

Peter Schmitz & Christian Schmidt

COMMAND & CONQUER

THE UNOFFICIAL GUIDE

Geniale Taktiken und Finten für PC-Strategen

X GAMES

COMMAND AND CONQUER

THE UNOFFICIAL GUIDE

COMMAND AND CONQUER

THE UNOFFICIAL GUIDE



X GAMES

COMMAND AND CONQUER

Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme

Schmitz, Peter:

Command & conquer : Pocket-Guide ; / Peter Schmitz/
Christian Schmidt. – Haar bei München : X Games, 1996

ISBN 3-8272-9000-7

NE: Schmidt, Christian.; Schmitz, Peter: Command and conquer;

Schmidt, Christian: Command and Conquer; HST

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
»Command and Conquer« ist ein Warenzeichen von Westwood Studios Inc. © 1995 USA

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

99 98 97 96

ISBN 3-8272-9000-7

© 1996 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, München

Lektorat: Birgit Ellissen

Herstellung: Martin Horngacher

Druck: Offizin Andersen Nexö, Zwenkau

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

Printed in Germany

SEKTION: EINLEITUNG

Vorwort

Dankeschön

Einleitung

1. SEKTION: STEUERUNG

Steuerung

Bewegung auf der Hauptkarte

Der Radarschirm

Bewegung der Truppen

2. SEKTION: TAKTIKEN

Taktiken

Nehmen Sie sich Zeit zum Planen

Koordinieren Sie Ihre Einheiten

Verteilen Sie Ihre Truppen

Behalten Sie wichtige Einheiten im Auge

Stoppen Sie den Tiberiumfluß

Bauen Sie nicht ins Blaue

Mauern Sie den Gegner ein

Nehmen Sie immer die Hintertür

Nutzen Sie die Schwächen der KI

Speichern Sie oft!

Spezielle GDI-Taktiken

Spezielle NOD-Taktiken

3. SEKTION: GEBÄUDE

8 Gebäude 26

8 Gemeinsame Gebäudestrukturen 26

9 Bauhof 26

Befestigungen 26

Funk- und Radarzentrale 27

12 Großkraftwerk 27

12 Kraftwerk 27

13 Raffinerie 28

14 Silo 28

Werkstatt 28

GDI-Einrichtungen 29

18 Befestigungsturm 29

18 Heliport 29

18 Kasernen 29

19 Komm-Zentrale / Ionenwerfer 30

19 Wachturm 30

20 Waffenfabrik 30

20 NOD-Strukturen 31

20 Flarak-Stellung 31

21 Flugfeld 31

21 Geschützturm 31

21 Hand von NOD 32

22 Helipad 32

23 Obelisk des Lichts 32

Tempel von NOD 32

1

2

3

4

5

6

7

8

E

4. SEKTION: TRUPPEN

Gemeinsame Truppen von GDI & NOD

Infanteriebot »Schütze MK.4«

Infanteriebot »Rak-Zero«

Commandobot v.2.1

Invasor MK.IV

MBF (Mobiles Baufahrzeug)

Sammler

Helitrans

Raketenpanzer »Honest John«

Spezielle GDI-Einheiten

BMT

Geleitjäger »Epsilon«

Infanteriebot »Grenadier RG2«

Kampfpanzer M1A1

Luftkissenlandungsboot

Rak-Kreuzer

Rak-Werfer »Stahlhagel«

Orca

Wüstenjäger 4WD

X66 Mammut

Spezielle NOD-Einheiten

Artillerie »Hammer der Gnade«

Attack-Helikopter

Gefechtskrad »NOD-Mot«

Infanteriebot »Flamme der Läuterung«

Infanteriebot »Chemie«

Jagdpanzer »Fackel der Erleuchtung«

Leichter Panzer »Faust von NOD«

Kampfbuggy

Tarnpanzer »Mantel des Schweigens«

Transporter »Schwingen des Lebens«

5. SEKTION: GDI-MISSIONEN

Mission 1: Estland Brückenkopf

Mission 2: Estland, Parnu

Mission 3: Lettland, Jelgava

Mission 4a: Polen, Danzig

Mission 4b: Polen, Bialystok

Mission 4c: Weißrußland, Bobyrusk

Mission 5a: Deutschland, Hannover

Mission 5b: Deutschland, Dresden

Mission 5c: Ukraine, Iwano-Frankowsk

Mission 6: Tschechien, Ostra

Mission 7: Tschechien, Ostra

Mission 8a: Österreich, Salzburg

Mission 8b: Slowakei, Bratislava

Mission 9: Ungarn, Budapest

Mission 10a: Slowenien, Triest

Mission 10b: Rumänien, Arad

Mission 11: Griechenland, Korinth

Mission 12a: Albanien, Shkodra

Mission 12b: Bulgarien, Sofia

Mission 13: Jugoslawien, Nis

Mission 14: Jugoslawien, Belgrad

Mission 15a: Bosnien-Herzeg., Sarajewo, Süden

Mission 15b: Bosnien-Herzeg., Sarajewo, Norden

Mission 15c: Bosnien-Herzeg., Sarajewo, Osten

6. SEKTION: NOD-MISSIONEN

Mission 1: Libyen	81
Mission 2a: Ägypten, El Alamein	82
Mission 2b: Ägypten, Al-Kharjah	83
Mission 3a: Sudan, Kafia-Kingi	84
Mission 3b: Sudan, Al-Ubayyio	85
Mission 4a: Tschad, Oum Hadjer	86
Mission 4b: Tschad, Mao	87
Mission 5: Mauretanien	88
Mission 6a: Elfenbeinküste, Abidjan	90
Mission 6b: Benin, Porto-Nuovo	91
Mission 6c: Nigeria, Abuja	93
Mission 7a: Kamerun, Koula-Moutou	94
Mission 7b: Gabun, Bertoua	95
Mission 7c: Zentralafrikan. Rep., Bengassou	96
Mission 8a: Zaire, Kinshasa	98
Mission 8b: Zaire, Ludja	99
Mission 9: Ägypten, Luxor	100
Mission 10a: Angola, Caiundo	102
Mission 10b: Tansania, Mzuzu	103
Mission 11a: Namibia, Keetmanshoop	104
Mission 11b: Mosambik, Xai-Xai	106
Mission 12: Botsuana, Ghanzi	106
Mission 13a: Südafrika, Kapstadt	108
Mission 13b: Südafrika, Kapstadt	109
Mission 13c: Südafrika, Kapstadt	111

7. SEKTION: MULTIPLAYER

Einstellungen	114
Verbindungsmöglichkeiten	115
Netzwerk	115
Serielle Schnittstelle	115
Die Szenarien	116
1. Green Acres	116
2. Sandtrap	116
3. Lost Arena	116
4. River Raid	116
5. Eye of the Storm	116
6. Lakefront Clash	116
7. Desert Madness	116
8. Pitfall	116
9. Moosehead Barrens	117
10. Winter Wonderland	117
11. One Pass Fits All	117
12. Straight and Narrow	117
13. King Takes Pawn	117
14. Nowhere to Hide	117
15. Marooned	117
16. Tiberium Gardens	117

8. SEKTION: CHEATS

Cheats	124
--------	-----

VORWORT

Hier sind wir wieder. Diesmal mit dem angekündigten Leitfaden zu Command & Conquer, dessen Ziel es ist, Hilfestellungen zu geben, wo das Handbuch deutliche Lücken läßt. Sie haben richtig gelesen: Command & Conquer bietet eine Reihe von Optionen, die nicht im Handbuch beschrieben sind. Außerdem wollen wir alternative Lösungen aufzeigen, die auch funktionieren, und genaue Karten liegen auch noch bei. Gerade hier finden sich in Spielezeitschriften oft nur recht ungenaue Informationen. Weiterhin sind einige der Lösungswege ziemlich gefährlich dargestellt oder nur mit Glück begehbar. Die Karten sind meist recht ungenau, manchmal sogar fehlerhaft und versperren so den Blick für mögliche Operationen. All das wollten wir besser machen. Also werden wir hier nur Lösungen vorstellen, die auch so getestet sind, und die Karten wurden mit viel Liebe und Sorgfalt von Frederike Werckmeister entworfen und aus unseren unübersichtlichen Handzeichnungen übertragen. Wir hoffen, diese Karten gefallen Ihnen ebenso gut wie uns. Nun hoffen wir noch, daß dieses Buch Ihren Vorstellungen entspricht und Sie interessante Tips und Tricks (und Cheats?!) aus diesem Werk gewinnen.

Christian Schmidt & Peter Schmitz
Würzburg, November 1995

DANKESCHÖN

Bedanken möchten wir uns wieder einmal bei Frau Ellissen vom Markt&Technik-Verlag, ohne die die Entstehung dieses Buches auch dieses Mal nicht möglich gewesen wäre.

Herrn Mark Buro von Virgin Deutschland danken wir für die Unterstützung seitens der Spielproduktion für seine Bemühungen.

Den Kollegen bei der PowerPlay danken wir für ihre Unterstützung.

Den Leuten bei HoSS, Würzburg danken wir ebenso für einige Tips wie den Leuten aus den CompuServe-Foren, denen wir die eine oder andere Anregung verdanken.

Unser besonderer Dank gilt diesmal Frederike (Fred) Werckmeister, die endlose Stunden damit verbrachte, unser »Gekritzeln« in ansehnliche Karten zu verwandeln.

Dann bleiben nur noch unsere Freunde, Kollegen und, nicht zu vergessen, Caro, die uns direkt, indirekt und moralisch unterstützt haben.

EINLEITUNG

Command & Conquer stellt einen klassischen Konflikt in Geschichten und Sagen dar: den Kampf Gut gegen Böse. Soweit nichts Neues bis auf einige Kleinigkeiten, die das Spiel auszeichnen:

Der Spieler kann wählen, ob er lieber die Guten, also GDI (Global Defence Initiative – Globale Verteidigungs-Initiative), oder die Bösen, NOD (die Bruderschaft von NOD, eine Terrorvereinigung), spielen möchte. Auch wenn die moralische Aussage dabei einen seltsamen Beigeschmack hat, lässt sich ein gewisser Reiz nicht leugnen.

Ach ja, apropos Gut und Böse, im Spiel haben die GDI-Einheiten eigentlich durchgängig eine gelbe/goldene Färbung, während die NOD-Truppen mit roten und grauen Farben kenntlich gemacht werden. Dies konnten wir leider aus technischen Gründen in diesem Buch nicht beibehalten. Deshalb haben wir die GDI-Truppen wo nötig mit blauen Farben gekennzeichnet, die NOD-Einheiten behalten weiterhin ihr Rot.

Das Setting erinnert stark an Frank Herberts »Dune«. Dort ging es um eine Substanz namens »Spice«, hier handelt es sich um »Tiberium«. Auch ein älteres Spiel mit ähnlicher Game Engine und dem Dune-Hintergrund (Dune2, ebenfalls von Westwood) existiert

bereits. Aber die Überarbeitung hat sich allemal gelohnt. Man darf sich schon jetzt auf den nächsten Teil dieser Saga (Command & Conquer 2: Tiberian Sun) freuen.

1

2

3

4

5

6

7

8

E

COMMAND AND CONQUER



SEKTION: STEUERUNG

1

2

3

4

5

6

7

8

E



STEUERUNG

In diesem Kapitel wollen wir die allgemeine Steuerung und die Bedienung des Spielinterfaces von *Command & Conquer* beschreiben. Hierbei kommen die Bereiche etwas kürzer, die im Handbuch freundlicherweise bereits erklärt wurden. Dafür werden wir auch eine Reihe von Funktionen und Tastaturbefehlen vorstellen, die seltsamerweise nicht den Weg in das Handbuch gefunden haben, sondern nur in der ReadMe-Datei des Spiels angesprochen werden. Da anzunehmen ist, daß nicht jeder diese Datei gelesen hat, haben wir diese wichtigen Befehle hier nochmals aufgeführt. Wann immer Sie also die Bemerkung **Achtung, nicht im Handbuch!** sehen, sollten Sie aufmerksam weiterlesen.

BEWEGUNG AUF DER HAUPTKARTE

Der normale Weg, sich auf der großen Hauptkarte zu bewegen, ist das *Scrollen*. Sie bringen den Mauszeiger einfach zum Rand der Karte und bewegen damit den Ausschnitt soweit wie das Terrain zuläßt. Daß es möglich ist, in eine Richtung zu scrollen, erkennen Sie daran, daß sich der Mauszeiger in einen breiten weißen Pfeil verwandelt. Ist der Pfeil rot durchgestrichen, dann haben Sie den Rand der Karte erreicht.

Dies ist allerdings eine sehr zeitaufwendige und ungenaue Art und Weise, das ganze Gebiet im Auge zu behalten, besonders, wenn man mehrere Schlüsselpositionen beobachten will.

Zu diesem Zweck gibt es bei *Command & Conquer* aber freundlicherweise eine *Lesezeichen-Funktion*.

ACHTUNG, NICHT IM HANDBUCH!

Sie können bis zu vier Bereiche der Karte auf die Funktionstasten F7 bis F10 legen und damit, mit nur einem Tastendruck, zur nächsten Position wechseln. Um die Funktionstasten zu belegen, holen Sie sich den gewünschten Bereich auf die Hauptkarte, halten dann die **Strg**-Taste gedrückt und drücken die gewünschte Funktionstaste. Um später wieder zur gewünschten Position springen zu können, benutzen Sie dann nur noch die jeweilige F-Taste. Haben Sie auf einer Funktionstaste bereits eine Position gespeichert, und Sie speichern eine neue Position darauf, wird die alte selbstverständlich überschrieben. Die Funktionstastenbelegungen bleiben übrigens auch erhalten, wenn Sie den Spielstand abspeichern und das Spiel verlassen.

DER RADARSCHIRM

Sobald Sie in Ihrer Basis eine *Kommunikations- und Radarzentrale* errichtet haben, erscheint auf dem *Sidebar-Menü* ein Radarbild der gesamten Karte. Wie auf der Hauptkarte können Sie nur die Kartenbereiche sehen, die Sie schon aufgeklärt haben, der Rest ist schwarz.



Ein Mausklick auf den Knopf *Karte* ermöglicht es Ihnen, zwischen zwei Kartendarstellungen zu wählen. Die eine bietet eine grobe Übersicht, auf der Sie aber hervorragend das Geschehen auf der ganzen Karte im Auge behalten können. Die zweite bietet eine etwas detailliertere Ansicht, auf der sie sogar einzelne Einheiten erkennen können; dafür sehen Sie aber nur etwa ein Viertel der ganzen Karte. Den Kartenausschnitt können Sie über das Radarbild auch relativ einfach verschieben: Klicken Sie unkompliziert mit der Maus auf den Bereich der Karte, der Sie interessiert. Ein Kasten zeigt an, welcher Teil der Karte gerade auf dem Hauptschirm sichtbar ist.

ACHTUNG, NICHT IM HANDBUCH!

Daß Sie über die Radarkarte sogar Einheiten bewegen können, wenn Sie sie erst einmal auf dem Hauptschirm ausgewählt haben, dürften Sie relativ schnell gemerkt haben, aber es geht

1

2

3

4

5

6

7

8

E



noch mehr! Haben Sie eine Einheit ausgewählt, dann können Sie sie nicht nur bewegen, sondern ihr auch Befehle geben wie *fahr zum Reparieren* oder *fahr in die Raffinerie* oder *greif dieses Gebäude/diese Einheit an*. Sie müssen dazu nur das Fahrzeug auswählen (also z.B. den Sammler) und dann den Mauszeiger auf der Radarkarte auf die Raffinerie bewegen. Der Cursor verwandelt sich dann in das *Einfahren*-Symbol (drei grüne Dreiecke), und mit einem einzigen Mausklick macht sich Ihr Sammler auf den Weg nach Hause. Dies funktioniert ebenso mit der Werkstatt und mit Angriffsobjekten.

BEWEGUNG DER TRUPPEN

Der letzte und wichtigste Punkt beim Spielinterface von *Command & Conquer* ist die Steuerung der Truppen. Aber vor dem Steuern steht in der Regel erst einmal das Auswählen der einzelnen Truppenteile. Bei einer einzelnen Einheit ist das überhaupt kein Problem: Sie klicken sie nur einmal kurz mit einem Klick der linken Maustaste an, und schon ist sie ausgewählt. Ein Klick der rechten Maustaste de-selektiert die Einheit wieder.

Wenn Sie mehrere Einheiten auf einmal auswählen wollen, dann können Sie mit der Maus ein Rechteck um die Einheiten aufziehen, das fast beliebige Größe haben kann. Sie müssen

dazu nur die linke Maustaste gedrückt halten. Was ist aber, wenn Sie aus einem Haufen von Infanteriebots nur drei auswählen wollen, oder wenn Sie die Kontrolle über verschiedene Einsatzgruppen behalten möchten? Nun, auch dafür gibt es bei *Command & Conquer* eine Lösung.

ACHTUNG, NICHT IM HANDBUCH!

Wenn Sie mehrere einzelne Einheiten auswählen wollen, dann geht dies sehr einfach, indem Sie die **Shift**-Taste gedrückt halten, während Sie die Einheiten Ihrer Wahl anklicken. Des weiteren gibt es auch für die Einheiten einen Speicher, in dem Sie bis zu zehn verschiedene Gruppen speichern können. Um eine oder mehrere Einheiten auf eine Speichertaste zu legen, müssen Sie die Einheiten nur auswählen, dann die **Strg**-Taste gedrückt halten und eine **Zifferntaste** von 1 bis 0 drücken. Um im späteren Spielverlauf diese spezielle Gruppe wieder auszuwählen, müssen Sie einfach die jeweilige Zifferntaste drücken. Sie können allerdings eine Einheit nur auf einen Speicherplatz legen (also z.B. nicht Schütze 1 auf die Taste 1 und dann die Schützen 1, 2 und 3 auf die Taste 2 legen). Bei Neubelegung wird der alte Speicher gelöscht. Um die Hauptkarte auf eine ausgewählte Einheit zu zentrieren, gibt es zwei Möglichkeiten. Erstens, Sie wählen eine Einheit aus (egal ob per Mausklick oder Zifferntaste) und drücken dann die **Pos 1**-Taste, oder zweitens, Sie drücken **Alt** und eine der

Speichertasten 1 – 0, um direkt zur gespeicherten Einheit zu springen. Die Speicherfunktion erweist sich übrigens bei Luftwaffen-Einheiten als äußerst praktisch, da Sie über die Speichertaste auch Einheiten auswählen können, die sich gerade in der Luft befinden, was mit der Maus so nicht möglich ist. Mit der Taste »N« lassen sich die Einheiten übrigens der Reihe nach durchschalten.

Zum Schluß noch einige weitere Tastenkombinationen, die nur in der ReadMe Datei erwähnt werden:

- Mit der Taste »X« können Sie ausgewählte Einheiten dazu bringen, sich in einem bestimmten Gebiet etwas zu verteilen und auf Wachposition zu gehen. Zum einen werden die Einheiten damit aktiv das Gelände bewachen und auf alles schießen, was Feind ist, und zum zweiten bewegen sich Ihre Einheiten dadurch schnell von einem Mittelpunkt auseinander. Dies ist dann praktisch, wenn sich Ihre Schützen mal wieder mit dem feindlichen Sammler angelegt haben, bevor sie unter dessen Rädern zerquetscht werden.
- Mit der Taste »G« können Sie eine Gruppe von Einheiten in den Wachmodus versetzen. Diese Einheiten werden daraufhin die Gegend patrouillieren und auf jede feindliche Einheit, die sich nähert, das Feuer eröffnen.
- Durch Drücken der Taste »H« zentrieren Sie die Hauptkarte auf Ihren Bauhof.
- Mit der **Strg**-Taste geben Sie einer Einheit den Befehl, Gebäude oder Einheiten anzugreifen, die sie normalerweise nicht anfassen darf. Dies kann manchmal bei GDI-Einheiten ganz praktisch sein, da sie damit auch Zivilisten und Zivilgebäude beschießen können. Für NOD ist es eigentlich nur ganz spaßig, wenn Sie unbedingt ausprobieren wollen, wie viele Raketen Ihre Hand von NOD aushält.
- Sie können übrigens Einheiten auch den Befehl geben, andere Einheiten oder Gebäude zu bewachen und zu schützen. Dafür müssen Sie die Wacheinheit auswählen und auf das zu schützende Objekt klicken, während Sie die **Strg**- und die **Alt**-Taste gedrückt halten. Ist das zu schützende Objekt eine Einheit, dann wird der entsprechende Aufpasser ihr von nun an überall hin folgen und auf jeden Feind schießen, der sich ihr nähert. Bei Gebäuden verhält es sich ähnlich.

