infiltriert! Sie haben sich am Kern zu schaffen gemacht, so daß der Reaktor in 30 Minuten durchschmilzt! Das darf ihnen nicht gelingen! Begeben Sie sich in den Stützpunkt, und suchen Sie eventuell überlebende Techniker. Führen Sie sie zu den 4 Kühltürmen, damit sie das Kühlsystem wieder in Gang bringen, dann aktivieren Sie den Hauptcomputer. Vorsicht, das Sicherheitssystem ist eingeschaltet! Zerstören Sie alle Cyborgs der Alliierten, die Sie treffen!

Bewegen Sie Ihre Mannen so schnell wie möglich nach Osten, dann nach Süden, um den explodierenden Fässern zu entgehen. Sobald Sie die Fässer passiert haben, schießen Sie darauf. Schleichen Sie sich an den Cyborgs im Kontrollraum vorbei, und schießen Sie auf die Fässer bei dem Bunker, um die Hunde zu befreien. Die Hunde können die Cyborgs im Kontrollraum angreifen. Damit sind alle Flammentürme ausgeschaltet, wenn Sie einen Soldaten hinschicken. Bewegen Sie anschließend alles nach Westen, wobei Sie unbedingt auf die weiteren Fässer achten müssen. Eliminieren Sie die restlichen Wachen, und bringen Sie an jedes Terminal einen Invasor. Dann werden die Wachen vor dem Hauptterminal automatisch von zwei Flammentürmen vernichtet, und ein Invasor gelangt ohne Verzögerung zum Hauptterminal, um den Reaktor abzuschalten.

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

1.

2.

3.

4.

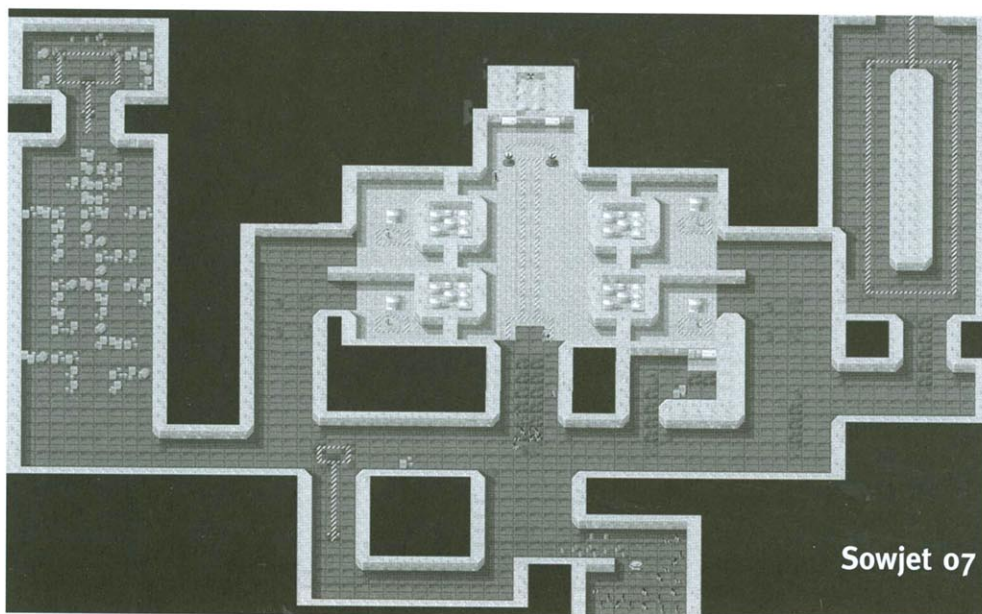
5.

6.

7.

8.

9.



Mission 8 B (Süd)

Auftrag: Wir haben alliierte Aktivitäten auf Elba geortet. Der Plan der Alliierten sieht vor, von dieser Insel aus einen Angriff auf das sowjetische Imperium zu starten. Sie werden dafür sorgen, daß diese Insel nicht mehr lange unter alliierter Kontrolle bleibt. Zerstören Sie alle gegnerischen Einheiten auf und vor der Insel. Dazu zählen selbstverständlich auch die Cyborgs in dieser Gefechtszone.

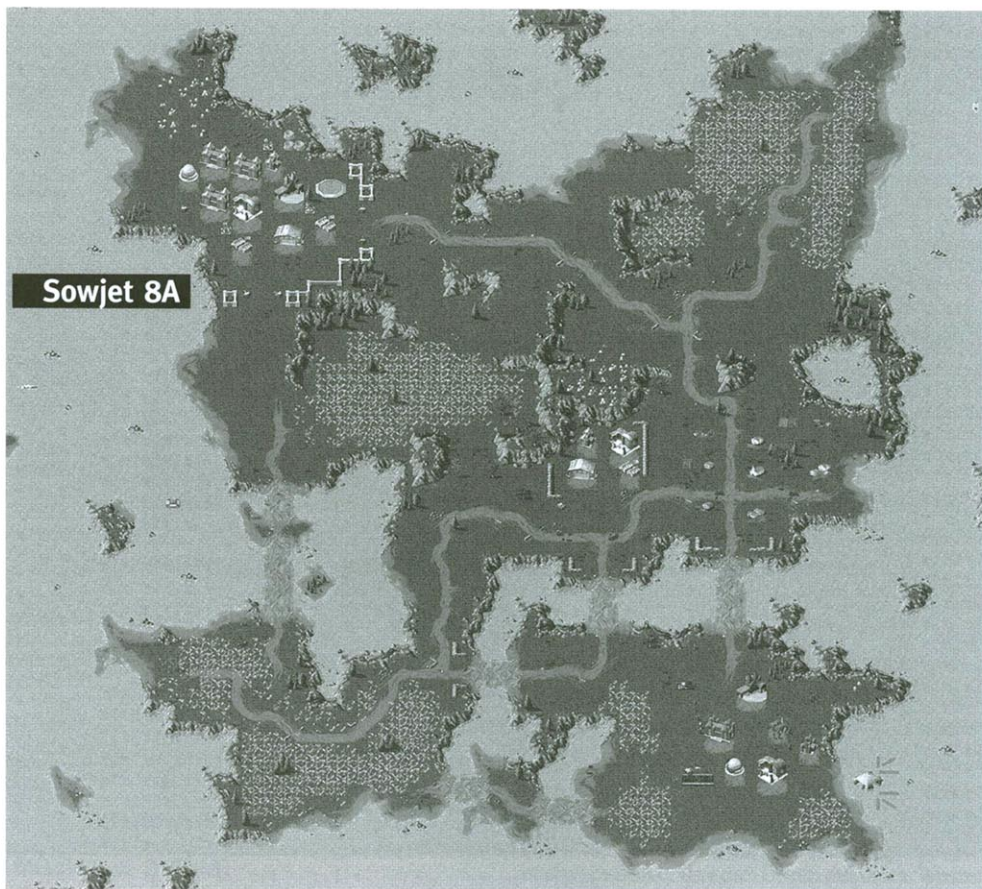
Dieser Auftrag ist alles andere als einfach. Bauen Sie schnell eine Cyborgfabrik, und stellen Sie Schützen her, so schnell Sie können. Als nächstes brauchen Sie eine Erzfabrik und eine Waffenfabrik. Klären Sie mit den U-Booten die Küste auf, und schnappen Sie sich die Kanonenboote und Zerstörer. Werfen Sie die Panzerproduktion an, und schalten Sie mit Fliegern die Technobots aus, denn diese benutzen Signalfackeln, um Verstärkung zu rufen. Suchen Sie mit der Luftaufklärung die feindlichen Erztransporter, und vernichten Sie diese mit einem schnellen Panzervorstoß. Dann kann

man die Allianz in einem zähen Gefecht niederringen.

Mission 8 A (Nord)

Auftrag: Wir haben alliierte Aktivitäten auf Elba geortet. Der Plan der Alliierten sieht vor, von dieser Insel aus einen Angriff auf das sowjetische Imperium zu starten. Sie werden dafür sorgen, daß diese Insel nicht mehr lange unter alliierter Kontrolle bleibt. Zerstören Sie alle gegnerischen Einheiten auf und vor der Insel. Dazu zählen selbstverständlich auch die Cyborgs in dieser Gefechtszone.

Die Auftrags-Varianten Nord und Süd gleichen sich wie ein Ei dem anderen. Der einzige Unterschied ist die etwas anders aussehende Insel. (Gibt es zwei verschiedene Elba?) Das Problem ist aber das gleiche. Der Startpunkt scheint vielleicht etwas ungünstiger, denn die Wege zum Erz gestalten sich länger. Ansonsten lesen Sie einfach die Hinweise zur Süd-Variante.

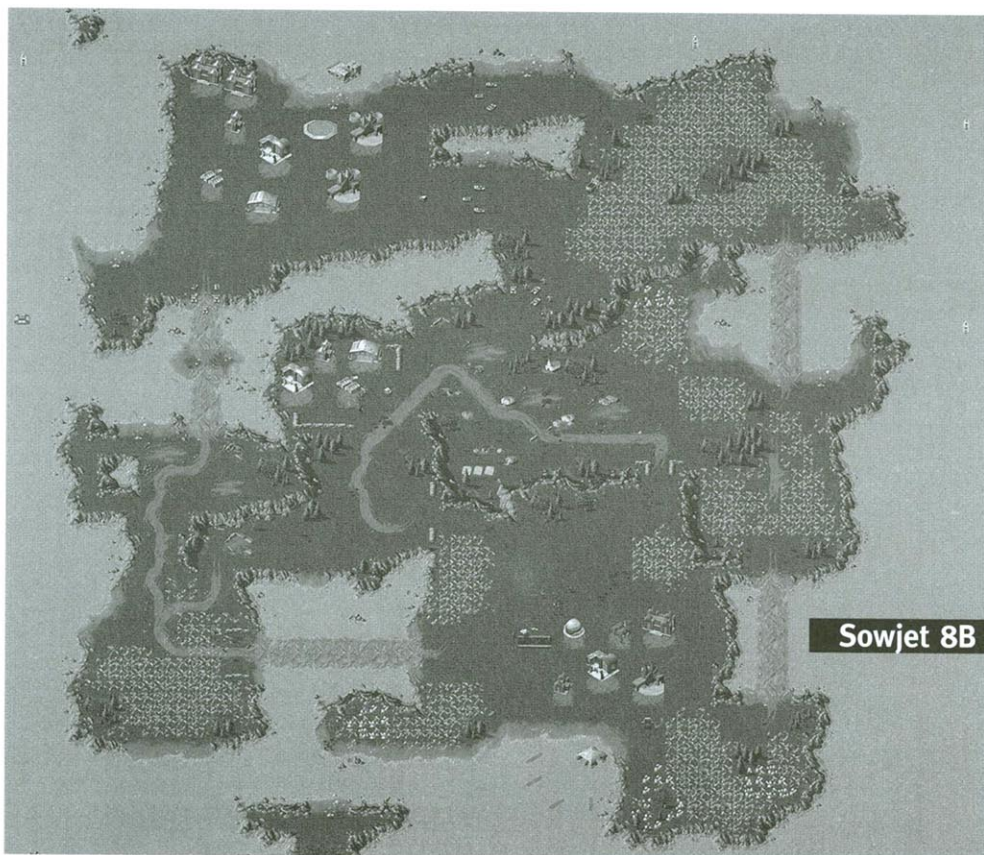


Mission 9

Auftrag: Die Alliierten haben einen Konvoi abgefangen und zerstört, der Bauteile für unsere Geheimwaffe transportierte. Ein Lkw hat überlebt, aber sie haben ihn samt Ladung erobert. Sie müssen diesen Transporter finden und zerstören, bevor die Alliierten damit die Gefechtszone verlassen können.