1

2

3

4

5

6

7

8

E



SEKTION: TAKTIKEN

1

2

3

4

5

6

7

8

E



TAKTIKEN

In diesem Kapitel wollen wir Ihnen eine Einführung in ein paar der wichtigsten Spieltaktiken bei *Command & Conquer* geben und Ihnen dazu noch jeweils eine allgemeine Lösungsstrategie für GDI und NOD vorstellen, die einen kleinen Einblick darin geben soll, wie man *Command & Conquer* lösen kann. Das muß jedoch nicht heißen, daß dieser Vorschlag die alleingültige und beste Lösung ist. Mitnichten, es gibt eine ganze Reihe von Varianten, wie Sie Missionen gewinnen können. Für die Einsteiger unter Ihnen haben wir aber aus genau diesem Grund zumindest eine kleine Hilfestellung geschaffen.

NEHMEN SIE SICH ZEIT ZUM PLANEN

Dies ist die erste und eine der wichtigsten Regeln für *Command & Conquer*, und Sie sollten sie wirklich beherzigen. Nichts ist bei *Com-*

mand & Conquer schlimmer, als ein unkoordinierter, hektisch ausgeführter Plan, und nichts bringt Sie weiter als eine solide Strategie. Nehmen Sie sich die Missionskarten aus diesem Handbuch, und planen Sie Ihre Strategie bereits, bevor Sie die Mission überhaupt begonnen haben, oder legen Sie während des Spiels hin und wieder Pausen ein, in denen Sie sich die Gegebenheiten genau anschauen und dann in aller Ruhe, ohne Zeitdruck, Ihre Entscheidungen treffen.

KOORDINIEREN SIE IHRE EINHEITEN

Würfeln Sie Ihre Einheiten nicht kunterbunt durcheinander, sondern ordnen Sie sie in vernünftigen Gruppen an. Plazieren Sie diese auf Speichertasten (siehe *Steuerung*), und fügen Sie diese Gruppen dann zu schlagkräftigen Angriffsformationen zusammen. Wenn Sie die einzelnen Grüppchen (also z.B. Invasoren,

Schützen und Panzer) auf einzelne Speichertasten legen, hat dies den Vorteil, daß Sie im Ernstfall die einzelnen Gruppen besser trennen können (um z.B. die Invasoren nach hinten und die Panzer nach vorne zu schicken). Decken Sie schwächere Einheiten immer durch vor ihnen platzierte stärkere Einheiten ab, oder platzieren Sie besonders verwundbare Truppen etwas abseits des Hauptkampfes.

VERTEILEN SIE IHRE TRUPPEN

So wichtig es ist, daß Sie Ihre Truppen während eines Gefechtes nicht zu weit auseinander driften lassen, so wichtig ist es für patrouillierende Einheiten, daß Sie sie breitgefächert aufstellen. Zum einen können die Einheiten dadurch ein etwas größeres Gebiet bewachen, und zum zweiten sind sie dann nicht so anfällig gegen Überraschungsangriffe. Ein einzelner, unbeachteter Flammenwerfer kann mit Leichtigkeit eine Gruppe von fünf Grenadiern ausradieren

und mit etwas Glück sogar noch überleben, wenn seine Opfer alle auf einem Haufen sitzen. Stehen sie aber etwas verstreut, kommt er vielleicht nicht einmal an eine einzelne Einheit heran. Ähnlich verhält es sich auf NOD-Seite, sobald die GDI Luftangriffe zur Verfügung hat. Spätestens wenn Sie 10 bis 20 Infanteristen bei **einem einzigen** Luftangriff verloren haben, werden Sie sich hüten, Gruppen von mehr als zwei oder drei Einheiten zu bilden.

BEHALTEN SIE WICHTIGE EINHEITEN IM AUGE

Diese Aussage bedarf eigentlich keinerlei Erläuterung. Ein ungeschützter Sammler tief im Niemandsland hat in der Regel kaum eine Chance, heil und mit voller Ladung zur Basis zurückzugelangen. Ein Sammler, dem Sie dagegen eine Eskorte mitgeben, hat da schon mehr Chancen. Dies gilt aber nicht nur für den Sammler, sondern für alle wichtigen Einheiten im Spiel. Es kann z.B. sein, daß Sie mit einem



1

2

3

4

5

6

7

8

E

Invasor im Gepäck eine Mission starten und genau *diesen einen* Invasor später dringend brauchen werden. Bewachen Sie Ihre Schlüsseleinheiten also mit allem, was sie aufzubieten haben, denn ohne sie haben Sie es später um ein Vielfaches schwerer.



STOPPEN SIE DEN TIBERIUMFLUSS

Dies mag leicht klingen, ist es aber leider allzu oft nicht. Die Zerstörung des gegnerischen Sammlers ist in vielen Missionen der Grundstein auf dem Weg zu Ihrem Sieg, denn damit berauben Sie den Gegner seiner Geldquelle und schränken ihn etwas in seinen Baumöglichkeiten ein.

Wenn sich Ihnen eine günstige Gelegenheit bietet, dann schlagen Sie ohne zu Zögern zu, aber versuchen Sie nicht um jeden Preis, den

Sammler zu vernichten, denn es kommt bestimmt eine nächste Gelegenheit. Eine Alternative zur Vernichtung des Sammlers kann es übrigens auch sein, die Raffinerie des Gegners entweder zu zerstören oder kurzerhand zu übernehmen. Das ist für ihn in der Regel deutlich schmerzhafter. Wenn Sie den Sammler angreifen und sogar zerstören, dann bereiten Sie sich gleich auf einen ziemlich wütenden Gegner vor, der Ihnen alles entgegenwerfen wird, was er aufbieten kann. Denn wer mag schon, daß man ihm sein Eigentum kaputt macht.

BAUEN SIE NICHT INS BLAUE

Planen Sie die Struktur Ihrer Basis sehr sorgfältig, damit wichtige Gebäude, wie die Raffinerie, die Fabriken oder die Werkstatt immer freien Zugang von möglichst vielen Seiten haben. Empfindliche Gebäude sollten Sie allerdings möglichst fern von feindlichen Einheiten aufstellen, wenn möglich im Schutz des Geländes.

MAUERN SIE DEN GEGNER EIN

Auch wenn es sich kostspielig anhört, nutzen Sie die Möglichkeiten Ihrer Befestigungsanlagen nicht nur, um Ihre Basis zu ummauern, sondern auch, um weit vorgeschobene Außenposten bilden zu können, oder um den Gegner von wichtigen Pässen oder Tiberiumfeldern fernzuhalten. Ziehen Sie lange Sandsack-Bar-

rieren, errichten Sie an deren Ende dann Wachposten oder Sperren, und verkaufen Sie die Sandsäcke dann wieder. So hält sich der Geldaufwand einigermaßen in Grenzen. Eine der nettesten Möglichkeiten, dem Gegner den Geldhahn zuzudrehen, ist es übrigens, seinen Sammler mit Sandsäcken »einzumauern«. Der Gegner wird **nie** merken, wo sein Sammler abgeblieben ist und auch keinen neuen bauen.

NEHMEN SIE IMMER DIE HINTERTÜR

Schon wieder so eine Binsenweisheit, aber es ist wirklich so. Oft genug scheint der Weg durch den Haupteingang der einzige Weg in eine Basis, aber ein einziger Transporthelikopter oder ein in die Lagermauer gesprengtes Loch reicht oft schon aus, um sich ganz neue Möglichkeiten zu eröffnen. Wenn Sie den »Hinteringang« gefunden haben, kommen Sie oft auch mit deutlich weniger Truppen aus, als bei der Planung eines Frontalangriffs.

NUTZEN SIE DIE SCHWÄCHEN DER KI

Die KI (Künstliche Intelligenz) des Computergegners ist zwar nicht übel, aber sie hat einige Schwächen, die Sie sich zunutze machen können. Ein Beispiel dafür ist der schon angesprochene Trick mit dem eingemauerten Sammler. Aber es gibt noch eine Reihe von anderen Schwachpunkten, die Sie ausnutzen sollten. So bleiben Panzerfahrzeuge zum Beispiel stehen, wenn sie von Rak-Zeros angegriffen werden,

während sie andere Infanterie-Einheiten einfach überrollen. Dies macht sie zu einer leichten Beute für Rak-Zeros. Ein weiteres Beispiel sind die GDI-Luftangriffe. Sie wenden sich immer gegen die nördlichste Einheit oder den nördlichsten Teil der Basis. Haben Sie also in Ihrer NOD-Basis Ärger mit Luftangriffen, dann positionieren Sie einfach ein »Opfer-Gebäude« (z.B. einen Silo) etwas nördlich der Basis, und Sie sparen sich eine Menge an Reparaturkosten. Es gäbe noch eine ganze Reihe von Schwachstellen, die man nennen könnte, aber wir wollen Ihnen ja nicht den Spaß am Suchen verderben. Denken Sie lediglich daran, daß auch ein Computer Fehler macht, und wenn er sie macht, dann wird er sie immer wieder wiederholen.

SPEICHERN SIE OFT!

Dies ist die letzte Regel in der Liste, und es ist vielleicht die wichtigste. Nur durch häufiges Speichern sind Sie in der Lage, begangene Fehler wieder rückgängig zu machen, ohne gleich die ganze Mission neu spielen zu müssen. Da sich manche Missionen auf 4 bis 6 Stunden ausdehnen können, ist es sicher nicht verkehrt, wenn man zwei bis drei Save Games hat. Als Faustregel gilt: mindestens vor und nach jeder kritischen Situation abspeichern. Sie ersparen sich damit viele graue Haare.

1

2

3

4

5

6

7

8

E



SPEZIELLE GDI-TAKTIKEN

ALLGEMEINE LÖSUNGSSTRATEGIE

GDI-Truppen sind in der Regel etwas kampfstärker als das NOD-Gegenstück, aber dafür müssen Abstriche bei der Beweglichkeit gemacht werden. Es wird also selten vorkommen, daß ein schneller Vorstoß die Entscheidung bringt. In der Regel lassen sich die meisten Missionen nach folgendem Schema lösen:

1. Aufbau einer Basis
2. Sicherung und Ausbau der Basis
3. Erkundung der Karte
4. Aufstellen einer kampfstarken Truppe
5. Angriffe gegen wichtige Ziele mit speziellen Einheiten
6. Großangriff

Als Erkundungsfahrzeug eignet sich besonders der BMT, denn er vereint hohe Beweglichkeit und große Sichtweite mit einer brauchbaren

Panzerung. Die Anforderungen an die Angriffstruppe gestalten sich in den einzelnen Aufträgen verschieden. In der Regel fährt man mit Panzern immer recht gut.

Die speziellen Einheiten aus Punkt 5. sind Orcas und Invasoren. Die Invasoren packt man in einen BMT und fährt sie in die feindliche Basis, während andere Einheiten einen Scheinangriff führen. Sind die Invasoren abgesetzt und zu den Gebäuden unterwegs, zieht man die Truppen wieder zurück und bereitet einen Angriff vor. Die Gebäude lassen sich entweder für die eigene Produktion verwenden oder, falls man sie nicht braucht, oder nicht halten kann, verkaufen. Damit macht sich ein Invasor besonders bei wertvollen Strukturen bezahlt.

In späteren Missionen lohnt es sich oft, einen Befestigungsturm in der Nähe der feindlichen Basis zu bauen, der die Strukturen unter Dauerbeschuß hält und feindliche Einheiten gar

nicht erst ausrücken läßt. Die Luftangriffe sind die beherrschende Waffe in den frühen Szenarien, da NOD nur wenig Widerstand dagegen leisten kann (erst verfügbar, wenn alle Flarak-Stellungen vernichtet sind). Die Orcas bauen die Luftüberlegenheit der GDI-Einheiten noch aus. Sie erlauben die Vernichtung jedes bekannten Ziels. Orcas sollten aber immer nur im Rudel (4 – 10) vorgehen, da sonst die Schadenswirkung zu gering ist. Die Ionenkanone im Orbit vernichtet schwächere Strukturen und Infanterieansammlungen und sollte für entscheidende Schläge vorbehalten bleiben.

SPEZIELLE NOD-TAKTIKEN

ALLGEMEINE LÖSUNGSSTRATEGIE

Start:

- Suchen Sie sich einen sicheren Platz für Ihre Basis, in der Nähe von Tiberium und gut durch Gelände geschützt, falls sich Ihnen die Gelegenheit dazu bietet.

- Bauen Sie zuerst nur die dringend benötigten Strukturen, wie Kraftwerk, Raffinerie und Hand von NOD, und beobachten Sie dann die Umgebung. Erst wenn der Tiberium-Nachschub rollt, können Sie die größeren Strukturen bauen (Landefeld, Radar ...)

Aufklärung:

- Schicken Sie schnelle und wendige Einheiten aus, um die Gegend zu erkunden, aber fliehen Sie vor zuviel Widerstand. Die Zeit zur Erkundung der gegnerischen Basis ist noch nicht gekommen.
- Haben Sie das Gebiet weiträumig aufgeklärt, wird es interessant zu wissen, wie es in der gegnerischen Basis aussieht. Hierfür sind die NOD-Tarnpanzer am allerbesten geeignet, aber ein NOD-Mot tut es zur Not auch.

Vorbereitung zum Gefecht:

- Sobald Sie Ihr Ziel gefunden haben, beginnen Sie mit der Produktion einer kleinen



1

2

3

4

5

6

7

8

E

Streitmacht, die sich erst einmal um den feindlichen Sammler kümmert und die GDI damit finanziell aufs Trockene setzt.

- Schlagen Sie alle Angriffe auf Ihre Basis zurück, und bauen Sie derweil die Einheiten für die große Schlußoffensive.

Der Angriff rollt:

- Nähern Sie sich immer von mehr als einer Seite einer Basis, damit auch der Gegner gezwungen wird, seine Einheiten aufzuteilen.
- Sorgen Sie mit einem Teil Ihrer Truppen für eine kleine Ablenkung für die gegnerischen Truppen. Damit geben Sie Ihren Spezialeinheiten (Invasoren, Commandos oder Tarnpanzer) die Zeit, wichtige Aufträge für Sie zu erledigen.
- Greifen Sie bei einer Basis immer zuerst den Bauhof und die Raffinerie an. Ohne diese beiden Strukturen kann der Gegner keine neuen mehr bauen, und das Geld wird ihm auch recht bald ausgehen.
- Wenn Sie Probleme mit den GDI-Befestigungstürmen haben, dann denken Sie mal darüber nach, ob es nicht möglich wäre, ihnen den Strom abzudrehen.

- Sind die Schlüsselpositionen besetzt oder zerstört, dann ist es Zeit für den Todesstoß. Radieren Sie die Basis einfach mit allen verfügbaren Einheiten aus.

SEKTION: GEBÄUDE

1

2

3

4

5

6

7

8

E

GEBÄUDE

Wie in eigentlich jedem Eroberungsstrategiespiel nehmen auch in *Command & Conquer* die Gebäude und Produktionsstätten eine Schlüsselstellung ein. Hier werden die Roboterarmeen gebaut und die finanziellen Mittel beschafft. Es handelt sich also um die Keimzellen jeder Operation. Nicht jede Seite des Spiels kann über alle Gebäude verfügen, andere wiederum sind beiden Spielern zugänglich. Deshalb erfolgt die Gliederung in drei Unterkapitel.

Aufgeführt sind immer der Typ des Gebäudes, die Baukosten und die Panzerung (leicht gepanzerte Gebäude lassen sich leichter vernichten), die Sichtreichweite um den Standpunkt herum und die Menge an verbrauchter oder auch erzeugter Energie. Als letzter Punkt steht in der Auflistung noch, welche Gebäude als Voraussetzung bereits existieren müssen und was hier eigentlich produziert werden kann.

Es ist allerdings zu beachten, daß bestimmte Gebäude erst ab bestimmten Missionen errichtet werden können. (Heliports gibt es für die GDI nun einmal erst ab der 10. Mission und nicht schon früher.)

GEMEINSAME GEBÄUDESTRUKTUREN

BAUHOF

Kosten: nicht zu kaufen

Panzerung: leicht

Sicht: 3

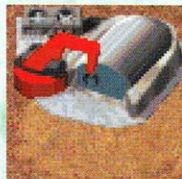
Energieverbrauch: 15

Energieerzeugung: 0

Erforderliche Bauten: keine

Produktion: Gebäude

Der Bauhof ist die unbedingte Voraussetzung für den Betrieb einer Basis, denn nur hier kann man Gebäude erstellen und die Basis ausbauen. Ein weiterer Bauhof läßt sich nicht von einem Bauhof errichten. Dazu ist ein mobiles Baufahrzeug (ein MBF) erforderlich, das im Kapitel Fahrzeuge beschrieben wird.



BEFESTIGUNGEN

Kosten: 50/75/100

Panzerung: leicht, mittel, schwer

Sicht: 0

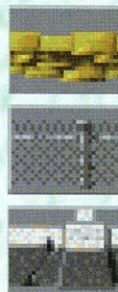
Energieverbrauch: 0

Energieerzeugung: 0

Erforderliche Bauten: keine

Produktion: keine

Die Barrieren versperren den Weg des Gegners in das eigene Lager sowie durch einige enge Geländeformationen. Sandsäcke halten jede Art von Fahrzeugen auf, bieten aber nicht lan



ge Schutz für Infanterie und Strukturen hinter der Befestigung. Maschendrahtzäune vertragen schon etwas mehr, halten aber nur Infanterie und leichte Fahrzeuge auf, Panzer walzen den Zaun einfach nieder. Die Antwort auf diese schweren Fahrzeuge sind Mauern aus Beton, die ein Lager in eine echte Festung verwandeln.

FUNK- UND RADARZENTRALE

Kosten: 1000

Panzerung: leicht

Sicht: 10 + Radar

Energieverbrauch: 40

Energieerzeugung: 0

Erforderliche Bauten: Kasernen

Produktion: Radar

Der Radar stellt eine unschätzbare Hilfe dar, denn man kann mit seiner Hilfe einen Überblick über das gesamte Kampfgebiet behalten und auf diese Weise schnell auf die Aktionen des Gegners reagieren. Leider fällt diese Anlage bei Energieunterversorgung sofort aus und ist dann nur noch teuer. Achten Sie also auf eine ausreichende Energieversorgung, wenn Sie mit dem Bau beginnen.



GROSSKRAFTWERK

Kosten: 700

Panzerung: leicht

Sicht: 2

Energieverbrauch: 0

Energieerzeugung: 200

Erforderliche Bauten: Kraftwerk

Produktion: Energie

Das Großkraftwerk ist die Lösung der Energieprobleme, die in den späten Aufträgen anstehen. Es ist fast unmöglich, die Energie für Ionenkanone (GDI) oder Obelisk (NOD) und die Befestigungen ohne diese Struktur aufzubringen. Man kann auch mit konventionellen Kraftwerken arbeiten, aber die Basis wird eine Menge mehr an Platz brauchen und dementsprechend schwerer zu verteidigen sein.



KRAFTWERK

Kosten: 300

Panzerung: leicht

Sicht: 2

Energieverbrauch: 0

Energieerzeugung: 100

Erforderliche Bauten: keine

Produktion: Energie

Ohne Kraftwerk geht nichts, denn alle anderen Gebäude benötigen Strom, um zu funktionieren. Es kommt dabei nicht darauf an, ob es sich um Produktionsstätten oder um Verteidigungsstellungen handelt.



1

2

3

4

5

6

7

8

E

RAFFINERIE

Kosten: 2000

Panzerung: leicht

Sicht: 4

Energieverbrauch: 40

Energieerzeugung: 10

Erforderliche Bauten: keine

Produktion: Geld

Im Preis der Raffinerie ist immer ein Sammler mit inbegriffen. Auch etwas Energie wird erzeugt, damit der Bauhof wenigstens auf 66% Leistung etwas bauen kann (zum Beispiel ein neues Kraftwerk). Die Errichtung einer Raffinerie ist eigentlich immer notwendig, denn die zur Verfügung stehenden Mittel sind knapp (es sei denn, man schummelt, aber dazu später mehr ...). Bauen Sie die Raffinerie nicht zu weit von den Tiberiumfeldern entfernt, denn lange Wege der Sammler bremsen den Geldfluß und damit die Entwicklung der eigenen Streitkräfte.