Konzentrieren Sie das Feuer auf die Angreifer, und beginnen Sie sofort mit der Reparatur aller Gebäude. Flicken Sie die Einheiten wieder zusammen, und bauen Sie Invasoren. Lassen Sie den Erztransporter die Edelsteine im Süden »ernten«, und sammeln Sie das Gros der Truppen im Westen. Um weitere Probleme zu vermeiden, sollten Sie nun einen schnellen Vor-

stoß Richtung Westen wagen, denn hier befindet sich gerade eine Basis im Aufbau. Erobern Sie, was Sie können, und vernichten Sie den Rest. (Holen Sie sich auf jeden Fall den Bauhof, dann haben Sie Zugang zu den Bauplänen der Allianz.) Sichern Sie die Basen mit Tesla-Spulen und Luftabwehrkanonen. Klären Sie die Karte mit dem Spionageflugzeug auf. Der gestohlene Laster befindet sich in der Basis im Norden. Im selben Moment, in dem Ihre Einheiten die Basis betreten, wird der Lastwagen Richtung Westen und dort über die Brücke evakuiert. Werfen Sie also Fallschirmspringer im potentiellen Fluchtgebiet ab, und landen Sie Panzer an der Brücke im Westen. Wenn Sie wollen, können Sie auch Flieger bereithalten, die den Lkw im Bedarfsfall



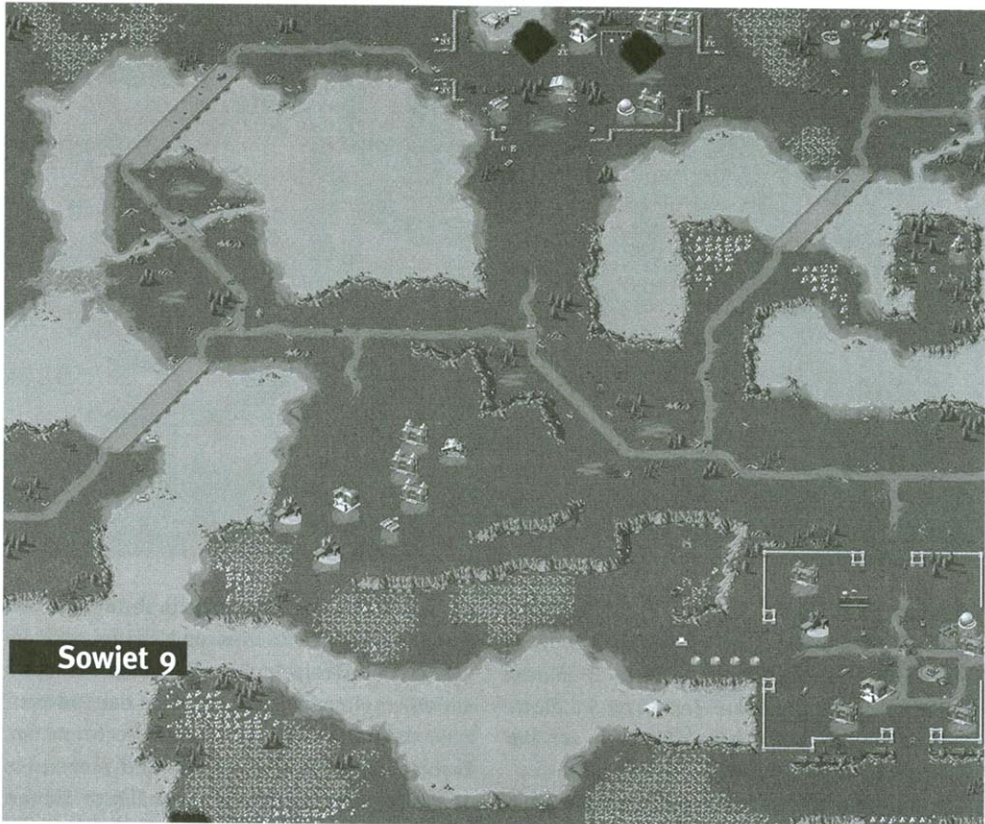
angreifen. Greifen Sie die Basis im Norden auf keinen Fall an, wenn die Fluchtwege nicht »gesichert« sind.

Mission 10

Auftrag: Sie müssen einen sowjetischen Konvoi verteidigen, der sich durch alliiertes Gebiet bewegt. Setzen Sie dazu die neuen MiG-Jagdbomber ein sowie eine Einheit Ihrer Yaks, und bringen Sie den Konvoi heil durch. Seien Sie vorsichtig – Sie haben nicht viele Reserven für diesen Einsatz. Wenn es wenigstens ein Lkw auf die andere Seite schafft, ist der Einsatz schon ein Erfolg.

Teilen Sie Ihre Einheiten in Yak-Jäger, MiGs und drei Panzer auf. Der vierte Panzer bleibt

bei den Lkw zurück. Ein Tip zur Steuerung: Die Laster bleiben immer in der Nähe des »östlichsten« Panzers. Klären Sie das Gebiet aus der Luft auf, und schalten Sie die kritischen Stellungen und Einheiten mit den Fliegern aus. Die Luftabwehr-Stellungen sollten sich die Panzer holen. Setzen Sie die Lkw erst in Bewegung, wenn die Karte frei ist, denn ab dem Überschreiten der ersten Nord-Süd-Straße haben Sie nur noch 15 Minuten Zeit für diesen Auftrag. Gelingt es Ihnen, die Werkstatt in der Mitte zu erobern (es kommen Ingenieure als Verstärkung), sparen Sie Geld, denn die Reparatur der Flugzeuge kommt billiger als ein Neukauf.



Sowjet 9

Mission 11 B (Süd)

Auftrag: Geheimdienstberichten zufolge wird ein Großteil der alliierten Flotte in diesem Gebiet auftanken müssen. Zerstören Sie Flotte und Stützpunkt. Aber hüten Sie sich vor der großen Reichweite ihrer Kreuzer!

Wichtig ist neben dem richtigen Startpunkt die richtige Zusammenstellung an Einheiten. Landen Sie an der Bucht im Osten der Insel, und schicken Sie die U-Boote auf Erkundung. Eine Raffinerie sorgt für Geld und eine Cyborg-fabrik für die Verteidigung der Basis. Bauen Sie eine U-Boot-Werft und weitere U-Boote, die drei wichtige Punkte sichern müssen: die Nord-ostküste der Insel, den Süden und die Westseite der Insel. Dies dient eigentlich nur der Abwehr von Kreuzern, die regelmäßig auftauchen und die Basis beschießen. Halten Sie sich

an der Ostseite, um das Feuer aus dem Westen zu umgehen. Bauen Sie die Basis standardmäßig aus, wobei Sie aber großen Wert auf die Sicherung mit Tesla-Spulen legen sollten. Luftaufklärung und eine große MiG-Staffel lösen einige Probleme. Bereiten Sie dann eine Landung auf der »Alliierten Insel« vor. Es gibt nur eine geeignete Stelle dafür, aber das Gebiet ist schwer vermint. Die Mission endet erst, wenn alle Einheiten und Gebäude vernichtet sind. Hinweis: Eine Anzahl Tarnbunker liegt hinter Bäumen versteckt und sind kaum zu finden. Sie können mit dem Cursor danach suchen oder warten, bis Sie beschossen werden.

1.

2.

3.

4.

5.

6.

Sowjet 10



7.

Mission 11 A (Nord)

Auftrag: Geheimdienstberichten zufolge wird ein Großteil der alliierten Flotte in diesem Gebiet auftanken müssen. Zerstören Sie Flotte und Stützpunkt. Aber hüten Sie sich vor der großen Reichweite ihrer Kreuzer!

8.

9.

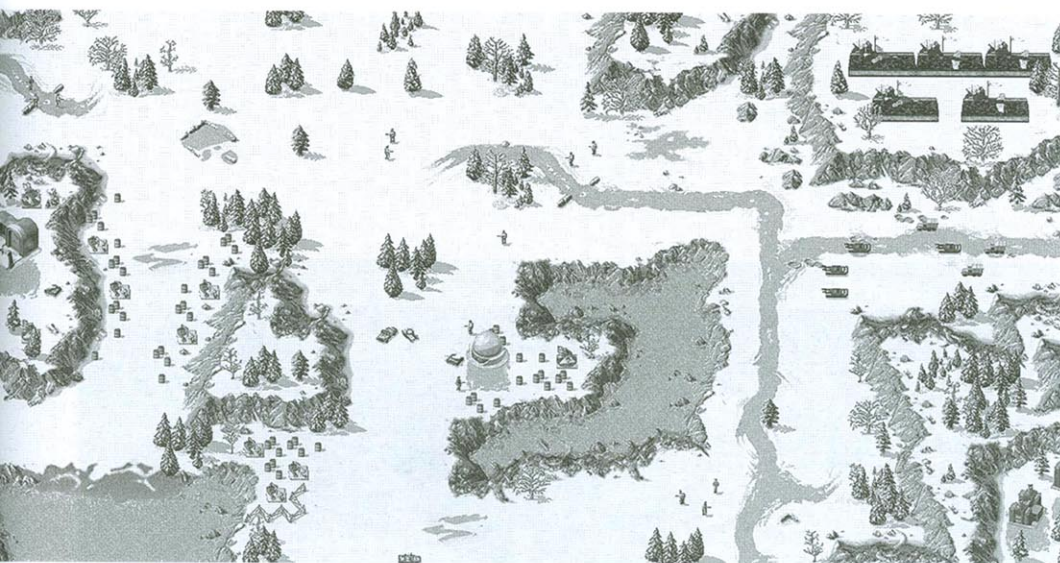
Die Karte gestaltet sich etwas anders als bei der Süd-Variante. Landen Sie im Süden, und halten Sie sich an die Tips und Hinweise aus der Süd-Version. Die kritischen Punkte für die U-Boot-Abwehr sind der Südosten, der Westen und der Norden. Auch hier ist der Landebereich vermint, und es sind Tarnbunker im Gelände verteilt.

Mission 12

Auftrag: Wir haben das Versteck der Chronosphäre herausgefunden, und wir wollen diese Waffe erobern. Die Alliierten haben sie vermint, so dass sie explodiert, wenn Unbefugte sich ihr nähern. Wenn Sie die Tech-Zentren erobern, bevor Sie sich der Chronosphäre nähern, sollten Sie die Fallen entschärfen können. Seien Sie extrem vorsichtig!

Sie haben einen fliegenden Start. Etablieren Sie die Basis und versuchen Sie, den V2 Rake-

tenwerfer oder den Mammut zu retten. Sichern den Durchgang im Süden und später auch im Westen mit Tesla-Spulen. Beginnen Sie dann mit einem »langsamen« Angriff. In der Südwest-Ecke befindet sich das erste Techzentrum. Erobern Sie es mit Invasoren und nutzen Sie den Navigationssatelliten. Als nächste Station kommt die Basis im Südosten. Erobern Sie an Gebäuden, was Sie können. Nun stellen Sie eine Transporterflotte auf, die mit schweren Einheiten bestückt wird. Die Luftwaffe fliegt Angriffe auf die Seeinheiten der Allianz. Stürmen Sie dann mit den schweren Einheiten die Insel. Vermeiden Sie jeden Kontakt mit den Techzentren und / oder der Chronosphäre. Ist das Gebiet gesichert kommen sechs Invasoren (einer für jedes Tech-Zentrum und zwei für die Chronosphäre). Bringen Sie die Tech-Zentren durch Infanteriebeschuss in den roten Bereich, und übernehmen Sie diese dann. Schließlich schießen Sie die Mauer weg und ziehen mit den zwei Invasoren in die Chronosphäre. Achtung: Wenn Sie das erste Tech-Zentrum auf der Insel erobert haben, bleiben Ihnen nur noch fünf Minuten, um alle anderen Ziele zu erobern.



Mission 13 B (Süd)

Auftrag: Wir haben noch eine Chance, die Chronosphäre zu erobern. Schalten Sie die Radarkuppeln aus, um die Verbindung zur Chronosphäre zu unterbrechen, und dann nichts wie rein! Sie starten im Norden der Karte und sollten so schnell wie möglich eine Basis errichten. Nutzen Sie Grenadiere zur Verteidigung, bis Sie Tesla-Spulen gebaut haben. Dann beginnen Sie mit dem Aufbau der Luftwaffe. Sichern Sie die beiden Zugänge im Süden des Startpunktes und den im Westen, denn hier kommt häufig Besuch vorbei. Holen Sie sich zuerst die Basis im Westen. Ein Panzer-Vorstoß über die Brücke (Mammut-Panzer, der erste mit eisernem Vorhang) zerstört den Schattengenerator und die Luftverteidigung. MiGs, die zuvor die Alliierte Marine ausgeschaltet haben, vernichten die restlichen Einheiten. Ingenieure übernehmen die Basis. Der nächste Vorstoß erfolgt mit einem ähnlichen Verband durch die Mitte nach unten. Halten Sie sich von der Chronosphäre (Südwesten) so lange wie möglich fern. Zwei Invasoren besetzen dann die Chronosphäre. Alternativ können Sie auch alle feindlichen Einheiten zerstören.

Mission 13 A (Nord)

Auftrag: Wir haben noch eine Chance, die Chronosphäre zu erobern. Schalten Sie die Radarkuppeln aus, um die Verbindung zur Chronosphäre zu unterbrechen, und dann nichts wie rein! Diese Mission ist der Mission 13 Süd wieder recht ähnlich. Die veränderte Karte macht aber einige Anpassungen unumgänglich. Wieder sollten Sie die Hauptzugänge zur Basis mit doppelten Tesla-Spulen sichern. Dann bauen Sie wieder eine starke Luftwaffe auf. Verzichten Sie zunächst darauf, die Basis im Nordwesten zu erobern. Diesmal greifen Sie die Basis im Süden zuerst an. Die MiGs sind in der Lage, die Seestreitkräfte der Allianz aus dem Weg zu räumen, und dann können zwei Transporter mit je einer Ladung Mammut-Panzer anlanden. Vernichten Sie alle Einheiten, und beginnen Sie dann mit den Gebäuden. Halten Sie sich wieder von der Chronosphäre (in der Südwest-Ecke der Karte) fern. Die Basis im Nordwesten wird Opfer eines Panzer-Vorstoßes über die Brücke und konzentrierter Luftangriffe. Wieder haben Sie die Option, entweder alle Gegner zu vernichten (bis auf die Chronosphäre) oder die Chronosphäre mit zwei Ingenieuren zu stürmen.

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

1.

2.

3.

4.

5.

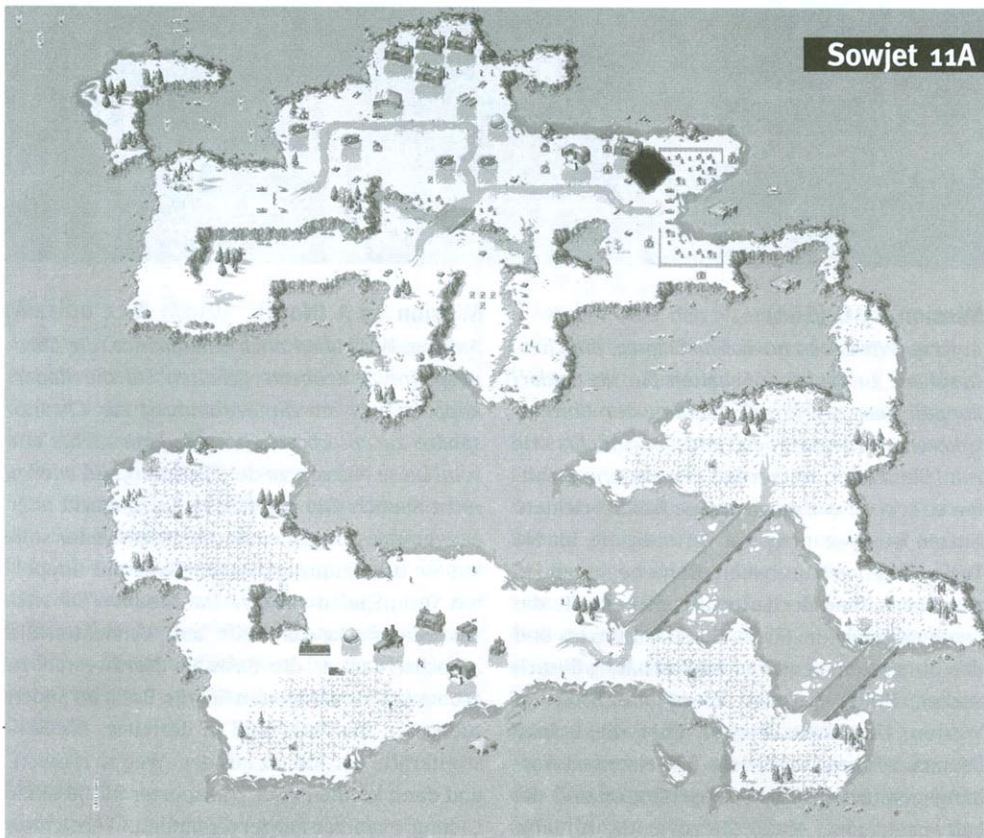
6.

7.

8.

9.

Sowjet 11A



1.

2.

3.

4.

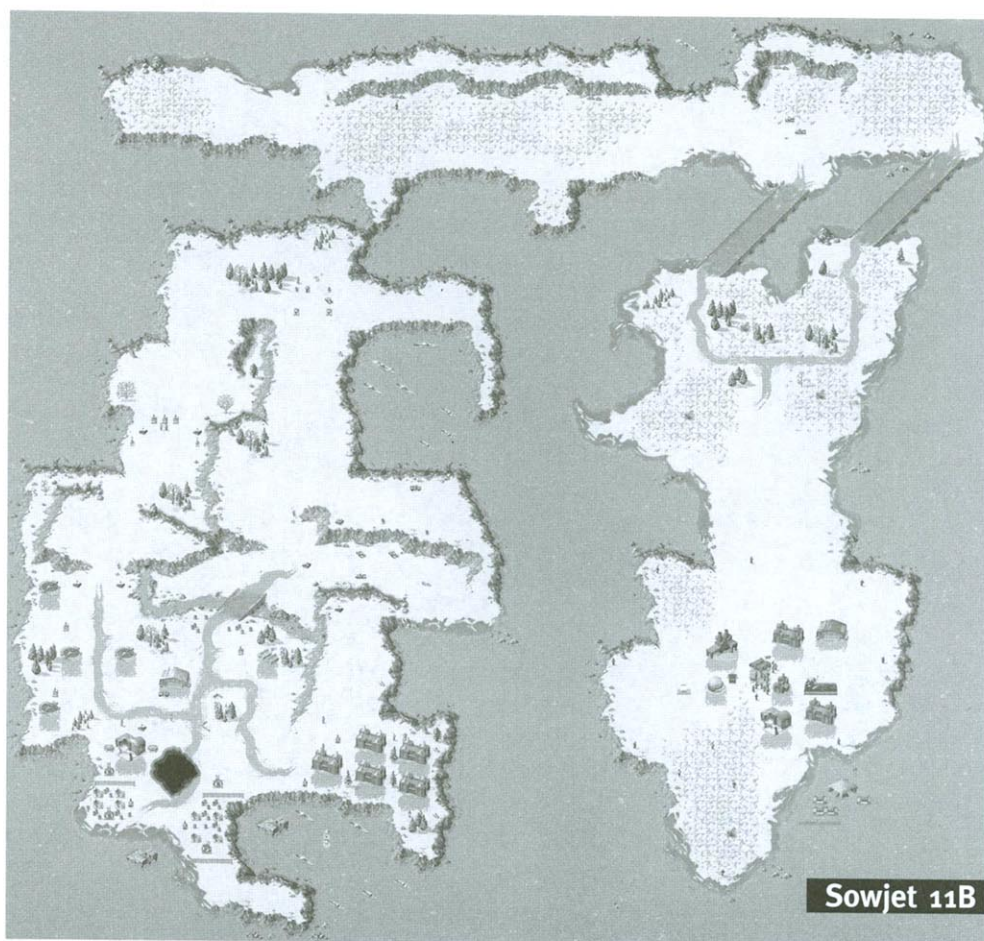
5.

6.

7.

8.

9.



1.

2.

3.

4.

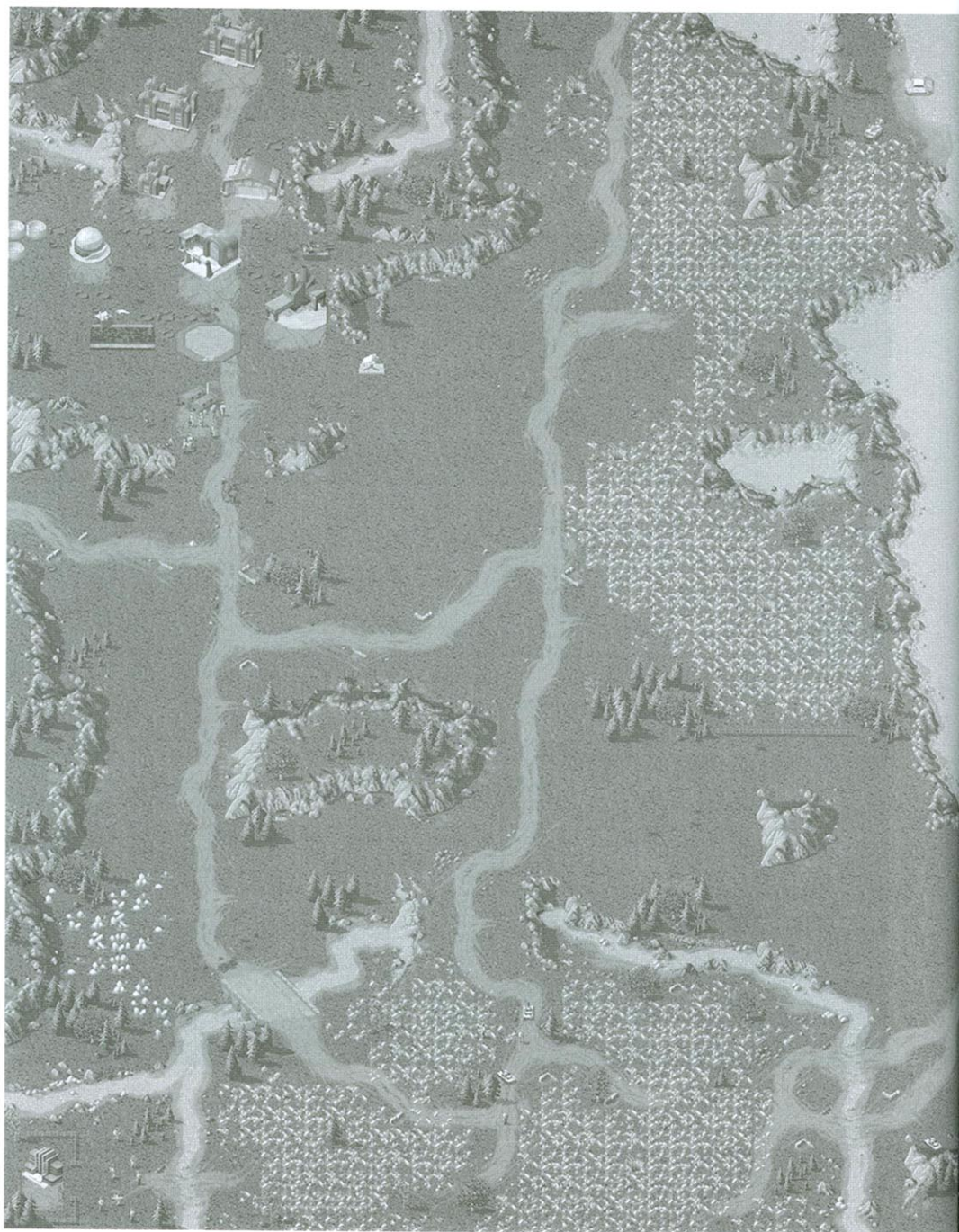
5.