Betracht ziehen, dann haben Sie eigentlich schon irgend etwas falsch gemacht, oder das Spiel geht dem Ende entgegen. Lager lohnen sich nicht, bauen Sie lieber eine zweite Raffinerie oder weitere Truppen. Die Silos geben in gefülltem Zustand ein erstklassiges Ziel für die Invasoren ab, denn es handelt sich in der Regel um ein schlecht verteidigtes Ziel, das für den Gegner hohen Gewinn abwirft.

WERKSTATT

Kosten: 1200

Panzerung: leicht

Sicht: 3

Energieverbrauch: 30

Energieerzeugung: 0

Erforderliche Bauten: keine

Produktion: Instandsetzung beschädigter Fahrzeuge

Die Werkstatt gestattet die Reparatur von Panzern und Hubschraubern einer Armee. Damit werden die Überlebenschancen einer Einheit gesteigert. Bei der Plazierung ist auf eine leichte Zugangsmöglichkeit zu achten, weil man in der Regel mit einem »Stau« zu rechnen hat. Es bringt rein gar nichts, wenn die Werkstatt tief im Inneren der Basis versteckt wird, denn dann werden die Wege der beschädigten Einheiten zu weit, was eine längere Reparaturdauer nach sich zieht.



SIL0

Kosten: 150

Panzerung: leicht

Sicht: 2

Energieverbrauch: 10

Energieerzeugung: 0

Erforderliche Bauten: Raffinerie

Produktion: keine

Silos lagern Tiberium, bis es verbraucht werden kann. Es handelt sich also eigentlich um Geldspeicher. Wenn Sie den Bau eines Silos in



GDI-EINRICHTUNGEN

BEFESTIGUNGSTURM

Kosten: 1000*Panzerung:* mittel*Sicht:* 4*Energieverbrauch:* 20*Energieerzeugung:* 0*Erforderliche Bauten:* Funk- und Radarzentrale*Produktion:* Verteidigungseinrichtung

Der Befestigungsturm ist eine Perle der Verteidigungseinrichtungen. Auf weite und mittlere Distanz gibt es eigentlich nichts, was sich gegen seine Feuerkraft halten könnte. Schwierig gestaltet sich die Lage nur auf kurze Entfernungen, denn hier verlieren die Raketen spürbar an Effektivität. Ein weiterer Nachteil ist die geringe Zielgenauigkeit der Raketen, so daß man immer mit Fehlschüssen rechnen muß. Setzen Sie diese Verteidigungsanlagen nur in einiger Entfernung zu Ihrer Basis ein, es sei denn, Sie lieben das Risiko. Wird nämlich ein Gegner in der eigenen Basis von einem Turm beschossen, dann können die Fehlschüsse des Turms mehr Schaden anrichten als die meisten Gegner.



HELIPORT

Kosten: 1500*Panzerung:* leicht*Sicht:* 3*Energieverbrauch:* 10*Energieerzeugung:* 0*Erforderliche Bauten:* keine*Produktion:* keine

Die Landeplattformen sind für den Betrieb einer Hubschrauberstaffel unerlässlich. Hier werden die Flieger wieder aufgetankt und neu munitioniert. Ein Hubschrauber ist im Preis mit inbegriffen. Reparieren können Sie die Einheiten hier aber leider nicht. Zum Betrieb einer »Orca«-Staffel sollten Sie mit einer Plattform für zwei Hubschrauber kalkulieren.



KASERNEN

Kosten: 300*Panzerung:* leicht*Sicht:* 3*Energieverbrauch:* 20*Energieerzeugung:* 0*Erforderliche Bauten:* keine*Produktion:* Infanteriebots

Die Kasernen sind die Ausbildungsstätten für die GDI-Truppen, die den Kern der Armee bilden. An Droiden können Schützen, Grenadiere, Invasoren und nach der ersten Eroberung einer »Hand von NOD« auch Rak-Zero-Truppen ausgehoben werden.



1

2

3

4

5

6

7

8

E

KOMM-ZENTRALE / IONENWERFER

Kosten: 2800

Panzerung: leicht

Sicht: 10

Energieverbrauch: 50/200

Energieerzeugung: 0

Erforderliche Bauten: Kommandozentrale

Bewaffnung: Ionenstrahl



Die Kommunikationszentrale stellt in regelmäßigen Abständen einen Ionenstrahl zur Verfügung, der gegen Gebäude und Truppen des Gegners eingesetzt werden kann. Es handelt sich um eine Waffe der Kategorie »Superklasse«, wenn man sie richtig einsetzt. Die Auswirkungen auf Infanterie und Obelisk sind verheerend. Leider fällt meist kurz die Energie aus, denn ein Schuß benötigt eine Energie von 200 Einheiten. Bei keiner anderen Struktur ist die Energieversorgung so wesentlich wie hier.

WAFFENFABRIK

Kosten: 2000

Panzerung: mittel

Sicht: 3

Energieverbrauch: 30

Energieerzeugung: 0

Erforderliche Bauten: keine

Produktion: Fahrzeuge



In der Waffenfabrik können Fahrzeuge aller Art aus dem GDI-Programm hergestellt werden. Leider nicht immer alle, denn die einzelnen Fahrzeugtypen haben unterschiedliche Voraussetzungen. Ein Truppentransporter benötigt zum Beispiel eine Kaserne u.ä. Welche Bedingungen für die einzelnen Fahrzeuge erfüllt sein müssen, ist in der jeweiligen Beschreibung aufgeführt.

WACHTURM

Kosten: 500

Panzerung: leicht

Sicht: 3

Energieverbrauch: 10

Energieerzeugung: 0

Erforderliche Bauten: Kasernen

Bewaffnung: Maschinengewehr



Die Standardverteidigungsanlage der GDI-Basen ist besonders gegen Infanterie effektiv. Gegen schwere Fahrzeuge fehlt leider die Durchschlagskraft, und man kommt nur mit der Methode »steter Tropfen höhlt den Stein« weiter.

NOD-STRUKTUREN

FLARAK-STELLUNG

Kosten: 750

Panzerung: schwer

Sicht: 3

Energieverbrauch: 20

Energieerzeugung: 0

Erforderliche Bauten: keine

Produktion: Flugabweereinheit



Die Flarak-Stellung, ausgeschrieben die Flugabwehr-Raketen-Stellung, dient den NOD-Streitkräften als Luftverteidigung. Es gibt sicher nicht viel anderes, was den Luftstreitkräften der GDI das Leben so schwer macht, wie diese Einrichtung. Leider ist die Reichweite ziemlich beschränkt, deshalb sollte man diese Stellung in den Weg eines vermutlichen Luftangriffs legen. Ein weiterer Nachteil ist die fehlende Verteidigung gegen einen Bodenangriff. Achten Sie also immer auf eine ausreichende Sicherung dieser Struktur.

FLUGFELD

Kosten: 2000

Panzerung: schwer

Sicht: 5

Energieverbrauch: 30

Energieerzeugung: 0

Erforderliche Bauten: keine

Produktion: Waffenlieferungen

NOD-Stützpunkte errichten keine eigenen



Waffenproduktionsstätten. Die Waffen und das andere Material, mit Ausnahme der Infanteriebots, werden von Produktionsstätten außerhalb des Kampfgebietes eingeflogen. Deshalb wird in den NOD-Basis in der Regel ein Flugfeld eingerichtet, wohin die bestellten und bereits bezahlten Einheiten geliefert werden. Wo sich die Produktionsstätten befinden bzw. welcher Waffenhändler hier seine Finger im Spiel hat, ist nicht bekannt.

GESCHÜTZTURM

Kosten: 250

Panzerung: schwer

Sicht: 5

Energieverbrauch: 20

Energieerzeugung: 0

Erforderliche Bauten: keine

Produktion: Basisverteidigung



Die Türme dienen vor allem der Abwehr gepanzerter Fahrzeuge und können auch eine Luftverteidigung unterstützen. Die Feuerkraft reicht aus, auch eine Offensive aus schweren GDI-Panzern zu stoppen. Probleme bekommt der Geschützturm jedoch aus einer ganz anderen Richtung, nämlich mit Infanterie, vor allem den Grenadieren. Ein Trupp von zehn bis zwölf Soldaten macht in der Regel aus einem Turm eine Ruine, ohne Leute zu verlieren. Halten Sie also an wichtigen Türmen immer Infanteriebots in der Nähe.

1

2

3

4

5

6

7

8

E

HAND VON NOD

Kosten: 300

Panzerung: leicht

Sicht: 3

Energieverbrauch: 20

Energieerzeugung: 0

Erforderliche Bauten: keine

Produktion: Infanteriebots

Die Hand von NOD ist das Gegenstück zur GDI-Kaserne. Das Aussehen wurde aus ideologischen und ästhetischen Gründen gewählt. Die gebauten Roboter unterscheiden sich von denen der GDI-Seite, aber darauf wird im Abschnitt **Truppen und Einheiten** näher eingegangen



HELIPAD

Kosten: 1500

Panzerung: leicht

Sicht: 3

Energieverbrauch: 10

Energieerzeugung: 0

Erforderliche Bauten: nur im Mehrspielermodus erhältlich

Produktion: keine

Die Landeplattform dient dem Betrieb einer Hubschrauberstaffel von Attack-Helikoptern. Diese sind etwas anders bewaffnet und ausgerüstet als die Gegenstücke der GDI. Ansonsten gelten dieselben Grundregeln.



OBELISK DES LICHTS

Kosten: 1500

Panzerung: mittel

Sicht: 5

Energieverbrauch: 150

Energieerzeugung: 0

Erforderliche Bauten: keine

Produktion: Basisverteidigung

Der Obelisk des Lichts ist das Beste, was im Bereich »Basisverteidigung« zu bekommen ist. Sein Laserstrahl zerstört auch einen »Mammut«-Panzer mit zwei oder drei Schüssen. Die Trefferquote liegt bei satten 100%, also können auch Gegner, die schon in die Struktur eingedrungen sind, ohne Gefahr von Beschädigungen an den Gebäuden eliminiert werden. Der große Nachteil ist der Energieverbrauch. Es ist nicht möglich, den Obelisken bei Energieknappheit zu betreiben. Voraussetzung für den Einsatz dieser überlegenen Waffe sind also reichlich Kraftwerke an einem sicheren Ort.



TEMPEL VON NOD

Kosten: 3000

Panzerung: mittel

Sicht: 4

Energieverbrauch: 150

Energieerzeugung: 0

Erforderliche Bauten: keine

Produktion: Atomrakete

Der Tempel ist das militärische und ideologische Herz von NOD. Hier laufen alle Fäden zusammen, und hier werden auch alle wichtigen





Entscheidungen getroffen. Der Tempel verfügt über Raketen mit Nuklearsprengköpfen, die ganze Landstriche vernichten und auslöschen

können. Es ist von absoluter Wichtigkeit, diese Struktur zu verteidigen. Gelingt es GDI-Kräften hier einzudringen, dann ist die Sache von NOD verloren. Leider sind die Atomraketen nur im Mehrspieler-Modus verfügbar oder wenn der Computer die Bruderschaft von NOD spielt.

1

2

3

4

5

6

7

8

E

COMMAND AND CONQUER



SEKTION: TRUPPEN

1

2

3

4

5

6

7

8

E

TRUPPEN

GEMEINSAME TRUPPEN VON GDI & NOD

Es gibt Standardbots, die von beiden Seiten verwendet werden und die wir deshalb auch gemeinsam vorstellen wollen. Besondere Truppen sind wieder in den Untersektionen aufgelistet. Hier nun die Legende zur Beschreibung der Einheiten:

NAME DER BESCHRIEBENEN EINHEIT

Panzerung: Stärke der Panzerung

Reichweite: Waffenreichweite

Bewaffnung: Art der Bewaffnung

Kosten: Baukosten

Sichtweite: in Feldern

Geschwindigkeit: in relativen Angaben

Beschreibung: eine kurze Beschreibung der Einheit

Stärken: besondere Vorteile

Schwächen: besondere Schwächen und Anfälligkeiten

Anmerkungen und Erfordernisse: Voraussetzungen und Tips zum Einsatz

Es ist allerdings zu beachten, daß einzelne Fahrzeuge erst ab bestimmten Missionen verfügbar sind. (Den Tarnpanzer z.B. gibt es für die Bruderschaft nun einmal erst ab der 12. Mission und nicht schon früher.)

INFANTERIEBOT »SCHÜTZE MK.4«

Panzerung: leicht

Reichweite: 2

Bewaffnung: Maschinengewehr

Kosten: 100

Sichtweite: 1

Geschwindigkeit: langsam

Beschreibung: Standard-Infanterie-Einheit

Stärken: gegen andere Infanterie

Schwächen: relativ schutzlos gegen Panzer, Flammenwerfer und befestigte Stellungen; geringe Kampfstärke

Anmerkungen und Erfordernisse: Kasernen bzw. Hand von NOD sind alles, was man benötigt, um diese Einheiten zu bauen. Schützen sollten vor allem zum Schutz von Invasoren und zur Abwehr feindlicher Infanterie eingesetzt werden. Allerdings sollte man diese Einheit auch nicht unterschätzen, denn in der Masse wird auch sie höllisch gefährlich.



INFANTERIEBOT »RAK-ZERO«

Panzerung: leicht

Reichweite: 4

Bewaffnung: Raketenwerfer

Kosten: 300

Sichtweite: 2

Geschwindigkeit: langsam

Beschreibung: Dieser Roboter ist mit Waffen gegen Fahrzeuge und befestigte Stellungen ausgerüstet

Stärken: hohe Reichweite und große Durchschlagskraft

Schwächen: auch für Infanterie sehr langsam, kann dem Gegner damit praktisch nicht entfliehen; auf kurze Entfernung ist die Waffe fast wirkungslos, daher gegen Schützen anfällig

Anmerkungen und Erfordernisse: Kaserne, Hand von NOD, GDI erst nach Eroberung einer Hand von NOD.

Einsatzgebiet: der klassische »Panzerknacker« und prima gegen Luftwaffe aller Art geeignet.

**COMMANDOBOT V.2.1**

Panzerung: keine

Reichweite: 5.5

Bewaffnung: Scharfschützengewehr

Kosten: 1000

Sichtweite: 5

Geschwindigkeit: mittel bis schnell

Beschreibung: Ein Saboteur und ausgebildeter Killer mit überlegenen Fähigkeiten

Stärken: überlegene Infanterie-Eigenschaften, Sprengstoff zu Sabotagezwecken

Schwächen: hilflos gegen jede Art von Fahrzeugen und große Mengen Infanteriebots

Anmerkungen und Erfordernisse: In den Missionen erhält die GDI nur einmal einen Commando, NOD aber wesentlich öfter. In den Mehrspieler-Szenarien können beide Seiten diese Einheit bauen. Fragt sich nur, warum sie dann im Handbuch unter den »Nur GDI«-Einheiten steht ...

Auf jeden Fall sollte man immer vorsichtig sein und langsam gegen feindlich Infanterie vorrücken.

Machen Sie um Panzer und Jeeps immer einen Bogen, und bleiben Sie immer in Bewegung. Nachdem eine Sprengladung gelegt wurde gilt: nichts wie weg.

Ziehen Sie den Commando vom Tatort in eine andere Richtung, damit er durch die Explosion nicht noch Schaden nimmt. Rechnen Sie immer mit überlebenden Infanteriebots nach der Sprengung.



1

2

3

4

5

6

7

8

E

INVASOR MK. IV

Panzerung: keine

Reichweite: keine

Bewaffnung: keine

Kosten: 500

Sichtweite: 2

Geschwindigkeit: langsam

Beschreibung: Der Invasor dringt in ein Gebäude und übernimmt es, indem er den Computer »überredet«, nun auf einen neuen Herrn zu hören.

Stärken: Der Invasor kann in wichtige und/oder wertvolle Strukturen eindringen und diese übernehmen. Damit verliert der Gegner die Kontrolle. Das Gebäude kann nun selber genutzt oder verkauft werden.

Schwächen: Der Invasor ist total unbewaffnet und braucht den Schutz anderer Einheiten oder eines Transporters.

Anmerkungen und Erfordernisse: Kaserne oder Hand von NOD. Sie sollten den Invasor wie ein rohes Ei behandeln und gegen wichtige und lohnende Ziele einsetzen, wie Raffinerien, volle Silos und Gebäude mit besonderen Eigenschaften. Waffenstellungen lassen sich nicht übernehmen.



MBF (Mobiles Baufahrzeug)

Panzerung: mittel

Reichweite: keine

Bewaffnung: keine

Kosten: 5000

Sichtweite: 2

Geschwindigkeit: langsam bis mittel

Beschreibung: Der fahrbare Grundstein jeder Basis. Dieses Fahrzeug läßt sich in einen Bauhof verwandeln.

Stärken: keine

Schwächen: unbewaffnet, benötigt Schutz in fast allen Situationen

Anmerkungen und Erfordernisse: Suchen Sie einen guten Platz zum Bau einer Basis, möglichst durch die natürlichen Gegebenheiten geschützt und nahe an Tiberium. Zum Bau benötigen Sie eine Werkstatt und eine Funkzentrale. Die Option, ein solches Fahrzeug zu bauen, steht erst in späteren Missionen zur Verfügung.



SAMMLER

Panzerung: schwer

Reichweite: keine

Bewaffnung: keine

Kosten: 1400

Sichtweite: 2

Geschwindigkeit: langsam bis mittel

Beschreibung: Mit diesem Fahrzeug wird es möglich, Tiberium abzubauen.

Stärken: gute Panzerung

Schwächen: keine Bewaffnung, in Krisengebieten auf Schutz angewiesen

Anmerkungen und Erfordernisse: Der Sammler wird mit einer Raffinerie geliefert und kann nachgebaut werden, sobald eine Waffenfabrik oder ein Landefeld vorhanden ist. Eine Raffinerie kann ohne Probleme zwei Sammlern als Station dienen. Danach wird es schwieriger, es sei denn, das Tiberium ist weit entfernt.

**HELITRANS**

Panzerung: mittel

Reichweite: keine

Bewaffnung: keine

Kosten: 1500

Sichtweite: 0

Geschwindigkeit: schnell

Beschreibung: unbewaffneter Transporthubschrauber

Stärken: Geschwindigkeit

Schwächen: Sichtreichweite, keine Bewaffnung

Anmerkungen und Erfordernisse: Der Hubschrauber läßt sich nur in Mehrspieler-Szenarien bauen und benötigt dann ein Heliport oder Helipad als Landeplatz. Überraschende Transporte in das feindliche Lager und der Einsatz in unwegsamem Gelände sind die Stärken dieser Einheit.



1

2

3

4

5

6

7

8

E

RAKETENPANZER »HONEST JOHN«

Panzerung: mittel

Reichweite: 10

Bewaffnung: Kurzstreckenraketen

Kosten: 750

Sichtweite: 4

Geschwindigkeit: mittel

Beschreibung: Kurzstreckenraketenwerfer mit chemischen Sprengkopf

Stärken: hohe Reichweite und großes Offensivpotential

Schwächen: lange Ladezeit, schwache Panzerung

Anmerkungen und Erfordernisse: nur in Mehrspieler-Szenarien verfügbar; braucht Verteidigungseinheiten



SPEZIELLE GDI-EINHEITEN

BMT

Panzerung: schwer

Reichweite: 4

Bewaffnung: Maschinengewehr

Kosten: 700

Sichtweite: 4

Geschwindigkeit: schnell

Beschreibung: BMT steht für Bewaffneter Mannschaftstransporter

Stärken: Bis zu vier Infanteriebots oder Personen können im BMT aufgenommen werden und so schnell an wichtige Punkte oder in Sicherheit gebracht werden.

Besonders die Wendigkeit ist hervorzuheben.

Schwächen: Bewaffnung und Panzerung reichen nicht aus, in einem längeren Gefecht zu bleiben.

Anmerkungen und Erfordernisse: Waffenfabrik und Kaserne sind notwendig, wenn man ein BMT bauen möchte. BMT sind ausgezeichnete Scouts, denn die Sichtweite ist recht groß, und die Geschwindigkeit ermöglicht eine schnelle Flucht. Besonders effektiv ist der Einsatz als Transporter, wenn man Invasoren direkt in das gegnerische Lager fährt und so das Herz der feindlichen Basis treffen kann. Im Mehrspieler-Modus steht dieses Fahrzeug beiden Seiten zur Verfügung.