6.

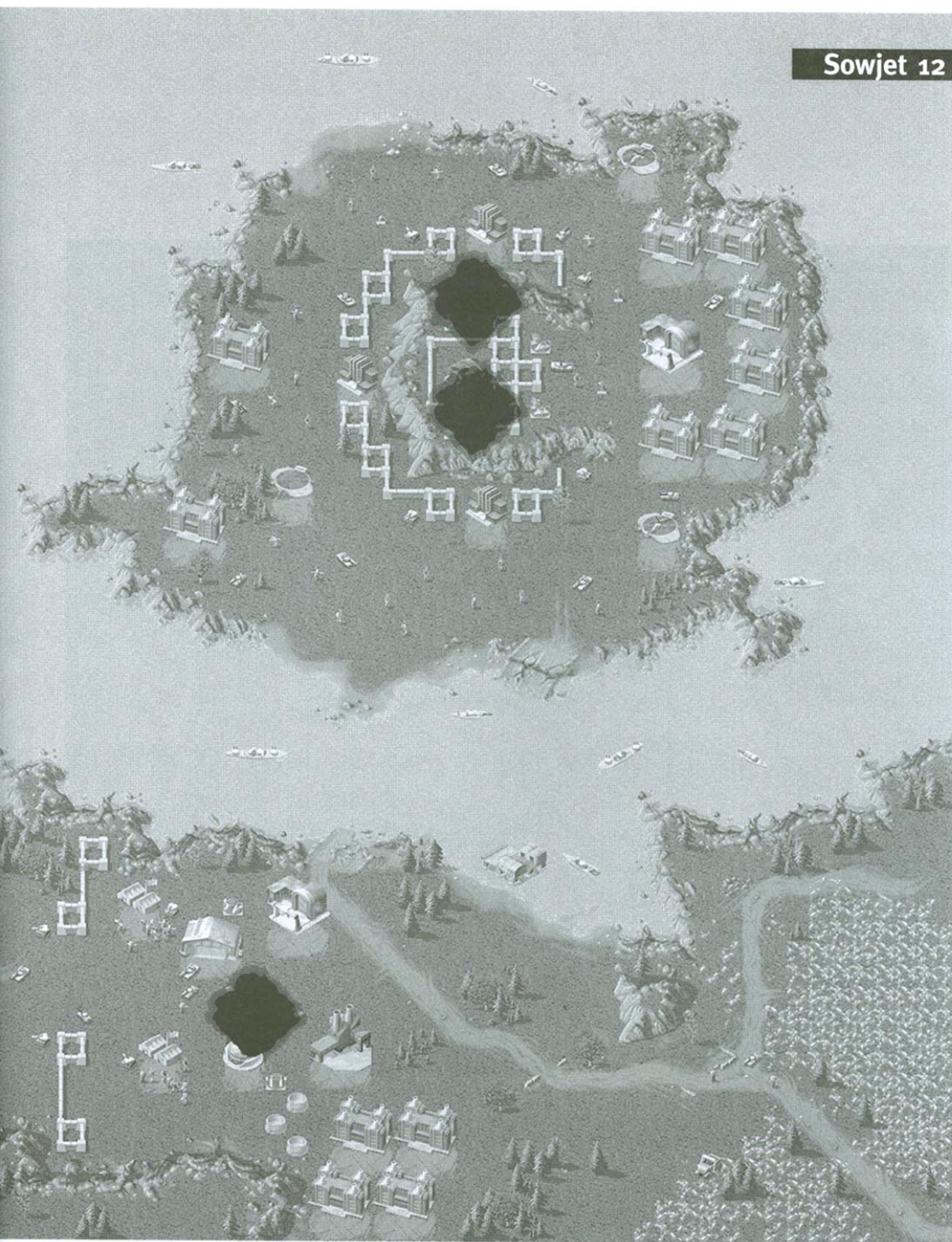
7.

8.

9.



Sowjet 12



1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

1.

2.

3.

4.

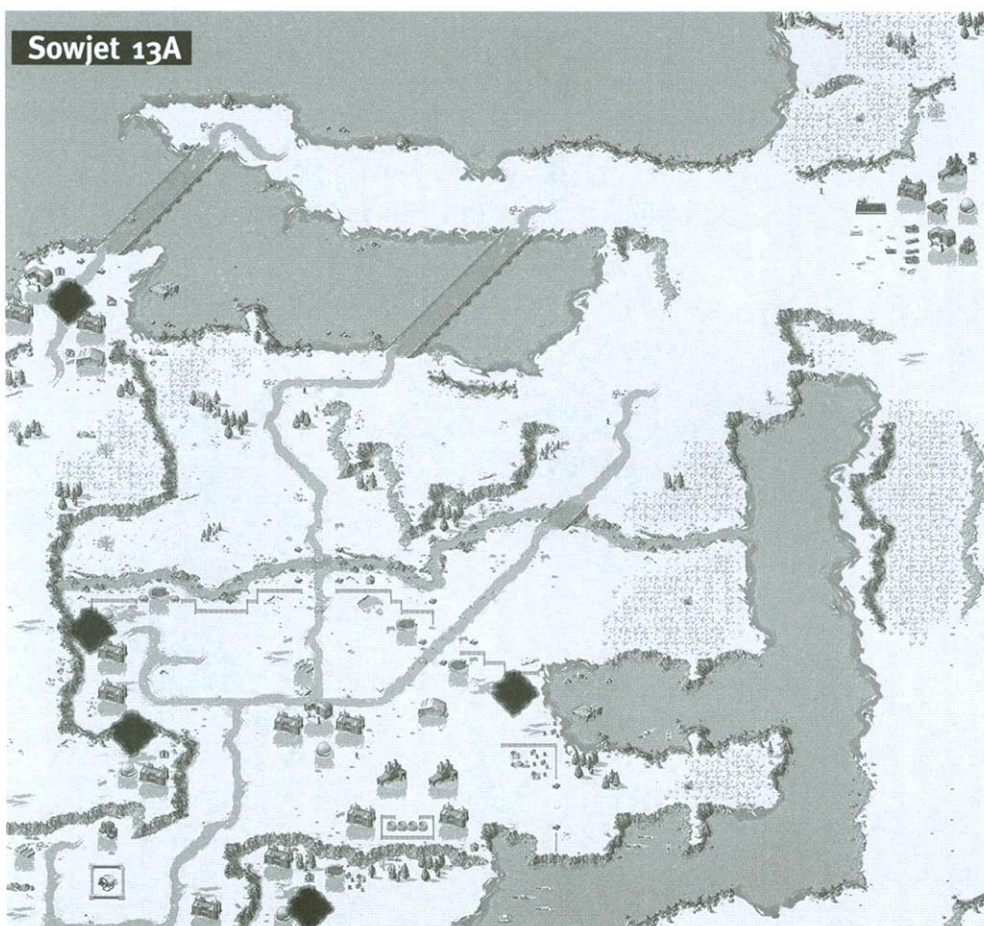
5.

6.

7.

8.

9.



1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.



1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.



Sowjet 14

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

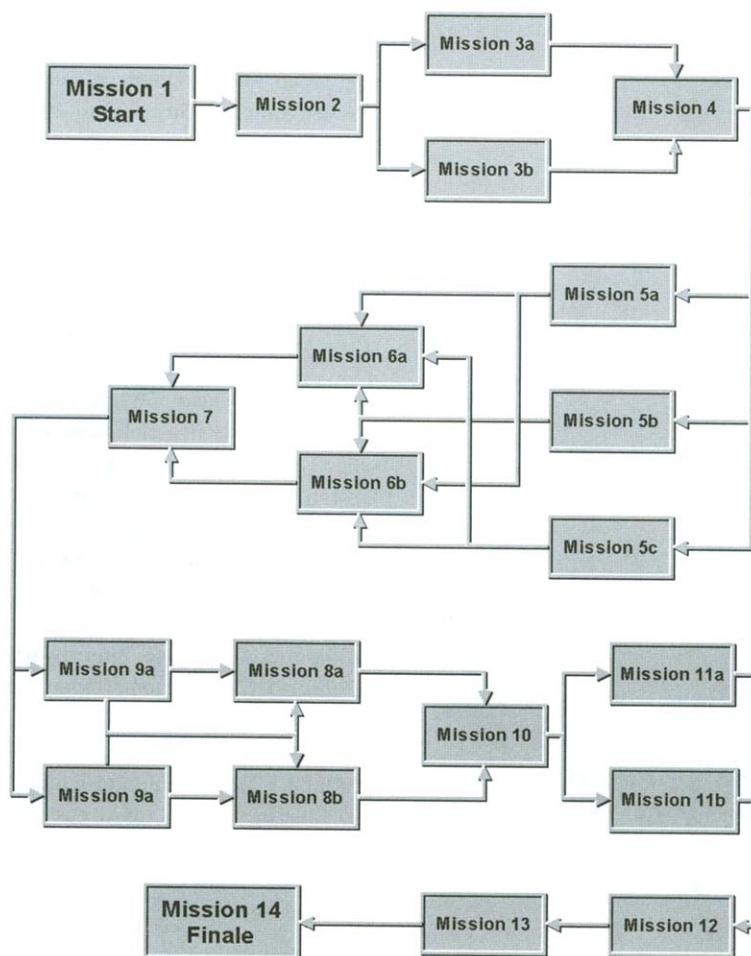
Mission 14 (Finale)

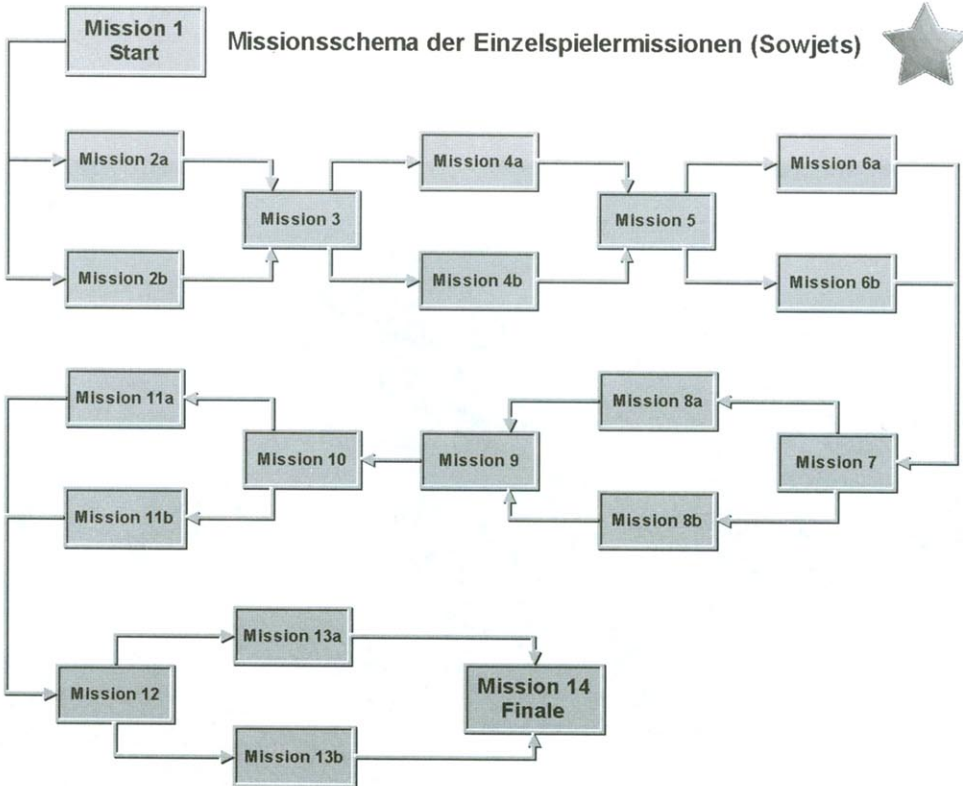
Auftrag: Ihre letzte Prüfung steht bevor. Das Schicksal der Sowjetunion liegt an den Stränden Englands. Hier befindet sich der letzte Hort des jämmerlichen alliierten Widerstands. Zerschmettern Sie ihn, und erringen Sie Ihren rechtmäßigen Platz an Stalins Seite.