GELEITJÄGER EPSILON

Panzerung: mittel

Reichweite: extrem

Bewaffnung: Brandbomben

Kosten: keine

Sichtweite: 0

Geschwindigkeit: sehr schnell

Beschreibung: Flugzeug mit Anti-Boden-Bewaffnung

Stärken: besonders effektiv gegen Infanterie, eingeschränkt gegen Gebäude

Schwächen: lange Zeitperioden zwischen den Einsätzen

Anmerkungen und Erfordernisse: Zuerst müssen alle NOD-Raketenabwehrstellungen beseitigt sein, dann sind die Jäger das erste Mal verfügbar. Nach dem Rückflug zum eigenen Stützpunkt (außerhalb der Karte gelegen), um aufzutanken, stehen die Jäger wieder zur Verfügung.

INFANTERIEBOT »Grenadier R62«

Panzerung: leicht

Reichweite: 3.25

Bewaffnung: Handgranaten

Kosten: 160

Sichtweite: 1

Geschwindigkeit: langsam

Beschreibung: Infanterie-Einheit mit Granaten

Stärken: aus Verteidigungen, gegen Panzer und Gebäude

Schwächen: feindliche Infanterie (Flammenwerfer) und schnelle Fahrzeuge

Anmerkungen und Erfordernisse: Kasernen. Grenadiere werfen ballistisch, also in einem Bogen. Deshalb können die Granaten auch über Mauern und Klippen auf Einheiten geworfen werden, die nicht zurückschießen können. Eine Gruppe von zehn bis zwölf Grenadiern hebt jedes Geschütz und jede Raketenstellung in kurzer Zeit aus. Gefährlich wird es, wenn Flammenwerfer und schnelle Panzer die Gegner sind.

1

2

3

4

5

6

7

8

E

KAMPFPANZER M1A1

Panzerung: schwer

Reichweite: 4.8

Bewaffnung: Kanone

Kosten: 800

Sichtweite: 3

Geschwindigkeit: mittel

Beschreibung: ein Vertreter der »klassischen« Kampfpanzer

Stärken: Der M1A1 ist eine Allzweckwaffe, die fast jedem NOD-Fahrzeug überlegen ist.

Schwächen: große Probleme gegen Infanterie

Anmerkungen und Erfordernisse: Man benötigt eine Waffenfabrik zum Bau des M1A1. Der Panzer eignet sich hervorragend als schwerer Späher oder auch als Brecher in den frühen Missionen. Leider hat er gegen Infanterie jeder Art große Probleme. Er bleibt stehen, wenn er von Rak-Zeros beschossen wird und ist gegen Flammenwerfer hilflos. Der M1A1 ist zu unbeweglich, um fliehende Infanterieeinheiten zu verfolgen. Gegen Gebäude und andere Fahrzeuge ist seine Kanone allerdings verheerend.



LUFTKISSENLANDUNGSBOOT

Panzerung: schwer

Reichweite: keine

Bewaffnung: keine

Kosten: nicht zu bauen

Sichtweite: 3

Geschwindigkeit: schnell

Beschreibung: Transporter für Landungen an der Küste

Stärken: keine

Schwächen: unbewaffnet

Anmerkungen und Erfordernisse: nicht zu bauen, setzt Truppen und Material an einem Brückenkopf ab und zieht sich dann aus dem Gefecht zurück



RAK-KREUZER

Panzerung: schwer

Reichweite: 7.5

Bewaffnung: See-Boden-Raketen

Kosten: nicht zu bauen

Sichtweite: 5

Geschwindigkeit: langsam

Beschreibung: ein Kanonenboot zur Unterstützung von Landeunternehmen

Stärken: die hohe Reichweite und gute Panzerung

Schwächen: Die Macht der Raketen endet ein Stück hinter dem Strand.

Anmerkungen und Erfordernisse: Der Rak-Kreuzer läßt sich nicht im Gefechtseinsatz bauen. Seine Durchschlagskraft bei manchen Mission ist enorm und beseitigt Befestigungen am Ufer, die den Vormarsch bremsen. Die Kreuzer sind aber vor allem in Flüssen auf die Unterstützung von Bodentruppen angewiesen, da dort ein Ausweichen kaum möglich ist.

RAK-WERFER »Stahlhagel«

Panzerung: mittel

Reichweite: 6

Bewaffnung: Boden-Boden-Raketen

Kosten: 800

Sichtweite: 4

Geschwindigkeit: mittel

Beschreibung: Panzer mit Raketenabschußstationen als Bewaffnung

Stärken: hohe Reichweite und Mobilität

Schwächen: geringe Zielgenauigkeit und Schwächen gegen nahstehende Ziele

Anmerkungen und Erfordernisse: Der Stahlhagel ist eine Angriffswaffe und zur Verteidigung nur bedingt geeignet. Er hat dieselben Probleme wie der Befestigungsturm. Im Verband mit Panzern zur Nahverteidigung oder an schwer zugänglichen Stellen ist er aber eine gefährliche Waffe. Man kann den Stahlhagel bauen, wenn eine Waffenfabrik und eine Werkstatt in der Basis existieren.

1

2

3

4

5

6

7

8

E

ORCA

Panzerung: schwer

Reichweite: 4

Bewaffnung: Luft-Boden-Raketen

Kosten: 1200

Sichtweite: 2

Geschwindigkeit: sehr schnell

Beschreibung: Der Orca ist eine Kreuzung zwischen einem Hubschrauber und einem senkrechtstartenden Flugzeug.

Stärken: überlegene Kampfkraft im »Rudel« und extreme Geschwindigkeit

Schwächen: begrenzter Munitionsvorrat, Abhängigkeit von Heliports; als Aufklärer unbrauchbar

Anmerkungen und Erfordernisse: Ein Rudel Orcas, also etwa acht bis zehn Stück mit vier bis fünf Heliports und einer Werkstatt können (fast) jedes Szenario gewinnen. Suchen Sie sich nur nacheinander die entsprechenden Ziele, und lassen Sie die Flieger darauf los. Als erstes sollte der Bauhof verschwinden, denn dann kann kein neues Gebäude mehr entstehen. Als nächstes kommen der Obelisk, die Flarak-Stellungen und die Türme dran. Besondere Vorsicht gilt bei Rak-Zeros, die schießen zurück. Das Hauptproblem bleibt dann die Aufklärung. Außerdem ist der Spaß nicht ganz billig ... (kostet Sie etwa 12 – 15 Tausend Credits ...)



WÜSTENJÄGER 4WD

Panzerung: mittel

Reichweite: 4

Bewaffnung: Maschinengewehr

Kosten: 400

Sichtweite: 2

Geschwindigkeit: schnell

Beschreibung: ein »klassischer Jeep« mit Maschinengewehr

Stärken: Der Jeep ist billig und schnell zu bauen.

Schwächen: gegen fast alle Fahrzeuge unterlegen; mittelmäßig gegen Infanterie

Anmerkungen und Erfordernisse: Mit dem Bau einer Waffenfabrik läßt sich ein Wüstenjäger bauen. Als Aufklärer ist der Wüstenjäger gut zu verwenden, wenn er auch etwas anfällig ist. Infanterie mit Durchschlagskraft wie Rak-Zeros oder Flammenwerfer sind allerdings der Untergang dieses Fahrzeugs, selbst wenn das Maschinengewehr die Reihen der Angreifer lichtet.



X66 MAMMUT*Panzerung:* schwer*Reichweite:* 4.75*Bewaffnung:* zwei schwere Kanonen,*Kosten:* 1500*Raketenwerfer**Sichtweite:* 4*Geschwindigkeit:* langsam*Beschreibung:* extra schwerer Panzer, Sturmpanzer*Stärken:* Durchhaltevermögen, extrem hohes Schadenspotential und Selbstheilungsfähigkeit*Schwächen:* Unbeweglichkeit und Anfälligkeit gegen Rudeltaktiken

Anmerkungen und Erfordernisse: Waffenfabrik und Funkzentrale sind erforderlich, bevor ein Mammut gebaut werden kann. Ein Mammut kann einen Paß oder eine Brücke sehr lange verteidigen. Die Hauptgefahr geht von vielen kleinen Einheiten aus, die gleichzeitig gegen den Panzer vorgehen. Kann man dies verhindern, dann ist der X66 der König des Schlachtfeldes. Eine Gruppe von vier oder fünf Mammut kann eigentlich nur von einem Obeliken gestoppt werden ...

**SPEZIELLE NOD-EINHEITEN****ARTILLERIE »Hammer der Gnade«***Panzerung:* mittel*Reichweite:* 6*Bewaffnung:* Haubitze*Kosten:* 450*Sichtweite:* 4*Geschwindigkeit:* langsam bis mittel*Beschreibung:* Der Hammer der Gnade ist eine mobile Feldartillerie*Stärken:* Reichweite, Schaden gegen Gebäude*Schwächen:* ungenaue Zieleinrichtungen, schwache Eigenverteidigung, unbeweglich

Anmerkungen und Erfordernisse: Landefeld
Beste Einsatzmöglichkeiten aus einer befestigten Stellung heraus mit anderen Einheiten als Verteidiger. Die recht geringe Feuerfolge in Verbindung mit der Zielungenauigkeit erlaubt feindlichen Einheiten ein Herankommen an die im Nahkampf fast wehrlose Artillerie. Ist sie aber gut geschützt, kann man mit ihr sogar zum Angriff übergehen, denn wo sie hinschießt, wächst kein Gras mehr ...



1

2

3

4

5

6

7

8

E

ATTACK-HELIKOPTER

Panzerung: schwer

Reichweite: 4

Bewaffnung: Maschinengewehr

Kosten: 1200

Sichtweite: 0

Geschwindigkeit: schnell

Beschreibung: leichter Kampfhubschrauber

Stärken: Beweglichkeit; fliegende, kampffähige NOD-Einheit

Schwächen: Abhängigkeit vom Helipad.

Anmerkungen und Erfordernisse: Nur in Mehrspieler-Szenarien zu bekommen oder wenn Sie einen GDI-Bauhof einnehmen und Helipads bauen können. Der Hubschrauber eignet sich vor allem für gezielte Missionen gegen Schlüsselstrukturen oder -einheiten.



GEFECHTSKRAD »NOD-Mot«

Panzerung: leicht

Reichweite: 4

Bewaffnung: Raketen

Kosten: 500

Sichtweite: 5

Geschwindigkeit: schnell

Beschreibung: geländegängiges Motorrad mit Raketenwerfer

Stärken: Geschwindigkeit und Beweglichkeit

Schwächen: dünne Panzerung

Anmerkungen und Erfordernisse: Landefeld

Die schwache Panzerung gestattet keine langen Gefechte. Hit-and-Run heißt die Devise bei diesen Einheiten. Im Rudel können sie wegen der Geschwindigkeit und Beweglichkeit für Fahrzeuge jeder Größe eine ernste Gefahr sein.



INFANTERIEBOT »Flamme der Läuterung«*Panzerung:* leicht*Reichweite:* 2*Bewaffnung:* Flammenwerfer*Kosten:* 200*Sichtweite:* 1*Geschwindigkeit:* langsam*Beschreibung:* ein Infanteriebot mit einem Flammenwerfer*Stärken:* gegen Infanterie und Panzer*Schwächen:* Kann fast immer nur allein auftreten, da sich sonst die eigenen Leute auslöschten.*Anmerkungen und Erfordernisse:* Die Hand von NOD produziert diese Droiden. Der beste Einsatzzweck ist der Schutz einer Brücke oder eines anderen Engpasses. Weil mit dem Flammenstrahl ein Gebiet überstrichen wird, ist Infanterie ein bevorzugtes Ziel dieser Einheit.**INFANTERIEBOT** »Chemie«*Panzerung:* 300*Reichweite:* 2*Bewaffnung:* Chemikalien*Kosten:* 300*Sichtweite:* 1*Geschwindigkeit:* langsam*Beschreibung:* wie Flammenwerfer, nur mit Chemikalien*Stärken:* effektiver als Flammenwerfer*Schwächen:* sehr langsam und schwerfällig*Anmerkungen und Erfordernisse:* Die Chemikalien basieren auf Gift, das aus Tiberium gewonnen wird. Die Einheit ist effektiver als ein herkömmlicher Flammenwerfer.

Diese Einheit ist nur im Mehrspieler-Modus verfügbar.



1

2

3

4

5

6

7

8

E

JAGDPANZER »Fackel der Erleuchtung«



Panzerung: schwer

Reichweite: 2

Bewaffnung: schwerer Flammenwerfer

Kosten: 800

Sichtweite: 4

Geschwindigkeit: mittel

Beschreibung: ein Panzer mit schwerem Flammenwerfer

Stärken: gegen Infanterie und Gebäude überragend

Schwächen: schlecht geschützte Rückseite; Reichweite

Anmerkungen und Erfordernisse: Landefeld

Dieser Panzer ist die optimale »Barriere«. Es kommt keiner mehr durch, wenn er einen Eingang verstopft.

Infanterie ist (fast) chancenlos, und nur Einheiten mit langer Reichweite können gefährlich werden. Der Panzer explodiert, wenn er tödlich getroffen wird.

Dann macht er keinen Unterschied zwischen Freund und Feind.

LEICHTER PANZER »Faust von NOD«



Panzerung: schwer

Reichweite: 4

Bewaffnung: Schnellfeuerkanone

Kosten: 600

Sichtweite: 3

Geschwindigkeit: mittel

Beschreibung: ein »klassischer« leichter Panzer

Stärken: ... eine Nummer größer als die Jeeps der GDI

Schwächen: kein Vergleich zu den GDI-Panzern, da eine Nummer kleiner ...

Anmerkungen und Erfordernisse: Landefeld

Das Haupteinsatzgebiet dieses Panzers ist der Kampf gegen leichte Fahrzeuge und die Unterstützung einer Kampfeinheit. Er ist im Kampf 1 gegen 1 nicht in der Lage, sich gegen die Panzer der GDI-Kräfte zu behaupten. Halten Sie also am besten Abstand, oder sorgen Sie für zahlenmäßige Überlegenheit ...

KAMPFBUGGY

Panzerung: mittel

Reichweite: 4

Bewaffnung: Maschinengewehr

Kosten: 300

Sichtweite: 2

Geschwindigkeit: schnell

Beschreibung: das Gegenstück zu einem Jeep

Stärken: gute Anti-Infanteriewaffe

Schwächen: schlecht gegen fast alle Fahrzeuge

Anmerkungen und Erfordernisse: Landefeld

Mit dieser Einheit kämpfen Sie gleich von Anfang an, gewöhnen Sie sich also an sie, und nutzen Sie ihre Stärken, die Schnelligkeit, die relativ hohe Reichweite der Waffe und die mittelpträgige Panzerung. Alles in allem eine gute Multifunktionswaffe (Schweizer Offiziersmesser auf vier Rädern).

**TARNPANZER »Mantel des Schweigens«**

Panzerung: 900

Reichweite: 4

Bewaffnung: Raketen

Kosten: 900

Sichtweite: 4

Geschwindigkeit: mittel

Beschreibung: Ein Panzer mit einem Tarnschild, der die Einheit unsichtbar macht.

Stärken: Unsichtbarkeit

Schwächen: sobald entdeckt, nur mittelmäßige Verteidigung

Anmerkungen und Erfordernisse: Landefeld und Funkzentrale

Der Tarnpanzer ist wohl definitiv die beste Aufklärungseinheit, die man bekommen kann. Er wird nur geortet, wenn er feuert oder direkt neben einer Infanterie-Einheit oder einem Fahrzeug herfährt. Einfach in die feindliche Basis eintauchen und auf die richtige Gelegenheit warten – nur auf Belagerungstürme sollte man aufpassen ...



1

2

3

4

5

6

7

8

E



TRANSPORTER »Schwingen des Lebens«

Panzerung: keine

Reichweite: keine

Bewaffnung: keine

Kosten: keine

Sichtweite: 0

Geschwindigkeit: schnell

Beschreibung: ein Transporter, der die bestellten Einheiten zum Flugfeld liefert



Stärken: kann nicht angegriffen werden

Schwächen: kann verfolgt werden und so die Basis verraten

Anmerkungen und Erfordernisse: Der Transporter gehört eigentlich nicht zu den NOD-Streitkräften, denn er kann in keiner Form in einen Kampf eingreifen.

SEKTION: GDI-MISSIONEN



1

2

3

4

5

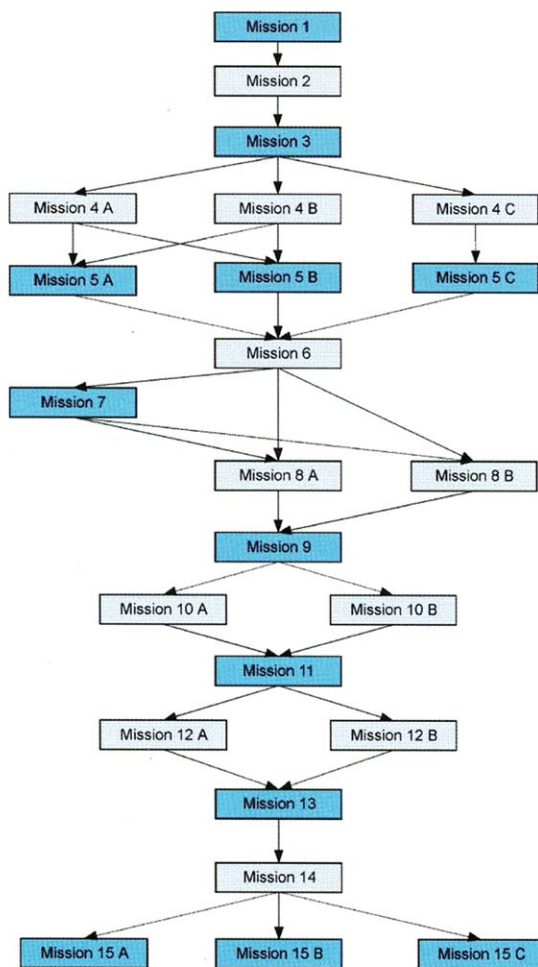
6

7

8

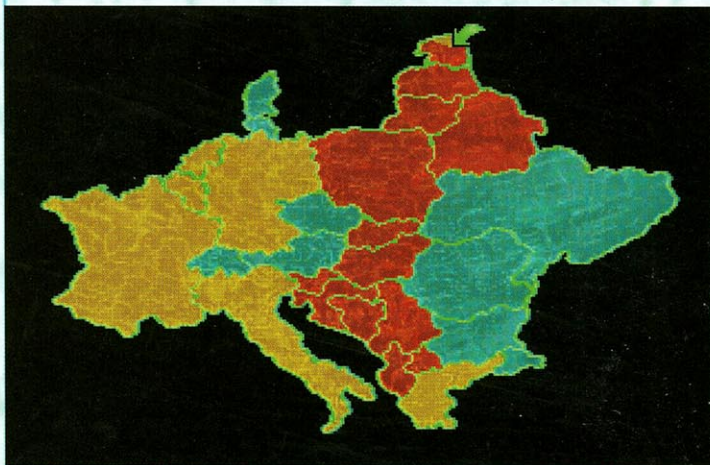
E

GDI-MISSIONS-SCHEMA



MISSION 1:

ESTLAND, BRÜCKENKOPF



AUFTRAG

Das Baufahrzeug ist mit den Einheiten zu schützen. Nach der Aktivierung des Fahrzeugs, und dem damit erfolgten Umbau in einen Bauhof soll ein Kraftwerk errichtet werden. Als letztes sind alle NOD-Droiden zu vernichten.



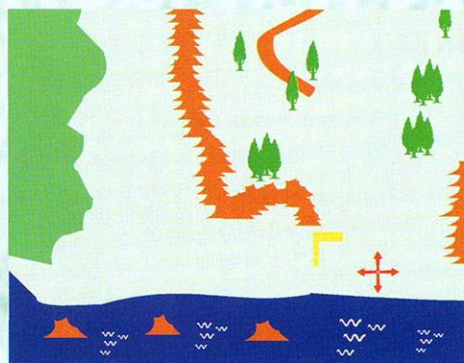
STRATEGIE

Die GDI-Truppen werden in der Bucht an Land gesetzt. Es ist wichtig, alle NOD-Einheiten zu vernichten. Dazu erhält man Schützen,

Wüstenjäger und ein MBF. Als Unterstützung dient ein Raketenkreuzer. Die Türme sind Sache des Kreuzers, die feindlichen Androiden

können mit den eigenen Kräften bekämpft werden. Mit dem MBF kann eine Basis errichtet werden, dann eine Energieversorgung und eine Robotkaserne. Maximale Punktzahl wird aber nur vergeben, wenn das Baufahrzeug mit an der Vernichtung der feindlichen Ver-

bände beteiligt ist (durch Überrollen). Nette Grüße vom Programmfehler: Der Aufbau einer Basis ist nicht nötig, sondern nur die Vernichtung aller feindlichen Einheiten ...



1

2

3

4

5

6

7

8

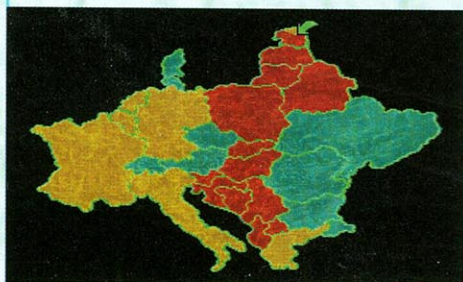
E



die NOD-Strukturen eingedrungen sind. Nach der Eroberung der wichtigsten Gebäude, erlahmt dann der Widerstand automa-

MISSION 2:

ESTLAND, PARNU



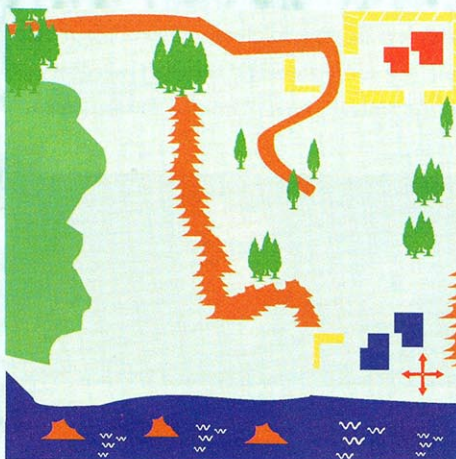
AUFTRAG

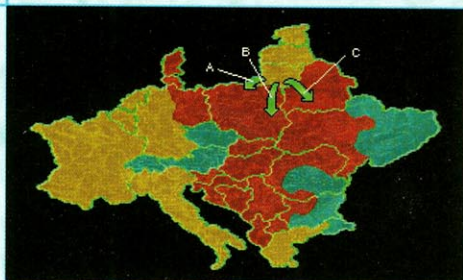
Die in der vorherigen Mission errichtete Basis ist unter Beschuß. Ziel ist es, die Reste der Basis zu verteidigen und dann, mit einem neuen MBF als Verstärkung, eine Truppe auszuheben, die in der Lage ist, alle NOD-Gebäude und Einheiten zu vernichten.

STRATEGIE

Der Schlüssel zum Sieg ist ein schnelles Vorgehen mit den eigenen Truppen, wobei die Schützen den Invasoren Deckung geben, bis diese in

tisch. Besonders gutes Timing kann für die Übernahme der Raffinerie mitsamt Sammler sorgen. Dann sind die Finanzprobleme erst einmal gelöst. Läßt sich ein Gebäude nicht verteidigen, dann ist ein schneller Verkauf angeraten. Der Rechner hört erst dann auf, Strukturen zu bauen, wenn der Bauhof zerstört oder übernommen wurde. Er sollte daher ein recht frühes Ziel sein.





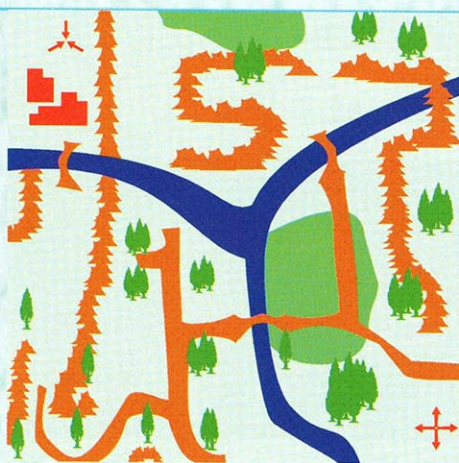
MISSION 4A: POLEN, DANZIG

AUFTRAG

Erobern Sie die gestohlenen Zubehörteile für einen Nuklearsprengkopf aus dem Lager der NOD-Truppen. Setzen Sie die Mannschaftstransporter ein, um Truppen durch die feindlichen Linien zu bringen.

STRATEGIE

Hier ist die Kenntnis der Karte extrem hilfreich, denn eine falsche Abzweigung und schon wird die Mission gefährdet. Sind die Angriffe der NOD-Truppen am Startpunkt erst einmal abgewehrt, dann sollte man je einen Schützen in jeden BMT verladen und mit beiden Transportern den Durchbruch ins Lager des Gegners versuchen. Die restlichen Truppen schickt man zur Unterstützung neben den Transportern her und hält somit Gegner, an denen man schon vorbei ist, von einer Verfolgung ab. Einem der Transporter sollte der Durchbruch zum Zielpunkt gelingen. Dann lädt man den Infanteriebot aus und zieht ihn zur Kiste am Zielpunkt. Die Mission ist damit beendet. Soll-



te es schiefgehen, dann erhält man Verstärkungstruppen und einen zweiten Versuch, der aber nicht unbedingt leichter ist.

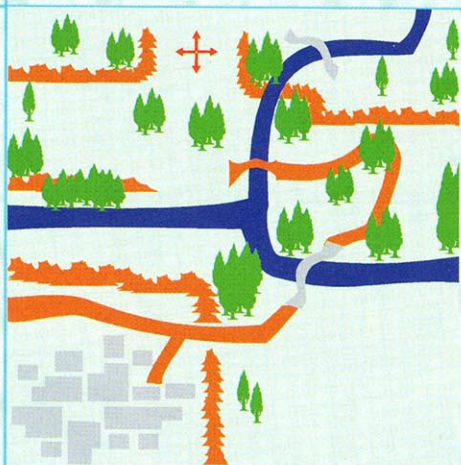
MISSION 4B: POLEN, BIALYSTOK

AUFTRAG

Suchen Sie das Dorf Bialystok, dessen Bewohner von NOD-Einheiten als Geiseln genommen werden sollen. Verteidigen Sie das Dorf, bis Verstärkung eintrifft, und vernichten Sie danach alle NOD-Truppen.

STRATEGIE

Das oberste Gebot in dieser Mission ist Zusammenhalt. Man darf seine Truppen auf gar keinen Fall trennen. Nur in einem Team hat man die Chance, alle feindlichen Einheiten zu vernichten und das Dorf zu sichern. Die Mannschaftstransporter haben hier den Zweck einer



»Anti-Infanterie-Einheit«, die die NOD-Infanteriebots einfach überrollt. Die Panzer werden von den Grenadiern bekämpft, wobei der Wüstenjäger vor der eigenen Infanterie stehen sollte, um ein Überrollen durch die NOD-Panzer zu verhindern. Auch hier sollte man versuchen, das Dorf so schnell wie möglich zu erreichen, denn mit der Ankunft im Dorf erhält man die angekündigte Verstärkung. Hält man sich nun wieder an die »Rudeltaktik«, dann dürfte der Rest kein allzu großes Problem mehr darstellen.

MISSION 4C: WEISSRUSSLAND,

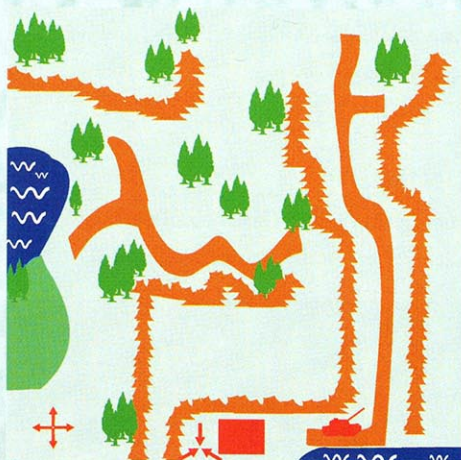
BOBYRUSK

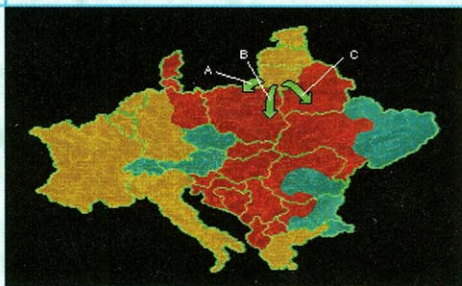
AUFTRAG

Sichern Sie eine Kiste mit geheimem GDI-Eigentum. Nutzen Sie die Transporter, um Infanteriebots durch die NOD-Linien zu bringen.

STRATEGIE

Diese Mission ähnelt stark dem Auftrag 4, denn auch hier soll eine Kiste gesichert und aus dem NOD-Lager geborgen werden. Auch die taktische Marschroute ist die gleiche wie in Mission 4: Nach den ersten Kämpfen (die Transporter am besten heraushalten) werden Schützen in die Fahrzeuge geladen, und die gesamte Einheit versucht einen Durchbruch. Wichtig ist, daß die Transporter zusammenbleiben, denn der Panzer am Eingang der Basis bereitet genug Probleme. Hat man die Kiste gesichert, kommt ein Hubschrauber, um die Kiste auszufliegen. Also muß man nur noch heil zum Landeplatz kommen.





MISSION 5A:

DEUTSCHLAND, HANNOVER

AUFTRAG

Schicken Sie Verstärkungen für den angegriffenen GDI-Stützpunkt, und reparieren Sie die Basis wieder. Starten Sie als nächstes einen Angriff auf die NOD-Streitkräfte, und vernichten Sie diese.

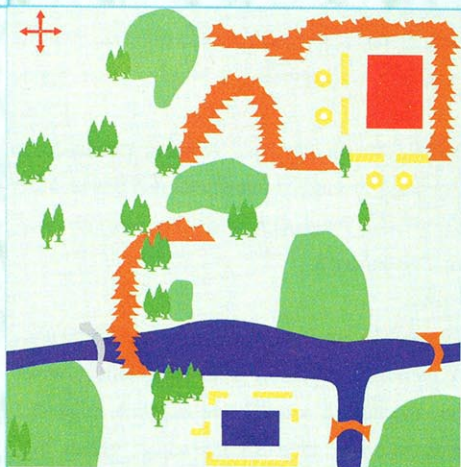
STRATEGIE

Hier gilt wieder: Geschwindigkeit ist (fast) alles. Setzen Sie die Truppen Richtung Osten so



schnell wie möglich in Bewegung, und sichern Sie die Basis. Die wenigen Einheiten unterwegs lassen sich leicht ausschalten. Die Basis muß an beiden Eingängen gesichert werden. Verfügt man über eine stärkere Truppe, kann man die »Sicherheitszonen« an die Brücke in der Mitte der Karte und die Furt im Norden vorverlegen. Die Verteidigung der NOD-Basis ist sehr gut, also sollte man nur mit ausreichender Unterstützung angreifen. Grenadiere und Invasoren sind wieder die Einheiten der Stunde.



**MISSION 5B:****DEUTSCHLAND, DRESDEN****AUFTRAG**

Finden und sichern Sie einen unter Beschuß stehenden GDI-Stützpunkt. Organisieren Sie dann vom reparierten Stützpunkt aus einen Gegenangriff.

STRATEGIE

Diese Mission läuft nach einem ähnlichem Muster wie Mission 5 ab. Leider sind hier die Wege etwas länger und auch die feindlichen Streitkräfte auf dem Weg zur Basis sind stärker. Richten Sie die erste Verteidigungsstellung an der Brücke im Südwesten ein, die zweite an der Ostseite der Basis. Verlegen Sie die Stellung im Osten an die zweite Furt, wenn Sie neue Truppen ausgehoben haben. Grenadiere können die

Türme angehen, und ein oder zwei Rak-Zero können vom Osten oder Norden die NOD-Basis unter Beschuß nehmen und so NOD-Truppen von den Lagereingängen abziehen. Dann ist der Weg wieder frei für die Invasoren, die man am besten mit einem Mannschaftstransporter in die Basis fährt.

MISSION 5C:**UKRAINE, IWANO-FRANKOWSK**

Dieser Auftrag ist inklusive Karte absolut identisch mit Mission 5A: Deutschland, Hannover.

1

2

3

4

5

6

7

8

E



MISSION 6:

TSCHECHIEN, OSTRA

AUFTRAG

Sie sollen mit einem Commandobot in die NOD-Basis eindringen und dort ein Gebäude zerstören. Welches Gebäude gemeint ist, geht leider in einer Funkstörung unter. Es handelt sich dabei um den Flughafen, die Position ist im Nordosten eingezeichnet.

STRATEGIE

Schalten Sie zunächst auf der Insel im Süden alle NOD-Droiden aus, und sprengen Sie dann die Flarak-Stellungen. Mit dem Hubschrauber können Sie nun auf die andere Flußseite zum Dorf fliegen. Bewegen Sie den Commando nun immer im Westen der Karte entlang nach Norden, und sprengen Sie die Raketenstellung am Zielpunkt. Setzen Sie mit dem Helikopter über das Gebirge, um den Nordrand der Karte auszukundschaften, bis Sie die Nordwest-Ecke der NOD-Basis gefunden haben. Dann fliegen Sie mit dem Hubschrauber neben die Flarak-Stel-

lung in der Basis und bewegen den Commando zum Zielpunkt, wo Sie den Flughafen sprengen.

Sollten Sie in der Verzweiflung ein anderes Gebäude sprengen, dann kommen Sie zu Mission 7. Der Flughafen ist die Freifahrt zu Mission Nummer 8.

Tip: Halten Sie den Commando von allen Fahrzeugen fern; gegen die ist er chancenlos. Bewegen Sie ihn so schnell wie möglich vom Ziel weg, wenn er eine Sprengladung gelegt hat. Befindet sich der Commando noch im Bereich der Explosion, nimmt er Schaden. Achten Sie darauf, daß der Hubschrauber nicht von feindlichen Einheiten beschossen werden kann. Mit einem stark angeschlagenen Hubschrauber ist eine Landung in der Basis nicht möglich.



1

2

3

4

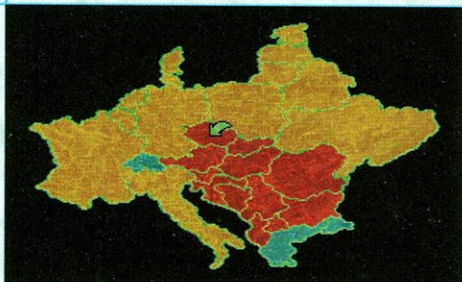
5

6

7

8

E



MISSION 7: TSCHECHIEN, OSTRA

AUFTRAG

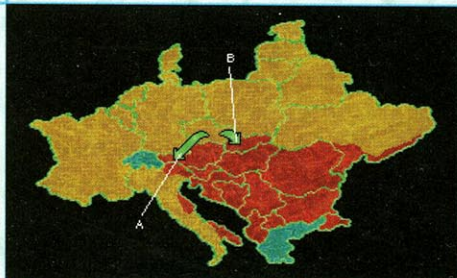
Leider haben Sie nicht das Flugfeld gesprengt, was eigentlich beabsichtigt war. Jetzt muß der Job richtig erledigt werden. Bauen Sie eine Basis, und vernichten Sie alle NOD-Gebäude und Truppen. Die Karte sollte Ihnen bekannt vorkommen: Bis auf eine Erweiterung im Westen entspricht sie der, der letzten Mission.

STRATEGIE

Verteilen Sie Ihre Truppen direkt nach der Landung. Es kommen Flammenwerfer zu Besuch, die Ihnen einheizen wollen. Sind diese beseitigt, dann errichten Sie die Basis etwas

nördlich des Startpunktes. Beginnen Sie mit dem Ausbau der Basis, und sichern Sie die beiden »Nadelöhre« im Norden und Süden. Rechnen Sie immer mit Flammenwerfern als Gegner! Sollten die Panzer Flammenwerfern gegenüberstehen, dann zeigen Sie keine Gnade, und überfahren Sie die Infanterie. Da der eine Eingang ungesichert ist, bietet sich die Taktik mit den Invasoren und dem BMT an, aber locken Sie vorher die Infanteriebots mit den Wüstenjägern in eine Falle, indem die Jeeps den Köder spielen. Die Hand von NOD sollten Sie nach Möglichkeit halten und dort fleißig Infanteriebots bauen. Auch Flammenwerfer sind nun möglich ...





MISSION 8A:

ÖSTERREICH, SALZBURG

AUFTRAG

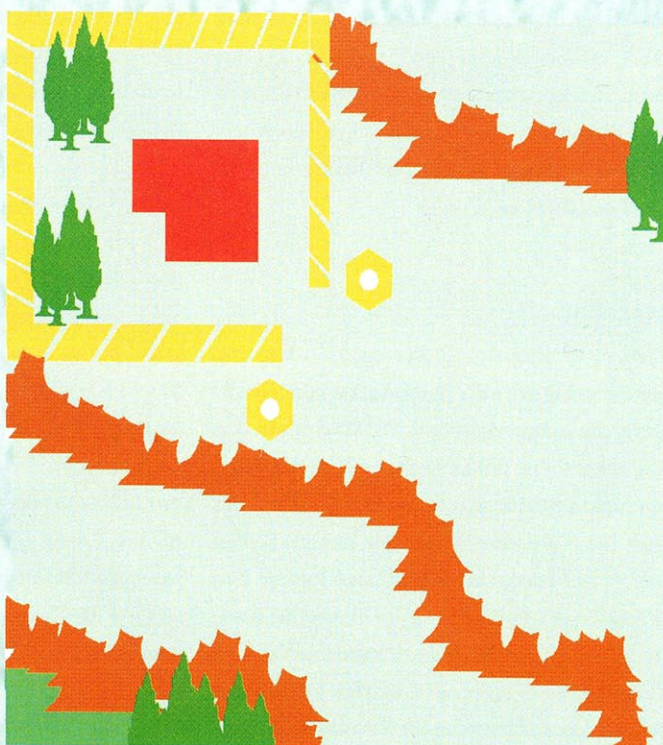
Die UN hat alle Gelder für Neubauten gesperrt.

Halten Sie mit der Werkstatt alle Einheiten gefechtsbereit, und vernichten Sie alle NOD-Einheiten.

STRATEGIE

Sie können Infanteriebots ausheben und neu bauen. Setzen Sie also alles daran, die Fahrzeuge gefechtsbereit zu halten, und seien Sie immer bereit, die Panzer schnell aus einem Gefecht zu lösen. Als Folge dieser Vorgabe handelt es sich wieder um einen klassischen Infanterie-Auftrag. Setzen Sie Grenadiere aber mit Vorsicht ein, denn die

Flammenwerfer-Einheiten der NOD-Seite machen extreme Probleme gegen Panzer und Infanterie. Schützen sind die beste Waffe gegen diese Einheiten. Ziehen Sie also immer einen Trupp Schützen vor den Grenadieren, um diese Einheiten zu bekämpfen. Sichern Sie die Karte bereichsweise. Säubern Sie das Dorf, und sichern Sie die Kiste mit Geld am eingezeichneten Zielpunkt. Dann können Sie sich um den Nordosten kümmern und schließlich den Durchgang in der Kartenmitte unter Kontrolle bringen. Vernichten Sie als nächstes alle gegnerischen Sammler, und rücken Sie dann gegen die Basis vor.



1

2

3

4

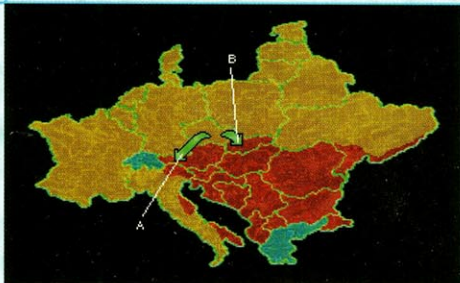
5

6

7

8

E



MISSION 8B:

SLOWAKEI, BRATISLAVA

AUFTRAG

Beschützen Sie Dr. Moebius, das Krankenhaus und möglichst viele Zivilisten in einem kleinen Dorf in der Gegend von Bratislava vor den Angriffen und Attentaten einiger NOD-Einheiten. Vernichten Sie die feindlichen Einheiten, wenn Sie eine Basis errichtet haben und das Dorf gesichert ist.