Jetzt geht es um alles. Sie sollen an der südenglischen Küste landen und das Hauptquartier der Alliierten Streitkräfte ausschalten. Im Prinzip heißt das: Sie müssen alle Gebäude und alle Einheiten der Allianz vernichten – nicht unbedingt die leichteste Aufgabe.

Landen Sie und verteidigen Sie den Landeplatz mit den Starteinheiten und der Verstärkung. Sichern Sie den Strand mittelfristig mit zwei Tesla-Spulen und einer Betonmauer. Mit dem Zugang durch das Erzfeld im Süden verfahren Sie genauso. Zerstören Sie die Sicherung der Brücke, und ziehen Sie dort ebenfalls eine Mauer auf. Nachdem der Zugang im Westen ebenfalls gesichert ist, zerstören Sie die Brücke in der Mitte am besten mit einem U-Boot, das mit einem »Eisernen Vorhang« geschützt ist. Dadurch verlängert sich der Weg der feindlichen Erztransporter. Nutzen Sie das Aufklärungsflugzeug so intensiv wie möglich. Im Nordosten der Karte befinden sich eine Reihe von Kraftwerken, die Sie ausschalten müssen. Konzentrierte Luftangriffe mit MiGs, Hubschraubern (auf die Infanterie und die Bunker) und Fallschirmjägern lösen das Problem. Der Rest ist Sache der schweren Panzer mit Luftunterstützung. Sollten Sie im Dunkeln stehen, dann machen Sie sich nichts daraus: Es gibt sechs stationäre und drei fahrbare Schattengeneratoren.

Missionsschema der Einzelspielermissionen (Alliierte)





1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.



MEHRSPIELER

Basisoptionen

Im Laufe der Zeit wird sich in Ihrem Freundeskreis immer wieder die Frage stellen, wer der bessere Spieler in *Alarmstufe Rot* ist. Außer der Punktwertung bei den Einzelspielermissionen (die nicht sooo aussagekräftig ist) gibt es eine weitere Möglichkeit, diese Frage zu beantworten. Mit dem Mehrspieler-Modus von *Alarmstufe Rot* läßt sich jetzt ein für alle Mal klären, wer der bessere Spieler ist. In einem Kampf »Mensch gegen Mensch«.

Hier kann jeder in jedem Spiel eine beliebige Seite spielen. Es müssen also nicht immer Alliierte gegen Sowjets kämpfen. Der Rechner füllt die Spielerzahl, wenn es gewünscht wird, auf bis zu acht auf und gestattet so epische Schlachten.

Aber auch wenn Ihnen nicht der Sinn nach Gefechten gegen Freunde steht, bietet der

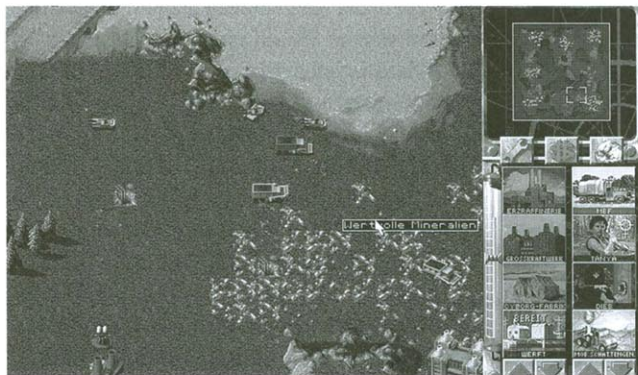
Mehrspieler-Modus mit den vielen Karten Spielspaß auf lange Zeit.

Zur Auswahl stehen drei verschiedene Multiplayer-Optionen:

Seriell/Modem: Hier können zwei Spieler gegeneinander spielen – mit bis zu sechs zusätzlichen Computergegnern. Die Computer müssen über Modem oder über ein Nullmodemkabel verbunden sein.

Netzwerk: Wenn Sie genügend Computer haben, dann können in diesem Modus bis zu acht Spieler in geradezu apokalyptischen Schlachten gegeneinander antreten. Dazu nötig ist ein IPX-Netzwerk.

Geplänkel: Diese Option ist meiner Ansicht nach die genialste, die Westwood *Alarmstufe Rot* spendiert hat. Hier können Sie jede Multiplayer-Karte auch alleine spielen, mit ein bis sieben Computergegnern. Da es im Internet und in Onlinediensten bereits hunderte von Multiplayer-Karten für *Alarmstufe Rot* gibt, ist hier sicher nicht endenwollende Spielfreude angesagt.



1. Die Verbindungsmöglichkeiten

Netzwerk

Als Netzwerke werden alle IPX-Protokolle unterstützt. Hier sind bis zu acht Spieler pro Runde möglich. Probleme entstehen höchstens mit den nötigen Low-Level-Treibern, aber hier kann der Netz-Administrator Abhilfe schaffen. Für die Spielgeschwindigkeit ist es besser, wenn alle Spieler im selben lokalen Netz angeschlossen sind, da die Router in der Regel eine Zeitverzögerung bedeuten.

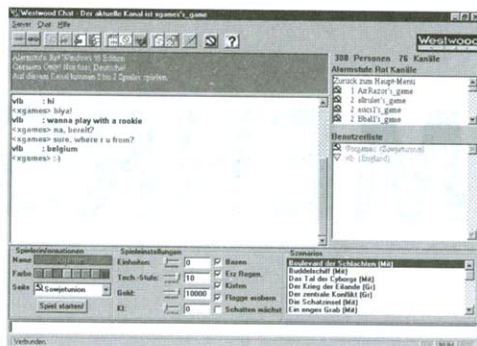
Serielle Schnittstelle

Als Übertragungsmedium über die serielle Schnittstelle können ein *Nullmodemkabel* oder ein *Modem* verwendet werden. Man kann also auch über Telefon miteinander spielen. Die Spielgeschwindigkeit ist bereits bei einer Übertragungsrate von 14400 bps wirklich akzeptabel, solange man keine Computergegner zuschaltet. Bei 28800 wird es dann schon relativ zügig, und über ein Nullmodemkabel ist es dann schon so schnell, daß man auch mit mehr als zwei Computergegnern spielen kann.

Eigentlich läuft die Einrichtung mittels einer seriellen Schnittstelle ebenso ab wie die Einrichtung in einem Netzwerk, mit den folgenden Unterschieden: Es können nur zwei Spieler spielen, die anderen können aber vom Rechner simuliert werden, und man muß durch ein weiteres Menü, in dem man die Einstellungen zur Schnittstelle und Übertragung vornimmt. Achten Sie auf maximale Übertragungsgeschwindigkeit, um den Spielfluß zu erhalten. Hier läßt sich in der Regel mehr drehen als Sie denken.

Internet

Ja, Sie haben richtig gelesen, bei *Alarmstufe Rot* ist es nun endlich möglich, auch übers Internet Gefechte zu führen. Alles, was Sie dazu brauchen, ist ein Internet-Zugang (egal ob T-Online, CompuServe, AOL, eine Uni oder ein privater Provider), Windows 95, ein schneller



Rechner, ein schnelles 28800er-Modem oder noch besser ISDN und die WestwoodChat-Version 3.0 oder neuer.

Die Version 3.0 wird mit *Alarmstufe Rot* mitgeliefert, neuere Versionen finden Sie in den *Westwood*-Foren verschiedener Online-Dienste oder im WWW auf der *Westwood Studios WChat Home Page* unter:

<http://www.westwood.com/wchome/wchome.html>

Und so geht's:

1. Starten Sie *Alarmstufe Rot* (Windows-95-Version).
2. Wechseln Sie zurück zum Win95-Desktop.
3. Stellen Sie eine Verbindung zum Internet her.
4. Starten Sie *WChat*.
5. Wechseln Sie in die *Alarmstufe-Rot*-Räume.
6. Klicken Sie auf das Sowjets-Symbol in der *WChat*-Symbolleiste, um ein neues Spiel zu starten.
7. Geben Sie alle nötigen Einstellungen ein, und warten Sie auf einen Spielpartner.
8. Sobald er eingetroffen ist, klicken Sie auf »Spiel starten« – *Alarmstufe Rot* startet dann automatisch das Spiel.

Eines sollte man allerdings noch beachten, bevor Sie sich in Internetgefechte stürzen und dann enttäuscht werden. Die Spielgeschwindigkeit kann bei überlasteten Leitungen (z.B. am Wochenende oder von 18 bis ca. 23 Uhr) oder bei langen Übertragungsstrecken manchmal sehr langsam werden. Bei diversen Tests haben

wir festgestellt, daß man bei Verbindungen innerhalb Deutschlands durchaus erträgliche Ergebnisse erzielen kann. Wenn man Glück hat, bekommt man zu etwas unüblicheren Zeiten sogar gute Ergebnisse mit Spielern in den USA oder in England, aber wie gesagt, es ist Glückssache.

Starten eines Mehrspieler-Szenarios

Bevor man bei *Alarmstufe Rot* mit seinen Freunden so richtig loslegen kann, muß man noch einige Einstellungen treffen, die für den Spielverlauf relativ wichtig sein können.

Name: Wie Sie sich sicher schon gedacht haben, hier kommt Ihr Name rein.

Seite: Hier können Sie angeben, welche Seite Sie spielen wollen. Zur Auswahl stehen dabei alliierte und zwei sowjetische Nationen, die jede ihre kleinen Vorteile hat.

- **Alliierten England**
10% schwächere Panzerung
- **Alliierten Deutschland**
10% stärkere Feuerkraft
- **Alliierten Frankreich**
10% langsamere Schußfrequenz
- **Sowjetunion Russland**
10% niedrigere Produktionskosten
- **Sowjetunion Ukraine**
10% höhere Geschwindigkeit

Die Werte für England und Frankreich sind keine Druckfehler, sondern Fehler im Programm, die bisher leider noch nicht behoben wurden. Dies ist aber mit dem ersten Patch zu erwarten. Aber selbst bis dahin sollte das niemanden davon abhalten, die Engländer oder die Franzosen zu spielen, da die 10% nicht so sehr ins Gewicht fallen. Wer sich jedoch auf keine Experimente einlassen will, muß eben Deutschland spielen.

Farbe: Naja, wie der Name schon sagt: die Farbe Ihrer Einheiten.