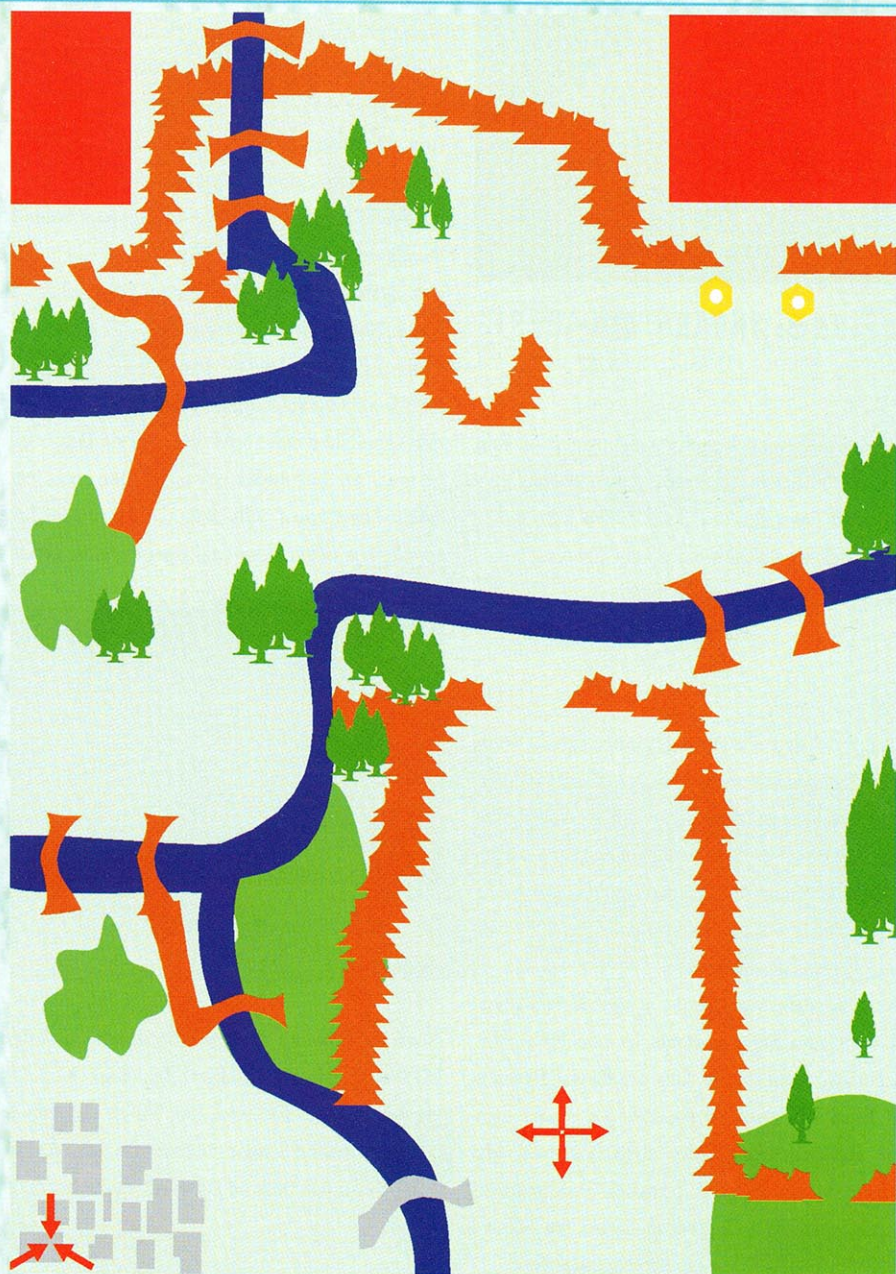
STRATEGIE

Ziehen Sie Ihre Startkräfte nach Süden, und errichten Sie dort die Basis. Senden Sie gleichzeitig die Infanteriebots zu Dr. Moebius in den Südwesten. Ein Teil der Panzer sollte das Tiberiumfeld im Südosten »säubern« während der Rest die Nordseite des Dorfes sichert. Stellen Sie an den Furten nach und nach Panzer und Wachtürme zur Sicherung auf. Bauen Sie baldmöglichst eine zweite Tiberiumraffinerie, denn das Feld im Norden des Dorfes breitet sich schnell aus und vergiftet die Bevölkerung. Ster-

ben zu viele Zivilisten, dann ist die Mission gescheitert. Zur Verteidigung des Dorfes: Bauen Sie mit Sandsäcken eine Verbindung mit dem Bereich im Westen der Brücke. Hier sollten Wachtürme entstehen, denn NOD-Einheiten werden versuchen, mit Hubschraubern zu landen und das Dorf zu stürmen. Ähnliches wird im Norden geschehen. Auch können Türme und Befestigungen die Verteidigung verstärken. Packen Sie den Doktor am besten in einen BMT, dann ist er sicher.

Haben Sie das Dorf befestigt, dann kann ein Großangriff über die Furten im Osten erfolgen. Sammeln Sie die Truppen vor den Furten, und überschreiten Sie dann den Fluß. Erst sollte die Basis im Osten fallen, dann kann man in den Westen vorrücken.

Tips: Auch hier hat der Sammler der NOD-Seite weite Wege zurückzulegen, und ist damit besonders anfällig. Außerdem gibt es einen Spion (im giftgrünen Hemd) unter den Zivilisten, der beständig die Truppen oder Dr. Moebius beschießt. Entweder Sie bauen ihn in eine eigene »Sandsackzelle«, oder Sie benutzen die besonderen Befehle, die es GDI-Truppen ermöglichen, gegen Zivilisten vorzugehen (siehe das Kapitel **Steuerung**). Seien Sie aber auf jeden Fall schnell bei diesem Auftrag, sonst sterben die Zivilisten sehr rasch an Tiberiumvergiftungen und NOD-Truppen.



1

2

3

4

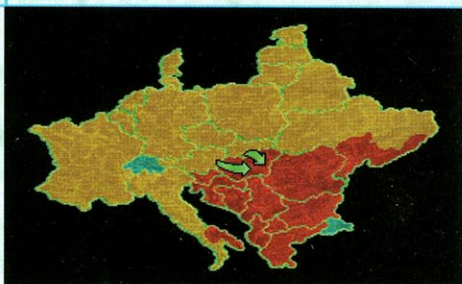
5

6

7

8

E



MISSION 9: UNGARN, BUDAPEST

AUFTRAG

Vernichten Sie vier Geschützstellungen an den Ufern des Flusses. Unterstützen Sie diese Operation mit Guerilla-Taktiken. Dann lehnen Sie sich zurück und schauen zu, wie Carters Schiffe die NOD-Basis vernichten.

STRATEGIE

Leider wird es nicht wie geplant laufen, denn die Probleme mit dem Obelisken sind groß. Carter hat mit seinen Booten nur dann eine Chance, wenn Sie ihn von Land her unterstützen. Carter beginnt seinen Angriff, wenn Sie die Befestigungen am Ufer angreifen.

Ziehen Sie vom Startpunkt etwas nach Süden, und errichten Sie die Basis in der Nähe des Tiberiums. Sichern Sie den gesamten Bereich vom Fluß bis zum Nordrand der Karte mit einer Befestigungsmauer und Türmen ab. Besonders eignen sich parallel angeordnete Barrieren, die den Gegner zwingen, im Feuerbereich von zwei Türmen entlangzulaufen.

Haben Sie die ersten Angriffe abgewehrt, dann sollten Sie einen schweren Stoßtrupp aus vier oder fünf M1A1 zusammenstellen, der sich den Nordwesten der Karte etwas genauer ansieht. Auf der Brücke wird wahrscheinlich eine Artillerie stehen, aber an der kommen die Panzer vorbei. Als nächstes stehen die Türme auf dem Programm. Inzwischen packen Sie einen BMT mit Invasoren voll und ziehen den Transporter nach. Die Invasoren werden am Rande des NOD-Lagers abgesetzt, damit man den Obelisken des Lichts vermeidet. Dann sollte man an Gebäuden übernehmen, was man bekommen kann. Mit dem Geld werden dann Panzer für die Unterstützungsoffensive gebaut.



Der Angriff auf die Stellungen ist das Startsignal.

Noch ein Wort zu den Infanteriebots im Süden: Erkunden Sie das Gebiet! In einer Kiste im Westen finden Sie Geld, das Ihnen sicher weiterhilft. Greifen Sie die Türme von der Westseite an, denn die Bäume geben etwas Schutz.



1

2

3

4

5

6

7

8

E



MISSION 10A:

SLOWENIEN, TRIEST

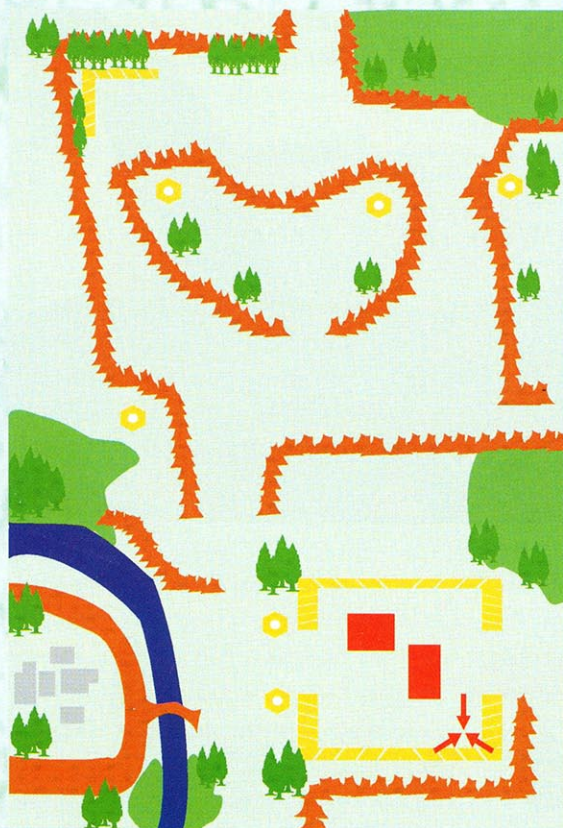
AUFTRAG

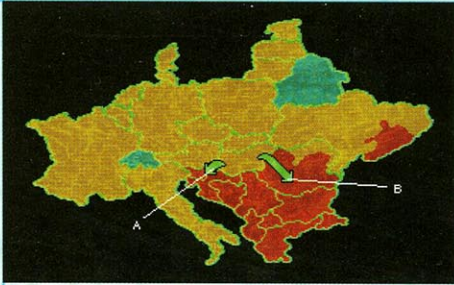
Die Geldsperre der UN war eine Finte, um NOD aus der Reserve zu locken. Nun verfügt man wieder über Mittel und einen neuen Hubschrauber, den Orca, den man einem umfangreichen Einsatztest unterziehen soll.

STRATEGIE

Bewegen Sie sich mit Ihren Einheiten vom Startpunkt etwas nach Osten, und bauen Sie dann eine Basis. Die Sandsäcke sind zwar verlockend, aber zwei NOD-Artillerie-Einheiten werden im Verlauf des Spiels hinter den Klippen auftauchen und die Basis sonst beschießen. Kümmern Sie sich mit den Panzern um die Geschütze in Ihrer Nähe, und versuchen Sie, die Zugänge dicht zu

machen. Wenn Sie die NOD-Basis gefunden haben, sollten Sie auch über ein paar Orcas verfügen, die sich nun austoben dürfen. Als Unterstützung schicken Sie zwei bis drei M1A1 zwischen der Klippe und der nördlichen Befestigung des NOD-Lagers nach Osten und brechen von hinten mit den schweren Einheiten in die Basis ein, um den Bauhof zu zerstören. Dann heißt es für Sie, störende Ziele mit den Helikoptern zu vernichten und auf breiter Front mit Panzern und Infanteriebots anzugreifen.





MISSION 10B: RUMÄNIEN, ARAD

AUFTRAG

Identisch mit 10A, andere Karte.



STRATEGIE

Schalten Sie auch hier wieder mit Panzern die NOD-Gefechtstürme aus. Als weiteren Schritt sollten Sie im Nordwesten der Karte Panzer aufstellen, die verhindern, daß NOD-Sammler hier Tiberium ernten. Diesmal funktioniert der Trick mit den Panzern nicht so gut, es bleibt also mehr Arbeit für die Hubschrauber.

Klären Sie das Lager am besten mit BMT-Einheiten auf, und holen Sie sich die Gebäude mit den Helikoptern scheinbarweise. Invasoren stehen vor ziemlich Problemen, wenn sie durch die Vordertür kommen, aber ein Loch in der Mauer der Südostecke der NOD-Basis verschafft einen besseren, wenn auch gefährlichen, Zugang.

1

2

3

4

5

6

7

8

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

Q

R

S

T

U

V

W

X

Y

Z

AA

AB

AC

AD

AE

AF

AG

AH

AI

AJ

AK

AL

AM

AN

AO

AP

AQ

AR

AS

AT

AU

AV

AW

AX

AY

AZ

BA

BB

BC

BD

BE

BF

BG

BH

BI

BJ

BK

BL

BM

BN

BO

BP

BQ

BR

BS

BT

BU

BV

BW

BX

BY

BZ

CA

CB

CC

CD

CE

CF

CG

CH

CI

CJ

CK

CL

CM

CN

CO

CP

CQ

CR

CS

CT

CU

CV

CW

CX

CY

CZ

DA

DB

DC

DD

DE

DF

DG

DH

DI

DJ

DK

DL

DM

DN

DO

DP

DQ

DR

DS

DT

DU

DV

DW

DX

DY

DZ

EA

EB

EC

ED

EE

EF

EG

EH

EI

EJ

EK

EL

EM

EN

EO

EP

EQ

ER

ES

ET

EU

EV

EW

EX

EY

EZ

FA

FB

FC

FD

FE

FF

FG

FH

FI

FJ

FK

FL

FM

FN

FO

FP

FQ

FR

FS

FT

FU

FV

FW

FX

FY

FZ

GA

GB

GC

GD

GE

GF

GG

GH

GI

GJ

GK

GL

GM

GN

GO

GP

GQ

GR

GS

GT

GU

GV

GW

GX

GY

GZ

HA

HB

HC

HD

HE

HF

HG

HH

HI

HJ

HK

HL

HM

HN

HO

HP

HQ

HR

HS

HT

HU

HV

HW

HX

HY

HZ

IA

IB

IC

ID

IE

IF

IG

IH

II

IJ

IK

IL

IM

IN

IO

IP

IQ

IR

IS

IT

IU

IV

IW

IX

IY

IZ

JA

JB

JC

JD

JE

JF

JG

JH

JI

JJ

JK

JL

JM

JN

JO

JP

JQ

JR

JS

JT

JU

JV

JW

JX

JY

JZ

KA

KB

KC

KD

KE

KF

KG

KH

KI

KJ

KK

KL

KM

KN

KO

KP

KQ

KR

KS

KT

KU

KV

KW

KX

KY

KZ

LA

LB

LC

LD

LE

LF

LG

LH

LI

LJ

LK

LL

LM

LN

LO

LP

LQ

LR

LS

LT

LU

LV

LW

LX

LY

LZ

MA

MB

MC

MD

ME

MF

MG

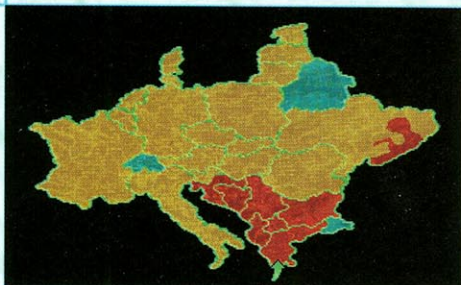
MH

MI

MJ

MK

ML



MISSION 11:

GRIECHENLAND, KORINTH

AUFTRAG

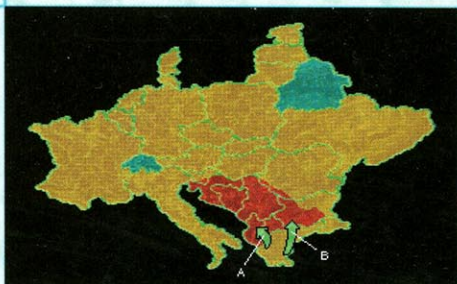
Kane hat ein Versuchslabor eingerichtet und führt Versuche mit Tiberium an Menschen durch. Ein Agent mit dem Codenamen Delphi kann die GDI mit weiteren Informationen versorgen. NOD-Truppen sind ihm dicht auf den Fersen. Retten Sie ihn, und vernichten Sie alle Truppen, so daß er mit einem Hubschrauber ausgeflogen werden kann.

STRATEGIE

Dieser Auftrag ist unangenehm und zäh. Sie landen mit einem Baufahrzeug und ein paar Infanteriebots im Südwesten der Karte und werden von drei Geschütztürmen »begrüßt«. Versuchen Sie unverzüglich nach Südosten zu ziehen! Hier werden Sie von einem leichten Panzer erwartet, den die Grenadiere aber besiegen sollten. Ziehen Sie dann durch das Labyrinth zum eingezeichneten Zielpunkt, und errichten Sie dort eine Basis. Nun müssen

Sie alles in die Verteidigung der Basis stecken, vor allem in Türme, die die NOD-Infanteriebots bremsen sollen. Sperren Sie den Bereich zwischen den Flüssen ab. Aber achten Sie auf den Jagdpanzer (Flammenwerfer) auf der Nordseite. Mit Panzern läßt sich der Nordbereich sichern und der eine Teil der Basis beschießen. Und nun folgt wieder eine zermürbende Materialschlacht mit Panzern am Boden und Orcas in der Luft, die die wichtigen Gebäude ausschalten. Erst wenn alle NOD-Einheiten vernichtet sind, kann man Delphi aus dem Dorf im Nordosten mit einem Hubschrauber ausfliegen lassen.





MISSION 12A:

ALBANIEN, SHKOORA

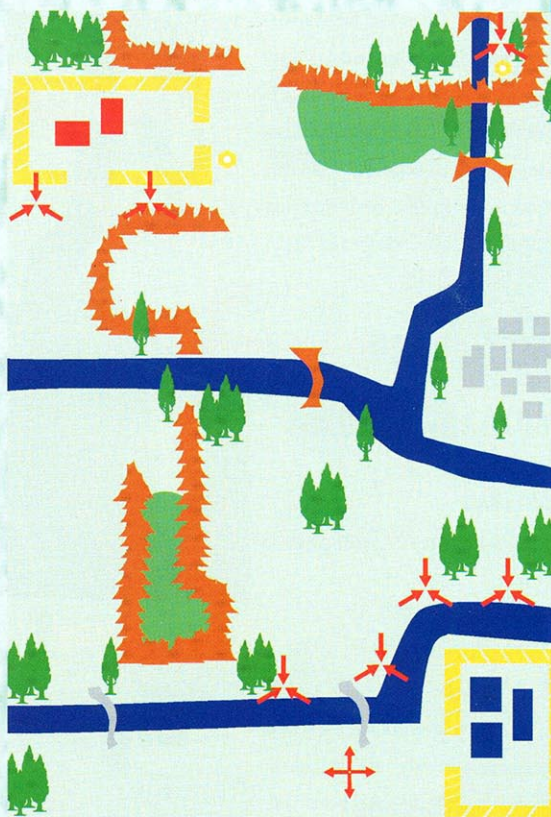
AUFTRAG

NOD-Einheiten haben das Versteck von Dr. Moebius gefunden und versuchen nun mit allen Mitteln, Moebius in ihre Gewalt zu bringen oder zu töten. Sichern Sie das Überleben des Doktors, und vernichten Sie alle Flarak-Stellungen, damit man ihn sicher ausfliegen kann.

STRATEGIE

Sichern Sie die Basis, und setzen Sie die Verteidigungsanlagen wieder in Stand. Packen Sie den Doktor in einen BMT, schießen Sie ein Loch in die Nordmauer der Basis, und beschießen Sie von dort die Raketenstellungen auf der anderen Flußseite. Sind die vier Stellungen in Lagernähe vernichtet, schicken Sie den Mammut wieder in die Werkstatt. Es handelt sich um die wichtigste

Einheit, Sie dürfen ihn unter keinen Umständen verlieren! Versammeln Sie die Fahrzeuge (bis auf den BMT mit Dr. Moebius natürlich) an der Furt. Ein Expeditionskorps sollte dann den Osten erkunden. Werden alle NOD-Einheiten im Dorf vernichtet, erhalten Sie von den Bewohnern eine Belohnung. Den Turm und die Stellung im Norden knackt der Mammut von Süden aus, indem er sich ganz langsam nach Norden bewegt und schießt, sobald er ein Ziel hat. Dann wieder reparieren und die Raketenstellung etwa in der Mitte der Karte wieder



1

2

3

4

5

6

7

8

E

durch »Herantasten« beschießen. Andere Einheiten sollten Deckung vor Infanteriebots geben. Bleibt als letztes der Schlußangriff mit allen Einheiten auf die feindliche Basis. Hier hat der Mammut wieder die Raketenstellung als Ziel und sollte wieder langsam vorrücken, um dem Feuer des Obeliskens zu entgehen. Alle anderen Einheiten dienen als Schutz und Ablenkung. Ist auch diese Stellung zerstört, kann der Doktor ausgeflogen werden. Am besten bauen Sie Grenadiere zur Verteidigung der Basis. Achten Sie außerdem immer auf genügend Geld für Reparaturen an Gebäuden und Fahrzeugen. Verkaufen Sie notfalls nicht mehr benötigte Gebäude, aber auf keinen Fall das Labor, denn das bedeutet die sofortige Niederlage für Sie!