Das Schlachtfeld: Jetzt kommen wir zur wichtigsten Entscheidung, die Sie als Leiter des

Spieles treffen müssen: Welche der 24 Multiplayer-Missionen wird gespielt?

Wenn Sie eine Karte für ein Mehrspieler-Spiel auswählen, werden Sie einige Zeichen am Ende des Namens bemerken. Diese Zeichen (KL/MIT/GR) sind eine Beschreibung der Größe der Karte oder der empfohlenen Anzahl von Spielern für diese spezielle Karte.

KL = Bezeichnet in der Regel eine kleinere Karte. Empfohlen für 2–4 Spieler.

MIT = In der Regel eine mittlere Karte für 4–6 Spieler.

GR = In der Regel eine große Karte für 6–8 Spieler.

Auf jeder dieser Karten kann mit 2–8 Spielern gespielt werden. Die Beschreibung soll lediglich als Hilfe dienen, um die beste Anzahl von Spielern für eine Karte zu finden.

Neben der Auswahl aus 24 verschiedenen Karten mit drei unterschiedlichen Größen, kann man auch noch einige Randbedingungen einstellen, die auch Schlachten auf bekanntem



Terrain immer wieder interessant machen. Die folgenden Randbedingungen sind verfügbar:

Einheiten: Hier geben Sie an, mit wie vielen Einheiten jeder Spieler startet. Dabei gibt es allerdings einen kleinen Bug im Spiel, da die Alliierten bei einer Einheitenmenge von über 6 immer mit einer Einheit mehr beginnen, aber das ist wohl zu verschmerzen.

Technologiestufe: Auf diese Weise wird die Art der verfügbaren Einheiten und Strukturen eingegrenzt. Hier gilt: Je höher die Technologiestufe, desto bessere oder weiterentwickelte Einheiten und Gebäude stehen zur Verfügung. Natürlich wird man meistens die Technologiestufe 10 auswählen, um endlich alle Möglichkeiten der Einheiten auszuloten, aber es kann eben auch eine Herausforderung sein, den Gegner mal auf Tech-Level 2 oder 3 zu schlagen,

1.

2.

3.

4.

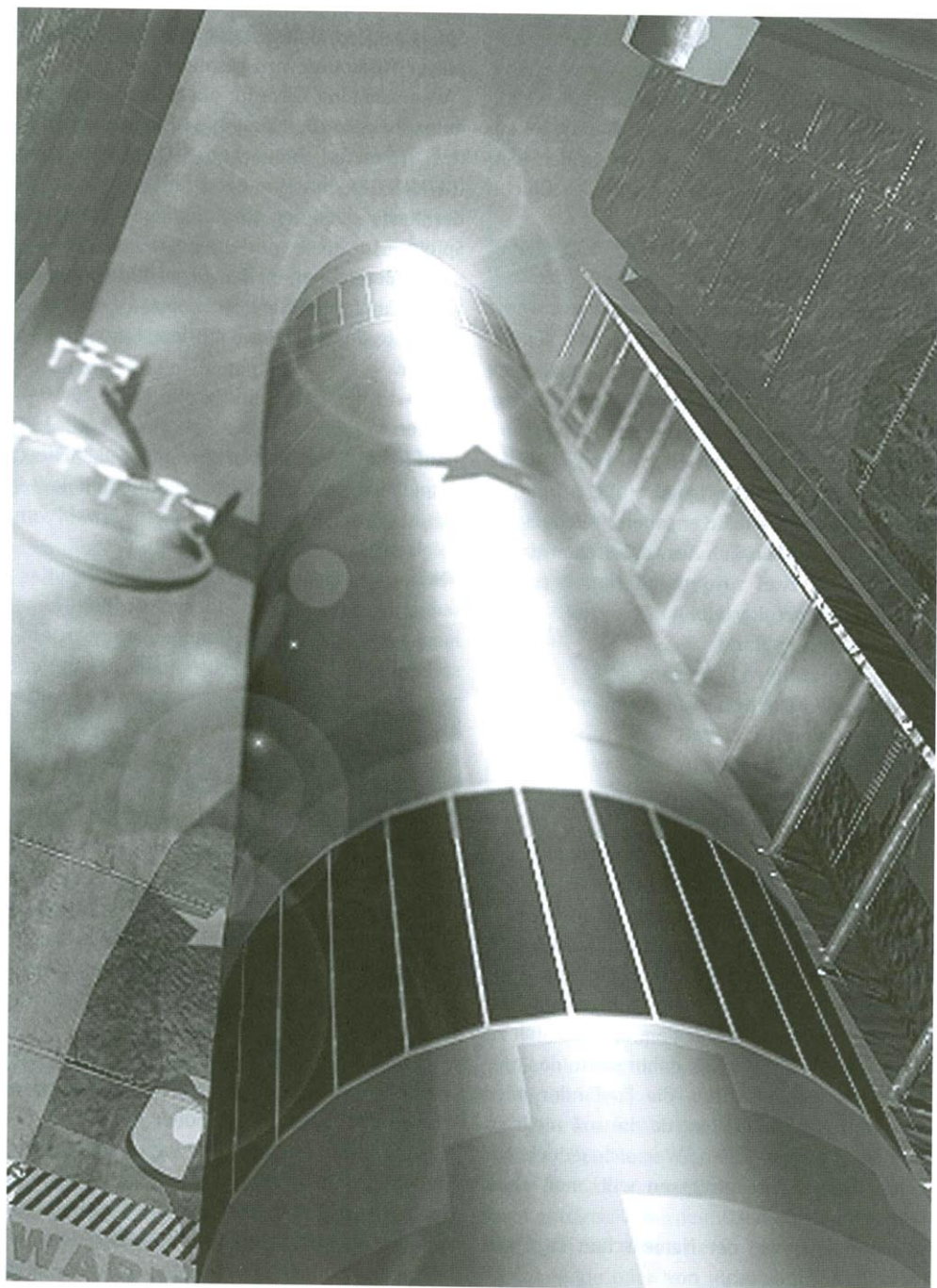
5.

6.

7.

8.

9.



ohne die vielen schönen Spielereien, wie Tesla-Spulen, Atombomben und ähnliches.

Geld: Hierzu braucht man nichts zu sagen, Ihr Kontostand zu Beginn eben.

KI: wollen Sie das Spiel nur mit Ihrem Freund spielen, oder soll der Computer noch ein paar Gegner spielen? Hier können Sie auswählen, wie viele Gegner der Computer steuern soll (zwischen 0 und 7). Dazu ein kleiner Tip: Wenn Sie den Geplänkelmodus spielen, dann achten Sie darauf, immer zwei Gegner zuzulassen, da Sie mit einem der beiden Gegner eine Allianz schließen können. (Einheit des Gegners anklicken und die Taste A drücken; durch Wiederholen dieser Aktion wird dem Gegner dann der Krieg erklärt.) So steigt die Chance, daß sich die Computergegner gegenseitig schwächen.

Stützpunkte: Ist der Aufbau von Stützpunkten gestattet, oder muß man mit dem auskommen, was man hat? Das sorgt in der Regel für ein sehr schnelles Spiel, da man mit den vorhandenen Einheiten den anderen suchen und dann vernichten muß.

Erz breitet sich aus: Hier können Sie festlegen, ob sich das Erz von den Minenschächten aus mit der Zeit ausbreitet, oder ob die Spieler mit den Finanzen auskommen müssen, die da sind.

Kisten: Die Kisten sind eigentlich der größte Spaß bei den Mehrspieler-Szenarien. Diese kleinen blauen Kisten können überall auf der Karte auftauchen (sogar im Wasser, dann sind sie allerdings braun). Bewegen Sie nun eine Einheit auf die Kiste, kann eines von vielen möglichen Ereignissen eintreten.

Das häufigste Ereignis ist, daß Sie in der Kiste Geld entdecken (meistens so um die 2000). Aber es gibt auch andere Effekte. So können Sie in einer Kiste auch irgendwelche Einheiten finden (von der Fünfergruppe Infanteristen über Panzer und Erz-Transporter bis hin zu Mobilien Baufahrzeugen). Darüber hinaus kön-

nen die Kisten die Panzerung und Feuerkraft Ihrer Einheit verstärken oder ihre Geschwindigkeit erhöhen. Schließlich gibt es auch noch ganz besondere Goodies, die leider nur einmal angewendet werden können, wie z.B. ein Atomschlag, Sonar, Fallschirmtruppen etc.

Ach ja, den unangenehmen Effekt sollte ich Ihnen, glaube ich, nicht vorenthalten. Es kann passieren, daß Sie auf eine Kiste fahren und diese Kiste die Einheit komplett zerstört, egal ob Infanterist oder Mammut-Panzer – RUMS, weg isser!



Schatten wächst: Diese nette Option sorgt dafür, daß sich der Schatten auf dem Spielfeld von außen nach innen wieder auf Gebiete zubewegt, die Ihre Einheiten zwar aufgeklärt, aber nicht permanent im Blickfeld haben. So kann es z.B. passieren, daß Sie mühsam das gegnerische Lager gefunden und ein Spionageflugzeug rübergeschickt haben, und keine fünf Minuten später hat sich das Fenster über der Basis wieder geschlossen.

Der Balken für die **Schwierigkeit** gibt an, wie gut die Computergegner sind, er hat also bei einem Mensch-gegen-Mensch-Spiel keinerlei Effekt.

Kommunikation: Eine nette Option ist, daß man den anderen Spielern Nachrichten zusenden kann. Dies geschieht über die Funktionstasten mit der entsprechenden Spielernummer. Es können also alle Klischees verwendet werden. Hasta La Vista, Baby ...

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

KARTENEDITOR



Alarmstufe Rot bietet die Möglichkeit, mit Hilfe des Karteneditors eine unendliche Menge an Mehrspieler-Szenarien selbst zu kreieren und sie dann frei zu verteilen. Aus diesem Grund findet man inzwischen auch schon hunderte von Mehrspieler-Szenarien für Alarmstufe Rot im Internet und in Online-Diensten.

Für den Karteneditor wurde uns von **Virgin Deutschland** freundlicherweise die originale Bedienungsanleitung zur Verfügung gestellt. Das heißt nicht, daß wir nicht in der Lage gewe-

sen wären, selbst etwas dazu zu schreiben, sondern beruht auf einem kleinen Mißgeschick, das **Virgin** bei der Produktion der deutschen Version unterlief. In der ersten Produktionsserie von *Alarmstufe Rot* wurde leider vergessen, diese Anleitung der Packung beizulegen, und auf der CD befand sich leider auch keine Anleitung, wie im Handbuch beschrieben.

Aus diesem Grund wollen wir die Anleitung den Spielern, die sie noch nicht haben, auf diese Weise zukommen lassen.

© 1996 Virgin Interactive Entertainment., Command & Conquer: ARLARMSTUFE ROT is a trademark of Westwood Studios, Inc.,

©1995, 1996 Westwood Studios, Inc. All right reserved., Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.

Vor dem Start

MS-DOS ANWENDER

- 1) ALARMSTUFE ROT muß auf Ihrer Festplatte installiert sein.
- 2) Stellen Sie sicher, daß sich die ARLARMSTUFE ROT-CD in Ihrem CD-ROM-Laufwerk befindet.
- 3) Wechseln Sie unter MS-DOS zu dem Verzeichnis, in das »ARLARMSTUFE ROT« installiert wurde (die Voreinstellung für die Installation ist C:/WESTWOOD/ALARM).
- 4) Um den KARTEN-EDITOR zu starten, geben Sie bitte RUNMAP ein und drücken dann die ENTER-Taste.

Windows®-95-Anwender

- 1) ALARMSTUFE ROT muß auf Ihrer Festplatte installiert sein.
- 2) Stellen Sie sicher, daß sich die ALARMSTUFE ROT-CD in Ihrem CD-ROM Laufwerk befindet.
- 3) Klicken Sie auf START, und gehen dann auf PROGRAMME, WESTWOOD, ALARMSTUFE ROT und dann ALARMSTUFE-ROT-KARTEN-EDITOR.

Karteneditor im Detail

Hier gelangen Sie in das OPTIONEN-Menü

Die Anzahl der Erze und Mineralien, die auf Ihrer Karte platziert wurden

Die gesamte Größe Ihrer Karte



Bauteil-Optionen

Bauteil-Auswahl-Fenster

Erlaubt es Ihnen, Flaggen für die Startpunkte der einzelnen Spieler zu platzieren

Wechselt zwischen verschiedenen Bauteilen

Ermöglicht es Ihnen, sich zwölf Bauteile auf einmal anzusehen

1.

2.

3.

4.

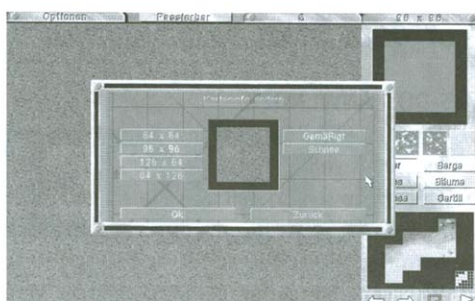
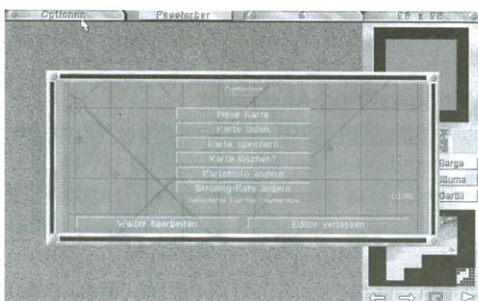
5.

6.

7.

8.

9.



Optionen-Menü

NEUE KARTE – Startet eine neue Karte, die Sie dann bearbeiten können. Bitte beachten Sie hierbei, daß wenn Sie eine neue nicht gespeichert wird, speichern Sie diese also bitte vorher ab!

KARTE LADEN – Erlaubt es Ihnen, eine abgespeicherte Karte zu laden.

KARTE SPEICHERN – Speichert Ihre Kreation, die Sie dann später spielen können.

KARTE LÖSCHEN – Alle von Ihnen nicht mehr gewünschten Karten können hier gelöscht werden.

KARTEN INFO ÄNDERN – Sie können jederzeit Ihre Karte verändern. Dies schließt die Größe der Karte von 64x64 in 128x64) sowie die Szenarien von Trocken zu Schnee oder umgekehrt mit ein.

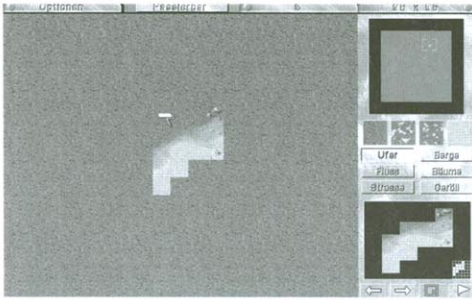
SCROLLINGRATE ÄNDERN – Ermöglicht es Ihnen, die Geschwindigkeit Ihres Cursors oder die Geschwindigkeit, mit der Sie sich durch Ihre Karte scrollen können, einzustellen.

WEITER BEARBEITEN – Zurück zum Editor-Bildschirm.

EDITOR VERLASSEN – Zum Verlassen des Karten-Editors.

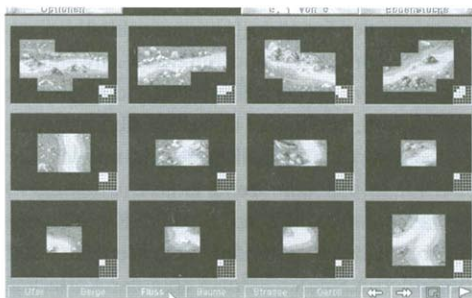
Neue Karten erstellen

Hier können Sie die Einstellungen der Größe Ihrer Karte vornehmen und auswählen, welches Terrain Sie bevorzugen, schneebedeckte oder trockene Landschaften. Sollten Sie Änderungen an diesen Einstellungen vornehmen wollen, während Sie Ihre Karte bearbeiten, klicken Sie bitte **OPTIONEN** an und anschließend **KARTEN-INFO ÄNDERN**.

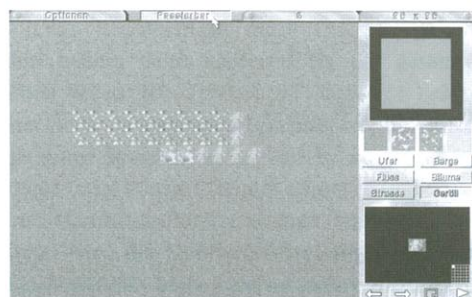


Auswahl und Platzierung von Bauteilen

Um Bauteile auswählen oder platzieren zu können, müssen Sie einfach einen Teil Ihrer Wahl anklicken – entweder aus dem Editor-Bild oder aus dem Auswahl-Menü der Bauteile. Danach platzieren Sie das Bauteil mit einem Klick auf der Karte.

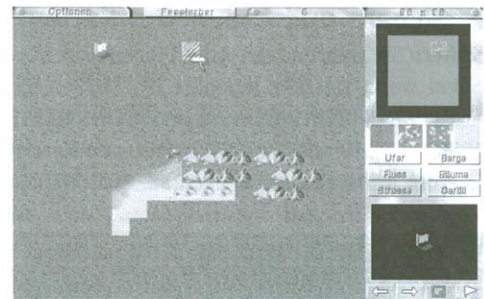


Während Ihrer Bauarbeiten möchten Sie vielleicht testen, ob Teile Ihrer Landschaft noch bebaut werden können oder für Truppen überhaupt noch passierbar sind. Klicken Sie hierfür einfach auf PASSIERBAR am oberen Bildschirm-

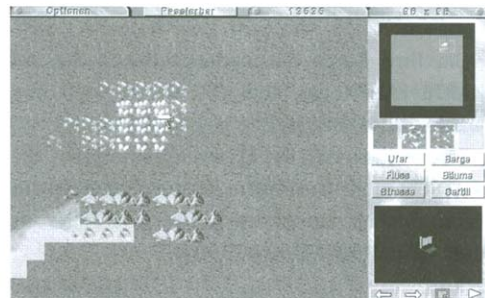


rand, und alle unpassierbaren Stellen werden rot dargestellt.

Auf Ihrer Karte können bis zu acht Flaggen platziert werden. Sie stellen die jeweiligen Startpunkte der einzelnen Spieler dar. Bitte beachten Sie, daß die Flaggen nicht zu dicht nebeneinander platziert werden, da der Computer sonst selbständig eine Position für die Flaggen ermittelt.



Vergessen Sie auf keinen Fall, Erze und Mineralien zu platzieren, es sei denn, Sie wollen Ihre Karte extra schwierig gestalten. Platzieren Sie Erze und Mineralien am besten zusammen, wenn Sie ihre Effektivität erhöhen wollen.



1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

1.

2.

3.

4.

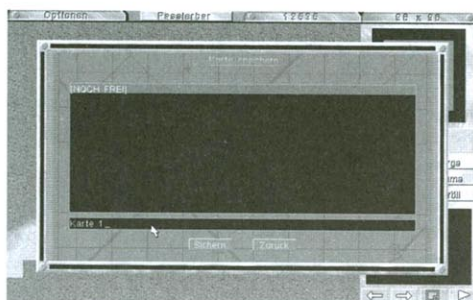
5.

6.

7.

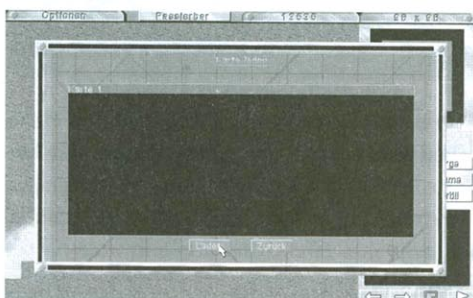
8.

9.



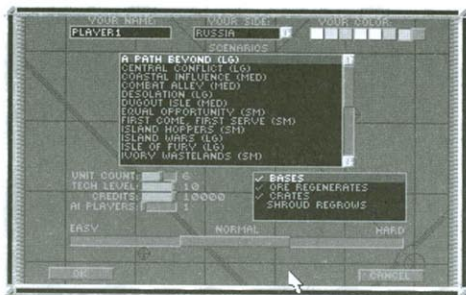
Speichern und Laden von Karten

Sichern Sie während der Arbeit Ihre Karte, vor allem wenn sie sehr komplex ist. Klicken Sie einfach auf OPTIONEN, und wählen Sie KARTE SPEICHERN. Dann geben Sie bitte einen Namen für Ihre Karte ein und klicken auf SPEICHERN.



Um Ihre Karte einzuladen, klicken Sie auf KARTE LADEN aus dem OPTIONEN-Menü und wählen aus der Liste die gewünschte Karte.

Sollten Karten in der Liste aufgeführt sein, die Sie nicht mehr benötigen, können Sie diese mit Hilfe des Menüpunktes KARTE LÖSCHEN aus dem OPTIONEN-Menü entfernen.



Eigene Karten benutzen

Um die von Ihnen erstellte Karte benutzen zu können, müssen Sie ALARMSTUFE ROT starten und anschließend die MEHRSPIELER-MODUS-Option aus dem Hauptmenü anwählen. Nun haben Sie die Möglichkeit, die Option GEPLÄNKEL anzuwählen. Sie gibt Ihnen die Möglichkeit ein Spiel mit bis zu acht Computer-Gegnern auszutragen. Jetzt müssen Sie nur noch Ihre Karte aus der Szenario-Liste auswählen.

Bei Modem/Seriell und Netzwerk-Anwendern Der Besitzer der erstellen Karte die gespielt werden soll, muß dabei den HOST übernehmen. Genau wie im GEPLÄNKEL-Modus müssen Sie Ihre Karte aus der Szenario-Liste auswählen. Wenn Sie auf OK klicken, wird die Karte an die anderen Spieler gesendet. Beachten Sie, daß die anderen Spieler keine Kopie der Karte auf ihren Rechnern haben müssen – die Karteninformationen werden durch den Host übertragen.

CHEATS

Auch wenn Sie es vielleicht gehofft haben – wirkliche **Cheats** gibt es in *Alarmstufe Rot* leider nicht. Es gibt allerdings die Möglichkeit, in einem gewissen Rahmen und mit etwas Geschick einiges zu drehen, um das Gleichgewicht zu Ihren Gunsten zu verschieben. Wie, das erklären wir Ihnen jetzt ...

Die RULES.INI-Datei

Alarmstufe Rot bezieht sämtliche Informationen über die Eigenschaften von Einheiten und Gebäuden aus einer Datei namens **RULES.INI**, die in der Datei **REDALERT.MIX** enthalten ist. Die Datei **REDALERT.MIX** finden Sie im Verzeichnis, in das Sie das Spiel installiert haben. Die Datei ist ca. 20 MB groß, was das Bearbeiten etwas schwierig macht. Wenn Sie nicht schon eine **RULES.INI** aus dem Netz bekommen haben (was zu empfehlen ist), dann öffnen Sie die **REDALERT.MIX** mit einem Editor wie z.B. WordPad (für NotePad ist die Datei zu groß!), und suchen Sie im Text nach **RULES.INI**. Wenn Sie die **RULES.INI** gefunden haben, dann kopieren Sie die gesamte Datei heraus (bis `[Missile] Rate=1`). Setzen Sie sie in eine neue Textdatei ein, bevor Sie sie unter dem Namen **RULES.INI** abspeichern. Diese Datei können Sie nun editieren und dann ins *Alarmstufe-Rot*-Verzeichnis kopieren. Die Datei wird die Standardeinstellungen aus der **REDALERT.MIX** beim Programmstart ersetzen.