MISSION 12B:

BULGARIEN, SOFIA

AUFTRAG

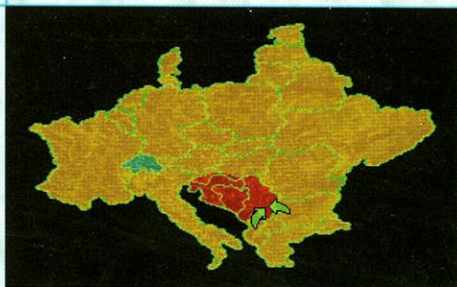
Identisch mit 12A, nur andere Karte.

STRATEGIE

Eigentlich gelten hier dieselben Regeln wie für Mission 12A. Nur die Reihenfolge

sollte etwas anders aussehen: erst die vier Stellungen in Lagernähe, dann die im Norden. Sorgen Sie unbedingt für Sicherung gegen Infanterie. Die Stellung im Westen gehen Sie wieder in der Indianertaktik, durch langsames Ranfahren, an. Für die Stellung in der Mitte sollte wieder alles mitkommen. Achten Sie nur darauf, daß nicht der NOD-Sammler in die Infanteriebots fährt, sonst können Sie den Mammut nicht lange genug verteidigen. Auch hier sichert ein Obelisk des Lichts die Stellung.





MISSION 13: JUGOSLAWIEN, NIS

AUFTRAG

Kane befindet sich in einem geheimen Forschungslabor. Finden Sie das Labor, und vernichten Sie es, solange sich Kane noch dort befindet, und beenden Sie diesen Kampf.

STRATEGIE

Bauern Sie die Basis entweder gleich am Startpunkt oder etwas weiter im Westen. Auch hier ist die Sicherung der Basis ein großes Problem. Wenn Sie die turbulente Anfangszeit überstanden haben, dann ziehen Sie Befestigungsanlagen über die Zugänge zum Lager im Osten und Westen. Mammuts können die NOD-Basis in der Mitte über die Klippen hinweg beschießen. Ein Sturm mit einigen Panzern und Mammuts sollte die Basis in der Mitte vernichten. Ein Ionenschlag, der den Obelisken bereits im Vorfeld ausschaltet, erleichtert den Angriff. Was nun folgt, kann man der Einleitung zu Beginn des Kapitels entnehmen. Es muß ein Hubschraubergeschwader aufgebaut werden, und ein gutes Zusammenspiel zwischen Fliegern

und Bodentruppen sollte die Vernichtung der Basis ermöglichen. Als kleinen Trick am Rande kann man mit dem Ionenwerfer auf die Infanteriebots vor der Hand von NOD schießen und dann mit einem Invasor das Gebäude erstürmen.

Ist dieser Zug gelungen, produziert man einfach Infanterie oder Invasoren und hebt so die Basis aus. Das Labor kann man nur mit Panzern von der Nordseite oder mit Hubschraubern beschießen. Leider ist Kane in keinem Fall noch zu Hause ...



1

2

3

4

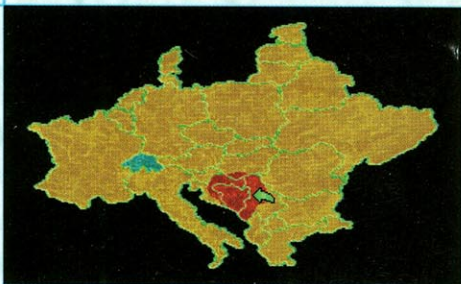
5

6

7

8

E



MISSION 14:

JUGOSLAWIEN, BELGRAD

AUFTRAG

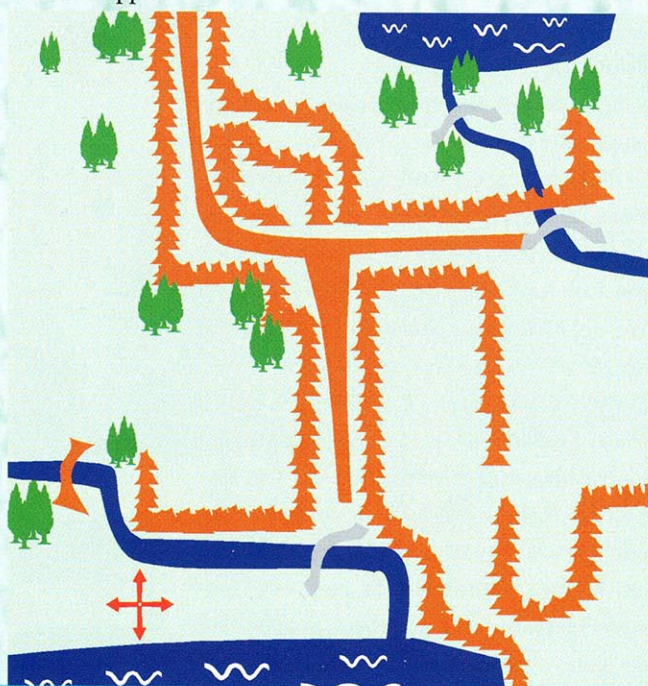
Kane war nicht im Labor, es handelte sich um eine Falschmeldung. Kane entkam dem Labor, bevor der Angriff startete. NOD-Truppen befinden sich nun auf dem Rückzug. Schneiden Sie einem Verband an einem Paß den Weg ab, und vernichten Sie alle NOD-Einheiten.

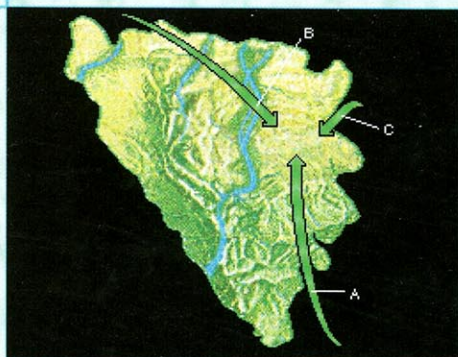
STRATEGIE

In dieser Mission können Sie keine Basis oder Truppen bauen, und Verstärkungen stehen auch nicht zur Verfügung. Der NOD-Konvoi folgt dem Weg vom Norden der Karte in Richtung Osten. Der beste Punkt zum Abfangen ist die Kreuzung in der Mitte. Sie haben nur wenig Zeit,

also trödeln Sie nicht auf dem Weg in die Mitte. Es ist wichtig, daß Sie darauf achten, in einem Gefecht zwischen zwei Einheiten immer die stärkere zu haben. Schicken Sie also nicht einen Wüstenjäger gegen einen Jagdpanzer. Eine Rudeltaktik, also viele Einheiten auf das gleiche Ziel, ist hier sehr erfolgreich. Halten Sie die Jeeps im Osten des Verbandes, um durchgebrochene Einheiten aufzuhalten.

Sind alle Feinde vernichtet, sollten Sie das Gebiet im Westen aufklären. Über der Brücke im Osten warten noch drei Tarnpanzer auf Sie, aber nach deren Fall ist der Weg frei zum Endkampf.





MISSION 15A: BOSNIEN-HERZEGOWINA, SARAJEVO, SÜDEN

AUFTRAG

Agenten haben den Tempel von NOD, das geheime Hauptquartier, gefunden, und Kane ist definitiv dort, von seinen Elite-Truppen umgeben. Viel Unterstützung kann es nicht mehr geben, aber dennoch geht es um alles. Vernichten Sie alle NOD-Truppen, alle Strukturen, insbesondere den Tempel, und Kane. Es gibt keine Gnade, jetzt heißt es: Alles oder Nichts!

STRATEGIE

Sie sehen richtig, als Starteinheiten haben Sie ein Baufahrzeug und einen M1A1, mehr nicht. Der Panzer muß die Gegner aufhalten und die Türme bekämpfen, bis Verstärkung von Ihnen gebaut worden ist.

Als Basis eignen sich zwei Orte: zum einen im

Westen der Karte, unter dem Tiberiumfeld. Dieser Ort ist aber schwer zu verteidigen. Die Alternative ist die kleine »Klippentasche« im Süden. Hier ist der Platz zwar sehr begrenzt (das gibt sich, wenn erst das Tiberium abgebaut ist), aber er läßt sich sehr einfach verteidigen, da sich die Felsformationen leicht verbarrikadieren lassen. Ein weiterer Vorteil der zweiten Variante ist die Möglichkeit, den Zugang zum Norden mit Türmen zu kontrollieren.

Nun sollte man schrittweise seinen Einflußbereich vergrößern. Türme eignen sich hervorragend für diese Aufgabe. Erst nehmen Sie die südliche NOD-Basis ein, dann das Dorf mit einem Bauhof und schließlich das Hauptlager.



1

2

3

4

5

6

7

8

E

Wieder bietet sich ein schneller Schlag mit den Hubschraubern auf den Tempel an, aber nur wenn man bereit ist, die Helikopter bei gewagten Landemanövern in unbekanntem Gebiet zu riskieren.

Wegen des Atomsprenkpfes, der in regelmäßigen Abständen von der NOD-Seite verschossen wird, sollte man einen zweiten Bauhof an der Alternativstelle errichten, um weiterhin Strukturen bauen und warten zu können.

MISSION 15B: BOSNIEN-HERZEGOWINA, SARAJEVO, NORDEN

AUFTRAG

Identisch mit 15A, nur andere Karte.

STRATEGIE

Der Invasor übernimmt die Basiseinrichtungen der NOD-Basis im Nordosten, und man kann dann lustig produzieren. Sichern Sie die Brücke mit Türmen, und ziehen Sie eine Befestigungslinie zwischen Furt und Brücke in Nord-Süd-Richtung, um den Westteil der Karte abzusperren.

Gehen Sie gegen die Türme im Osten vor, damit die Sammler ungehindert arbeiten können.



Haben Sie den strukturellen Aufbau abgeschlossen, dann ziehen Sie Sandsäcke über die Brücke und bis an das feindliche Lager im Nordwesten, bevor Sie Befestigungstürme entlang dieses Weges platzieren. Der Computer bekommt nun ernste Schwierigkeiten mit der Instandhaltung seiner Basis im Norden.

Als nächstes sollten Sie wieder den NOD-Bauhof im Dorf suchen und seine weiteren Aktivitäten »terminieren«. Vernichten Sie das Ding einfach (am besten aus der Luft mit Orcas), nachdem ein Kundschafter es entdeckt hat.

Wegen der verteilten Struktur der NOD-Basis bietet sich hier eine Variante des Orca-Boden-

truppen-Zusammenspiels an: Die Orcas beseitigen die Hindernisse, während die Invasoren von BMT-Einheiten zu den Gebäuden gefahren werden und diese dann übernehmen. Im Vergleich zu Mission 15A findet man hier den Tempel auf der kleinen Insel recht leicht, und man sollte mit einem Luftangriff nicht zögern.

MISSION 15C: BOSNIEN-HERZEGOWINA, SARAJEVO, OSTEN

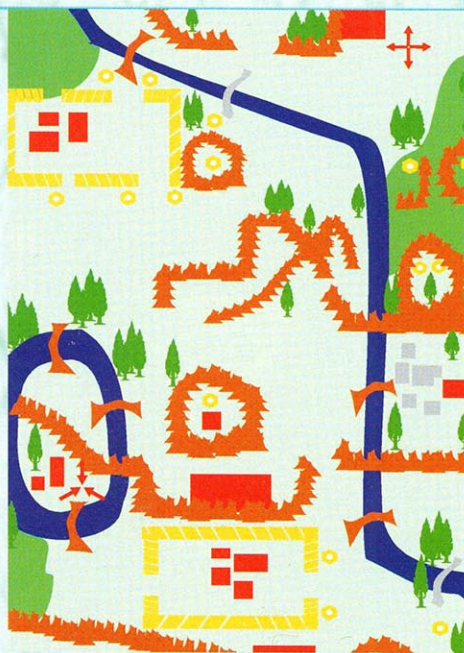
AUFTRAG

Identisch mit 15A, nur andere Karte.

STRATEGIE

Diese Mission ist relativ leicht, denn hier lassen sich die NOD-Einheiten recht einfach unter Kontrolle halten. Zum Bau der Basis gibt es zwei Möglichkeiten: erstens in der Nähe des Startpunktes, was wenig Risiko, aber lange Wege mit sich bringt, oder zweitens etwa in der Mitte, am Eingang der runden Klippenformation.

NOD hat bereits nach kurzer Zeit das Tiberium auf der eigenen Klippenseite abgeerntet. Die Sammler kommen nun auf die andere Seite, wo Panzer ihnen einen netten Empfang bereiten können. Mehr als ein oder zwei Mal wird es nicht funktionieren, denn dann werden die Sammler Geleitschutz erhalten.



Schalten Sie die Obelisken mit Orcas aus, und zerstören Sie die Geschütztürme. Als nächstes werden die Durchgänge zugebaut. Dazu muß eine Verbindung zum Lager mit Sandsäcken hergestellt werden, was sich mit einer Basis in der Mitte der Karte leichter bewerkstelligen läßt. Mit derselben Technik lassen sich auch Befestigungstürme in das NOD-Lager bauen, die dann die meiste Aufräumarbeit übernehmen. Sollte noch Geld übrig sein (die Sache ist ziemlich teuer), dann machen sich Mammut-Panzer als Unterstützung ausgezeichnet.

Hat man die erste Basis beseitigt, sollte man den Bauhof im Dorf im Südwesten der Karte ausschalten und dann die Arbeit dem Hub-

1

2

3

4

5

6

7

8

E



schrauber und den Fliegern überlassen. Die Ionenkanone ist eine Unterstützung, die man nicht unterschätzen sollte.

Als Gewinnzug kann sich die frühe Vernichtung des Tempels erweisen, auch wenn er nicht einfach zu finden ist, denn dann vermeidet

man einen Atomschlag der NOD-Seite auf das eigene Lager.

Dies ist eine Materialschlacht, also sollte man auf die schweren Einheiten und nicht auf Infanterie setzen.

SEKTION: NOD-MISSIONEN



1

2

3

4

5

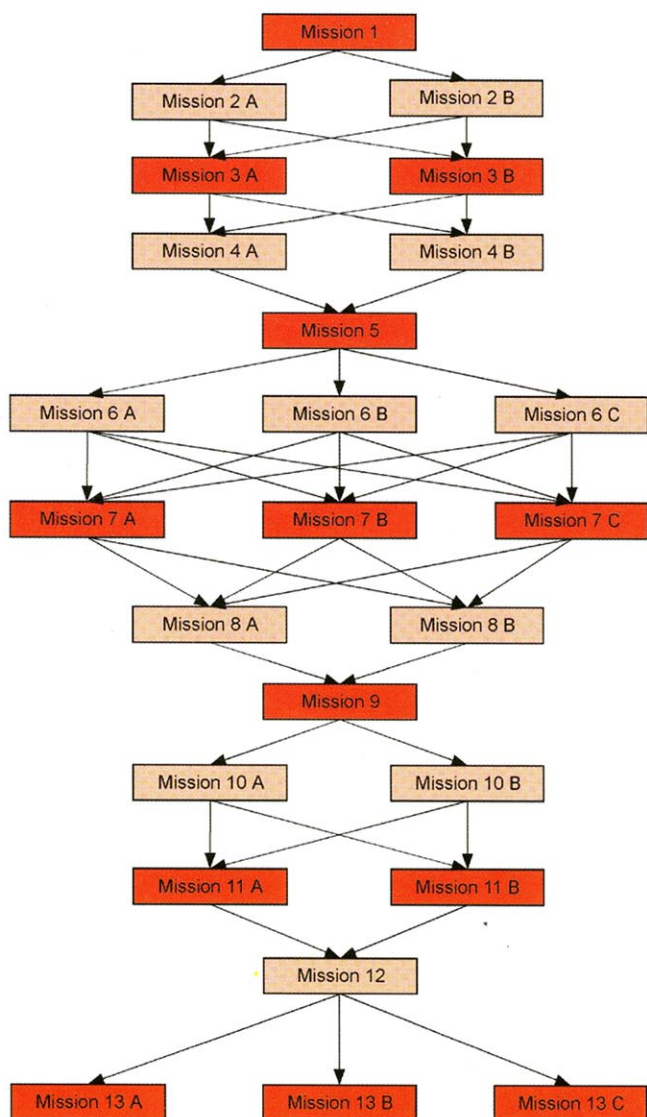
6

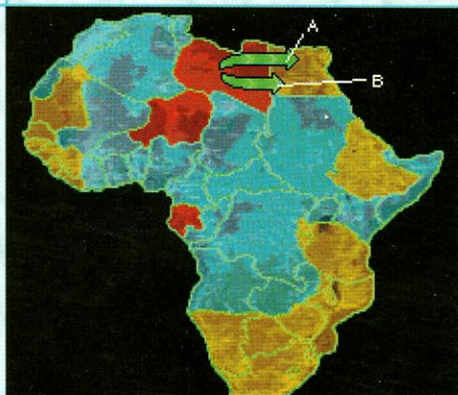
7

8

E

NOD-MISSIONS-SCHEMA





MISSION 1: LIBYEN

AUFTRAG

Schalten Sie den Androiden Nikumba aus!

STRATEGIE

Diese erste Mission ist etwas zum Aufwärmen. Hier können Sie sich ohne großes Risiko mit Ihren Einheiten und mit dem Bewegen der Truppen vertraut machen.

Sie starten im nördlichen Teil der Karte und werden sehr bald nach Beginn des Szenarios Verstärkung in Form von Schützeneinheiten bekommen, auf die Sie in jedem Fall warten sollten. Unterteilen Sie Ihre Einheiten in zwei Gruppen, sobald die Verstärkung eingetroffen ist (eine Gruppe bestehend aus den Buggies und die zweite bestehend aus den Schützen), und gruppieren Sie sie wie im Kapitel **Steuerung** beschrieben.

Bewegen Sie Ihre Einheiten jetzt in südwestlicher Richtung am Bergkamm entlang. Sie werden auf diesem Weg auf geringen Widerstand stoßen, den Sie mit Ihren Buggies leicht aus dem Weg räumen können.

Sobald Sie sich der Brücke nähern, wird ein GDI-Wüstenjäger auf Sie aufmerksam und sich auf Ihr Einsatzteam stürzen. Jetzt sollten Sie alle Schützen nach vorne ziehen, um den Wüstenjäger binnen Sekunden auszuschalten.

Anschließend müssen Sie mit Ihren Einheiten nur noch ins Dorf stürmen und Nikumba eliminieren (er steht auf der Klippe nördlich des Dorfes).



Damit haben Sie die erste Mission für die Bruderschaft von NOD erfolgreich abgeschlossen.

1

2

3

4

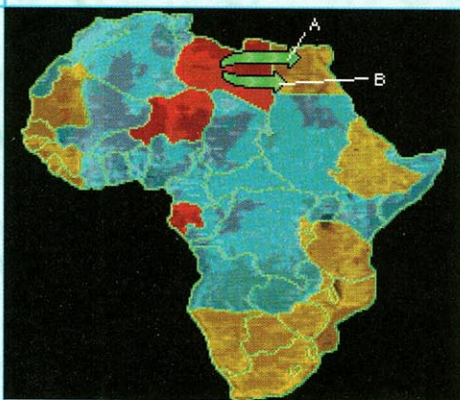
5

5

7

8

E



MISSION 2A:

ÄGYPTEN, EL ALAMEIN

AUFTRAG

Eliminieren Sie alle GDI-Einheiten in Ihrem Gebiet.

STRATEGIE

Diese Mission stellt Sie vor das Problem, daß Sie in ein Gebiet eindringen müssen, das bereits in Feindeshand ist. Wichtig ist hier ein günstiger Basisaufbau, der Sie nicht behindert und dem Gegner keine zu leichten Ziele bietet (Genauerer hierzu im Kapitel Taktiken).