ACHTUNG: Überschreiben Sie auf keinen Fall die Datei **REDALERT.MIX**, sonst müssen Sie *Alarmstufe Rot* neu installieren! Öffnen Sie die Datei also am besten schreibgeschützt!

So, nun geht es ans Editieren.

Es gibt Standardeinstellungen für das Spiel sowie Settings für Gebäude und Einheiten.

Die Settings für Einheiten sind die, die Sie am ehesten zu Ihren Gunsten verändern können, da diese sich in der Regel bei Sowjets und Alliierten voneinander unterscheiden (bis auf die wenigen Einheiten, die beide Seiten haben!).

Für Einheiten sind folgende Abschnitte der **RULES.INI** wichtig:

```
; ***** Unit Statistics *****
```

(Die Beschreibung der Einheiten & Gebäude)

```
; ***** Weapon Statistics *****
```

(Die Beschreibung der Waffen)

```
sowie ; ***** Warhead Characteristics *****
```

(Die Beschreibung der Geschosse)

ACHTUNG: Die Einstellungen funktionieren in Multiplayer-Spielen nur, wenn alle Spieler eine identische **RULES.INI** besitzen. Ansonsten kommt es zum Absturz des Programmes!!!

1.

Anhand der Einheit Tanja/Tanya erklären wir Ihnen, wie Sie eine Einheit richtig verändern. Dabei haben wir nur die Punkte beschrieben, die Ihnen im Falle einer Änderung einen Vorteil erbringen können.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

Bitte lesen Sie die RULES.INI sorgfältig durch, bevor Sie sie editieren. Wenn Sie Punkte nicht verstehen, dann editieren Sie sie lieber nicht, um Fehler zu vermeiden. Sollten Probleme auftreten, dann entfernen Sie einfach die RULES.INI aus dem Alarmstufe-Rot-Verzeichnis, und der Urzustand ist wieder hergestellt.

Wir empfehlen Ihnen dringend, sich eine RULES.INI aus dem Netz zu besorgen, die Beschreibungen enthält. Eine solche RULES.INI liegt auch in der Games-Bibliothek des Markt&Technik-Forums auf CompuServe, die Beschreibungen sind allerdings englisch. Als Word-6-Dokument ist die Datei ca. 50 Seiten lang!

Weitere Cheats finden Sie in Form von Trainern und Editoren auf den Alarmstufe Rot/Red-Alert-Seiten im WWW und in den Spieleforen auf CompuServe. Wir haben uns außerdem bemüht, eine kleine Auswahl an Cheat-Programmen in die Games-Bibliothek des Markt&Technik-Forums auf CompuServe zu legen.

Wie Sie es also auch machen, wir wünschen viel Spaß beim Cheaten!

Unit Statistics

Alt Neu Erklärung

1. ; Tanya
 2. [E7]
 3. Prerequisite=atek
 4. Primary=Colt45
 5. Secondary=Colt45
 6. Strength=100
 7. Armor=none
 8. TechLevel=11
 9. Sight=6
 10. Speed=5
 11. Owner=allies,soviet
 12. Cost=1200
 13. Points=25
 14. Infiltrate=yes
 15. C4=yes
 16. DoubleOwned=yes
-
1. ; Tanya
 2. [E7]
 3. Prerequisite=atek
 4. Primary=Colt45
 5. Secondary=Colt45
 6. Strength=600
 7. Armor=none
 8. TechLevel=11
 9. Sight=10
 10. Speed=10
 11. Owner=allies,soviet
 12. Cost=1200
 13. Points=25
 14. Infiltrate=yes
 15. C4=yes
 16. DoubleOwned=yes

1. -
2. -
3. -
4. *Erste Waffe
5. *Zweite Waffe (bei gleicher Waffe doppelte Schußgeschwindigkeit)!
6. *Die Hitpoints der Einheit,
7. *Panzerung: none,wood,light,heavy,concrete
8. -
9. *Sichtweite der Einheit (max. 10)
10. *Geschwindigkeit der Einheit (max.40)
11. -
12. *Produktionskosten
13. -
14. -
15. *Spezielle Option bei Tanya, Sprengstoff für Gebäude (kann jede Infanterie-Einheit bekommen)
16. -

1. ; Tanya pistol
2. [Colt45]
3. Damage=500
4. ROF=5
5. Range=20
6. Projectile=Invisible
7. Speed=100
8. Warhead=Super
9. Report=GUN5

1. -
2. -
3. *Schaden der Waffe (in Hitpoints) 1 Schuß eine Einheit!
4. *Pause zwischen Schüssen (15 = 1 sec. bei mittlerer Spielgeschw.)
5. *Reichweite in Feldern
6. -
7. -
8. *Geschossart (Super ist die Overkill-Waffe)
9. -

Weapon Statistics

Alt Neu Erklärung

1. ; Tanya pistol
2. [Colt45]
3. Damage=50
4. ROF=5
5. Range=5.75
6. Projectile=Invisible
7. Speed=100
8. Warhead=HollowPoint
9. Report=GUN5



WebWeiser

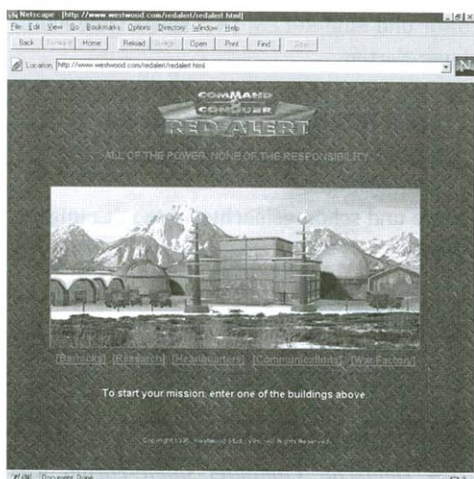
Wenn Sie beim Surfen durch das Internet und andere Online-Dienste nach Informationen über *Command & Conquer-Alarmstufe Rot* suchen, dann hilft Ihnen vielleicht diese Liste von WWW-Seiten und *CompuServe*-Foren, Ihren Wissensdurst zu stillen. Bei der eigenen Suche sollten Sie nur eines beachten: *Command & Conquer – Alarmstufe Rot* heißt im Original *Command & Conquer – Red Alert!*

World Wide Web

- Die offizielle Red-Alert-WWW-Seite von den Westwood Studios

<http://www.westwood.com/redalert/redalert.html>

Hier finden Sie offizielle Zusatzinformationen sowie die Westwood-Chat-Seite
<http://www.westwood.com/wchome/wchome.html>



Englischsprachige Seiten



- Red Alert for the Hardcore Gamer
<http://www.netcomuk.co.uk/cncfaq/index.html>

Meiner Meinung nach die beste Red-Alert-Seite im Internet. Super Aufmachung und erstklassige Infos! Hier finden Sie den Red Alert Internet Strategy Guide!



- The Chronosphere
<http://games.net-link.net/ladder/ra/home.html>

Viele Informationen, aber etwas unübersichtlich.

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

1.

2.

3.

4.

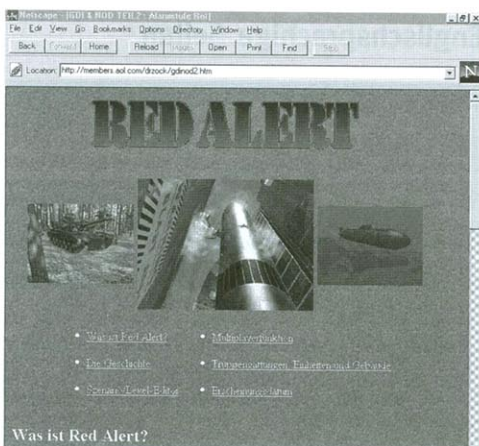
5.

6.

7.

8.

9.



- **Scrub's Red Alert Homepage**
<http://soback.kornet.nm.kr/syngree/>
Schön gemachte Seite mit einigen Savegames zum Downloaden.
- **The Red Alert Unofficial Homepage**
<http://home.sol.no/sagevik/ra/>
Multiplayer-Karten und andere Files zum Download machen diese Seite einen Besuch wert.
- **The Red Alert WWW Page**
<http://www.choice.net/RedAlert/>
Saubere gestaltete und unglaublich aktuelle Site mit vielen Files und erstklassiger Taktiken-Abteilung.

Deutschsprachige Seiten

- **Die inoffizielle Alarmstufe-Rot-Homepage**
<http://www.angelfire.com/de/ralert/>
Einige gute Tips und nette Screenshots.
- **Command & Conquer and Red Alert Page**
http://ourworld.compuserve.com/homepages/Achim_Buechner/cuc.htm
Einige sehr gute Files zum Download (z.B. ein Editor und eine RULES.INI) sowie viele Multiplayer-Karten.

• GDI & NOD TEIL2: Alarmstufe Rot

<http://members.aol.com/drzock/gdinod2.htm>

Nette und schön gemachte Seite mit einigen Infos.

CompuServe

Deutschsprachige Foren sind:

Das *Markt&Technik-Forum* als Hausforum unseres Verlages (**GO GERMUT**),

Das *Deutsche Computer-Spiele-Forum* (**GO DEUSPIEL**) Hier finden Sie zur Zeit die größte Menge an Multiplayer-Karten für *Alarmstufe Rot* auf *CompuServe*! Sowie das *PC Player-Forum* (**GO PCPLAYER**).

Englischsprachige Foren sind:

Das *Gamers Forum* (**GO GAMERS**) und das *Game Publishers B Forum* als offizielles Forum von Westwood (**GO GAMBPUB**)

Viel Spaß beim Surfen!



COMMAND & CONQUER



X GAMES

»Alarmstufe Rot«, der mit Spannung erwartete Nachfolger des erfolgreichsten Strategiespiels der letzten Jahre (»Command & Conquer - Der Tiberiumkonflikt«)! Und wieder ist der Strategie herausgefordert, sein Letztes und Bestes zu geben.

Bessere Computergegner, größere Karten, ein deutlich verbesserter Mehrspielermodus und SVGA-Auflösung machen das Spiel noch reizvoller und spannender. Damit Sie mit strategischen Erfolgen glänzen können, bietet Ihnen dieser **ausgezeichnete Profi-Guide** zu über 40 Missionen der Einzelspieler-Szenarien ausgeklügelte Taktiktipps und hervorragende Karten.

Für alle, die mehr wollen, gibt es detaillierte Beschreibungen der Einheiten, pfiffige Kniffe, um die Missionen noch schneller und effektiver zu bewältigen, **Super-Cheats** und natürlich eine ausführliche Anleitung zum Mehrspielermodus. Egal, ob Sie sich für die Alliierten oder die Sowjets entscheiden – führen Sie Ihre Seite zum **Sieg!**

Inhalt:

- Strategietipps zu über 40 Missionen
- Karten zu jeder Mission
- Beschreibung aller Einheiten
- Insider-Tipps für ihren richtigen Einsatz
- Tricks, um die Missionen schneller zu bewältigen
- Cheats
- Alles über den Mehrspielermodus
- So bedient man den Karteneditor

ISBN 3-8272-9014-7



9 783827 290144

DM 19,95 öS 146,- sFr 17,-