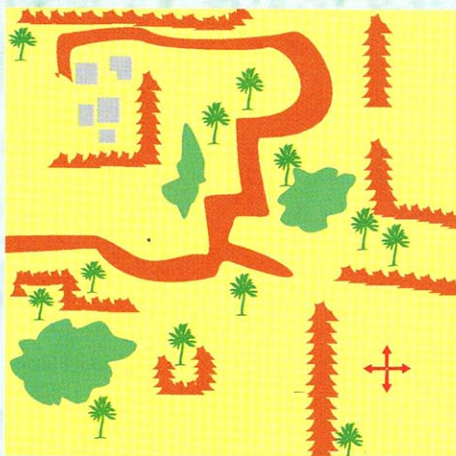
Ihre Einheiten werden im äußersten Südosten der Karte abgesetzt. Beginnen Sie sobald wie möglich damit, die Basis zu bauen, um Nachschub produzieren zu können.

Gruppieren Sie wieder Ihre Einheiten nach



Waffengattung, so daß Sie sie gezielter einsetzen können. Mit den ihnen zu Beginn des Szenarios zur Verfügung gestellten Einheiten sollten Sie einige Zeit in der Lage sein, die Angriffe der GDI-Truppen zurückzuschlagen.

Die Schlüsselstrategie in diesem Szenario ist es, den Gegner einfach mit der schlichten Masse an Truppen zu erdrücken. Produzieren Sie 20 oder 30 Schützen, und machen Sie daraus zwei Stoßtrupps, mit denen Sie das feindliche Lager überfallen. Dies sollten Sie allerdings erst machen, wenn Ihre Buggies den GDI-

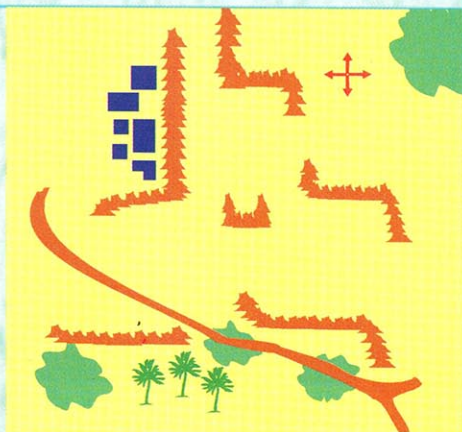


Sammler beseitigt haben. Mit Fußvolk sollten Sie sich an den Sammler gar nicht erst heranwagen, denn der überrollt Ihre Mannen einfach.



Ist der Sammler erst beseitigt, können Ihre Schützen das Lager in die Zange nehmen. Während sich die eine Truppe um die Fahrzeuge kümmert, kann die andere Gruppe direkt die feindlichen Kasernen und danach den Bauhof angreifen.

Der Rest ist dann nur noch ein Kinderspiel.



MISSION 2B:

ÄGYPTEN, AL-KHARIJAH

AUFTRAG

Wie 2A, aber andere Karte.

STRATEGIE

Im großen und ganzen unterscheidet sich diese Mission nicht von der ersten Alternative, außer daß man im Nordosten abgesetzt wird. Die GDI-Basis liegt wieder im Westen. Ansonsten verfahren Sie wie oben beschrieben.

1

2

3

4

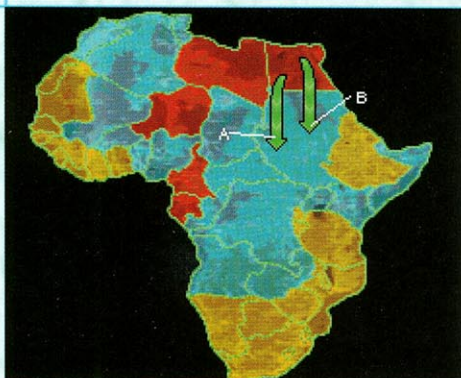
5

5

7

8

E



MISSION 3A:

SUDAN, KAFIA-KINGI

AUFTRAG

Befreien Sie die Gefangenen aus dem Gefängnis der GDI.

STRATEGIE

Um dieses Szenario gewinnen zu können, müssen Sie das Gefängnis durch einen Invasor einnehmen.

Zu Beginn sollten Sie mit Ihren Einheiten erst einmal Ihre Basis beschützen, die Sie gleich in der Nähe des Startpunktes bauen können. Ist die Basis dann gesichert, produzieren Sie Schützen und Rak-Zeros, schicken sie nach Norden und positionieren sie östlich der GDI-Basis. Von dort aus können Sie kleine Einsatzteams von vier bis fünf Einheiten von der Seite her in die Basis schicken, um die GDI-Truppen

zu beschäftigen. Sehr schnell sollte es Ihnen möglich sein, einen Invasor in die Basis zu schleusen (nicht durch das Haupttor, sondern von Osten!), um die GDI-Kasernen einzunehmen. Sind die Kasernen erst einmal gefallen, sollten Sie Grenadiere produzieren, um die Wachtürme am Haupttor und den Bauhof auszuschalten, sowie Invasoren, um die Raffinerie und das Gefängnis einzunehmen. Das Gefängnis liegt im Westen der Basis, durch Sandsäcke vom Rest der Basis abgetrennt. Achten Sie bei dieser Mission ständig darauf, daß Sie genug Nachschub an Tiberium bekommen. Sie sollten versuchen, den gegnerischen Sammler zu vernichten, aber riskieren Sie nicht zu viele Einheiten, ein paar Rak-Zeros sollten reichen.



MISSION 3B:**SUDAN. AL-UBAYYID****AUFTRAG**

Wie 3A, aber andere Karte.

STRATEGIE

Bei der zweiten Variante dieser Mission gilt es nicht, den Gegner zu überrennen, sondern sich möglichst unerkannt zum Ziel zu schleichen. Schlüssel für dieses Szenario ist, daß Sie die Fahrzeuge in der GDI-Basis mit Ihren Buggies und NOD-Mots herauslocken und zerstören können. Sollte Ihnen das mit Ihren Fahrzeugen nicht gelingen, müssen Sie eine ziemlich große Truppe von Infanteristen (ca. 20) investieren, um dieses Ziel doch noch zu erreichen, da im Lager eine große Anzahl an GDI-Truppen steht.

Haben Sie die Wüstenjäger vernichtet, schicken Sie eine Einheit, bestehend aus vier oder fünf Schützen und einem oder zwei Invasoren, ganz im Süden der Karte so weit wie möglich nach Westen. Gruppieren Sie die Einheiten nach Waffengattung, so daß Sie Ihre Invasoren immer möglichst schnell aus dem Gefahrenbereich ziehen können. Ihre Schützen sollten in der Lage sein, sich um alle GDI-Einheiten zu kümmern, die sich dort herumtreiben.



Am Dorf angekommen, wenden Sie sich nach Norden, bis Sie an die Bergkette vor der GDI-Basis stoßen. Halten Sie sich möglichst weit westlich, um nicht aus Versehen in den Feuerbereich des Wachturms zu geraten. Von dort aus schicken Sie nun einen einzelnen Invasor durch das Haupttor in die GDI-Basis (Achtung, ganz links halten!). Einmal durch den Eingang hindurch, müssen Sie sich immer ganz nahe an den Sandsackmauern halten, damit die Truppen im Lager Sie nicht bemerken. Selbst wenn Sie doch von einem einzelnen GDIIler angegriffen werden, bewegen Sie sich nicht von den Sandsäcken weg, sonst haben Sie keine Chance.

Nach dem Durchbruch im Sandsackwall sollten Sie leicht zum Gefängnis vordringen können, um den Einsatz so erfolgreich zu beenden.

1

2

3

4

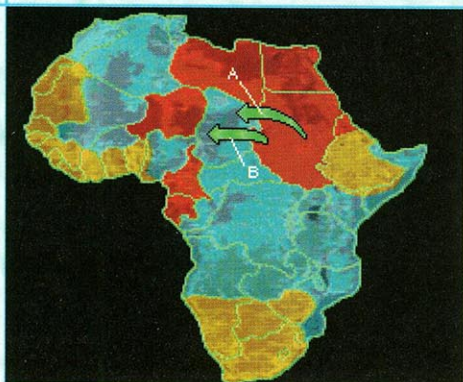
5

5

7

8

E



MISSION 4A:

TSCHAD, OUM HADJER

AUFTRAG

Eliminieren Sie das Dorf mit den GDI-Sympathisanten, und verhindern Sie die GDI-Rettungsaktion.

STRATEGIE

Bei dieser Mission geht es wieder einmal um Geschwindigkeit. Gruppieren Sie gleich zu Beginn Ihre Einheiten nach den Waffengattungen, und bewegen Sie sie massiert nach Süden. Achten Sie darauf, daß Ihre Fahrzeuge Ihrer Infanterie nicht davonfahren. Auf dem Weg aus dem Talkessel werden Sie im Süden auf mehrere GDI-Einheiten stoßen (Grenadiere, Schützen und Wüstenjäger). Diese Einheiten müssen Sie möglichst schnell ausschalten, damit Sie ohne größeren Aufenthalt weiter nach Süden ziehen können.



Waren Sie bei der Zurückschlagung des GDI-Angriffs erfolgreich, sollte Ihnen am Ausgang des Canyons ein BMT entgegenkommen, der versucht vom Dorf im Westen zur Basis im Nordosten zu gelangen. Diesen BMT müssen Sie unbedingt ausschalten, um sich größere Anstrengungen zu ersparen. Sollten Sie ihn nicht erwischen, können Sie ihn sich später immer noch holen.

Zuerst müssen Sie sich aber dem Dorf Oum Hadjer im Westen der Karte zuwenden. Eliminieren Sie mit Ihren Fahrzeugen zuerst die GDI-Präsenz dort, und radieren Sie danach das



Dorf mit den Farmbots aus. Haben Sie den BMT mit einem Teil der Farmbots abfangen können, dann ist die Mission hiermit erfolgreich beendet. Ist Ihnen der Transporter aber entkommen, müssen Sie sich jetzt mit Ihren verbliebenen Einheiten auf den Weg zum östlichsten Rand der Karte machen. Von dort bewegen Sie sich nördlich, bis Sie an die Sandsackmauer der GDI-Basis gelangen. Dort sehen Sie den BMT mitten in der Basis stehen.

Öffnen Sie jetzt mit einem NOD-Mot oder einem Rak-Zero eine Lücke im Sandsackwall, und bewegen Sie Ihre Einheiten in das feindliche Lager. Halten Sie sich möglichst weit rechts, um nicht in das Feuer der Wachtürme zu laufen. Von dort aus können Sie sich jetzt dem BMT zuwenden und die Sache ein für alle Mal beenden.

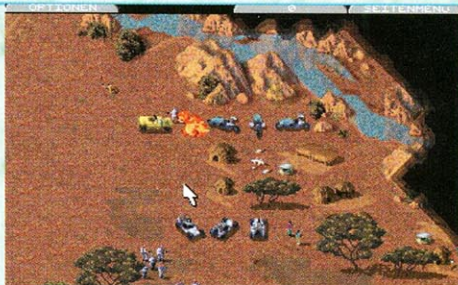
MISSION 4B: TSCHAD, MAO

AUFTRAG

Beschützen Sie ein Dorf mit NOD-Sympathisanten vor einem GDI-Angriff, und eliminieren Sie danach das Dorf, das den GDI-Soldaten Unterschlupf gewährt hat.

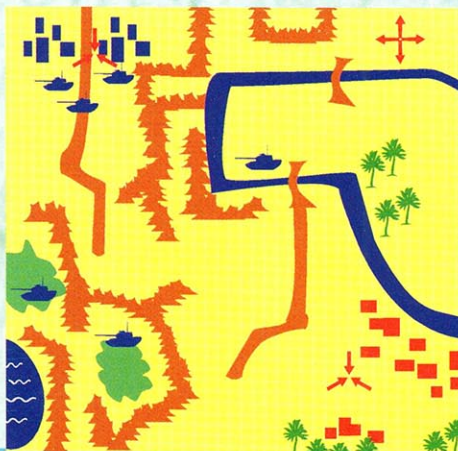
STRATEGIE

Bei diesem Szenario ist Schnelligkeit wieder Trumpf, aber hier geht es zusätzlich darum, möglichst wenige der eigenen Einheiten bei der



Verteidigung des NOD-Dorfes zu verlieren, denn sonst ist ein Angriff auf das GDI-Dorf fast nicht mehr möglich.

Schicken Sie zu Beginn Ihre Fahrzeuge vom Startpunkt nach Süden über die Furt, und schaffen Sie auf der vom Fluß eingefaßten Halbinsel die GDI-Einheiten aus dem Weg (lassen Sie die Buggies vorneweg fahren, sie haben eine stärkere Panzerung als die NOD-Mots). Von dort aus geht es weiter nach Süden, über die zweite Furt und von dort aus nach Südosten zum NOD-Dorf. Sollte Ihnen hier der M1A1-Panzer der GDI über den Weg fahren,



1

2

3

4

5

6

7

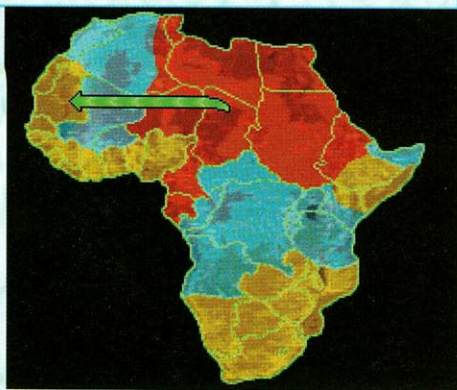
8

E

gilt es, ihn möglichst schnell zu beseitigen, damit er sich nicht auf das Dorf stürzen kann. Am Dorf angekommen sollten Sie Ihre Infanterie bereithalten, um den Angriff der GDI-Truppen abwehren zu können. Achten Sie darauf, daß Ihren Fahrzeugen nichts passiert, da Sie sie später noch gut gebrauchen können.

Ist die GDI-Infanterie erst einmal beseitigt, ist das Dorf fürs erste gesichert. Binnen kurzer Zeit wird jedoch ein GDI-BMT ins Dorf vordringen, der unbedingt ausgeschaltet werden muß. Sobald der BMT zerstört ist, quellen vier Grenadiere aus den Trümmern hervor. Diese müssen so schnell wie möglich durch Buggies vernichtet werden.

Jetzt haben Sie endlich die Möglichkeit, sich um das Dorf im Nordwesten der Karte zu kümmern. Schicken Sie Ihre Fahrzeuge und die Infanterie nördlich um die Bergkette herum und ins GDI-Dorf hinein. Die letzten Fahrzeuge und GDI-Infanteristen im Dorf werden ein hartes Gefecht liefern, aber wenn Sie die Einheiten klug einsetzen, werden Sie auch dieses Problem lösen. Zum Schluß gilt es noch, die letzten Farmbots und das Dorf zu zerstören, um das Szenario abzuschließen.



MISSION 5: MAURETANIEN

AUFTRAG

Bauen Sie eine Basis, verteidigen Sie sie gegen Luftangriffe, und beenden Sie die GDI-Präsenz in diesem Gebiet.

STRATEGIE

Errichten Sie Ihre Basis unterhalb der Bergkette, nördlich Ihres Startpunktes, dort bietet das Terrain genügend Schutz gegen GDI-Angriffe. Schützen Sie Ihre Basis mit ausreichend Infanterie und (später) Flugabwehrraketen, und schicken Sie Ihre Fahrzeuge aus, um wichtige Positionen freizukämpfen. In dieser Mission haben Sie es am einfachsten, wenn Sie schnell handeln und dem Gegner nicht erst die Zeit geben, Unmengen an Einheiten zu bauen.

Schicken Sie Ihre NOD-Mots und Ihre Buggies nach Norden, und beseitigen Sie damit die zwei Wüstenjäger, die in dem kleinen Paß oberhalb

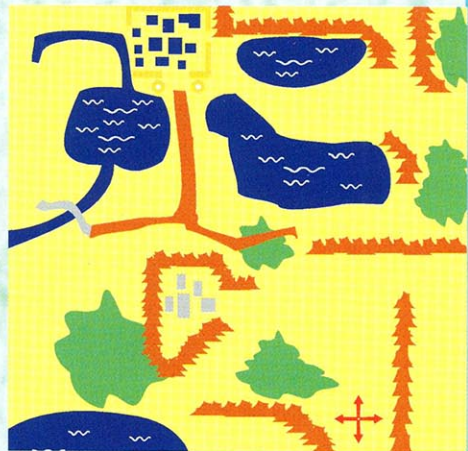
Ihrer Basis lauern. Achten Sie darauf, daß Sie das Gebiet Richtung Westen nicht zu weit aufklären, um die GDI nicht zu früh auf sich aufmerksam zu machen. Es sollte genügen, wenn Sie ein NOD-Mot soweit nach Westen schicken, daß Sie das Tiberiumfeld bei Ihrer Basis finden. Der Angriff auf die Basis sollte gleichzeitig von zwei Seiten erfolgen, da sie von den Flanken her sehr verletzlich ist. Schicken Sie zwei Einsatzteams, bestehend aus den Ihnen verbliebenen Fahrzeugen und einem kleinen Schutzschild an Rak-Zeros und/oder Flammenwerfern los, um die Schlüsselgebäude der GDI-Basis zu vernichten.

Ein Team schicken Sie ganz nach Westen und dann nach Norden, bis sie den Fluß erreichen. **Vorsicht**, in diesem Gebiet treibt sich ein M1A1-Panzer der GDI herum. Ihm sollten Sie möglichst aus dem Weg gehen, sonst ist Ihre kleine Einheit verloren. Überqueren Sie schließlich die Brücke, und brechen Sie den geringen Widerstand der dort versammelten GDI-Einheiten. Wenn Sie um den See herumziehen, werden Sie sehr bald an den westlichsten Rand des Lagers gelangen, der durch eine Sandsackbarriere geschützt ist. Dies hindert jedoch Ihre NOD-Mots und Ihren Panzer nicht daran, den unvorsichtigerweise am Rand platzierten Bauhof unter Beschuß zu nehmen und zu vernichten.

Ähnlich sollten Sie mit dem zweiten Team verfahren. Schicken Sie es von Ihrer Basis aus nach

Norden und dann über die kleine Landbrücke zum Ostteil des Lagers. Auf der Landbrücke werden Sie in ein paar Grenadiere laufen, die Sie aber mit einigen Schützen oder Flammenwerfern stoppen können. **Achtung**, auf dieser Landbrücke müssen Sie gelegentlich mit Luftangriffen rechnen, ziehen Sie Ihre verbliebenen Einheiten dann so schnell wie möglich zum Lager weiter. Vom östlichen Rand des Lagers, der ebenfalls durch Sandsäcke geschützt ist, können Ihre NOD-Mots und Rak-Zeros dann das zweite Schlüsselgebäude, die Waffenfabrik, dem Erdboden gleichmachen.

Die Angriffe auf die beiden Strukturen sollten übrigens unbedingt **gleichzeitig** erfolgen! Sind diese beiden Gebäude erst zerstört, können Sie mit Ihren Panzern relativ leicht die feindlichen Linien durchbrechen und dem GDI-Spuk ein Ende machen.



1

2

3

4

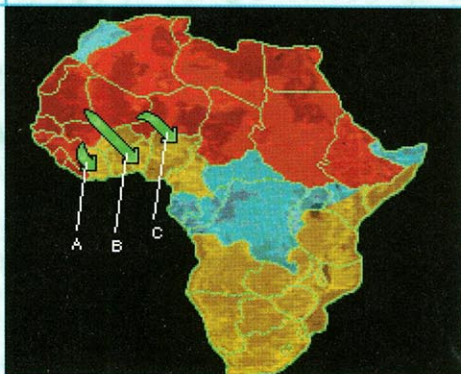
5

6

7

8

E



MISSION 6A:

ELFENBEINKÜSTE, ABIDJAN

AUFTRAG

Bergen Sie den Nuklearsprengkopf aus der GDI-Basis, und bringen Sie ihn zum Abholpunkt.

STRATEGIE

Bei dieser Mission müssen Sie zum ersten Mal mit zwei getrennten Teams arbeiten, bei denen das Überleben einzelner Truppenteile extrem wichtig ist.

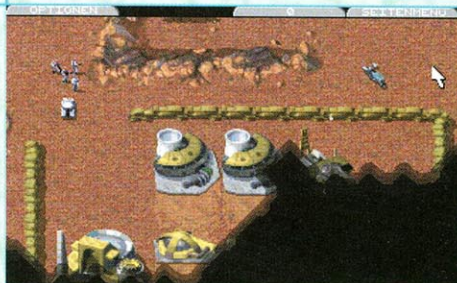
Das kleinere Team, das zur rechten der Bergkette startet, ist die einzige Möglichkeit, diese Mission zu gewinnen. Nennen wir es *Team 1*. Das Team zur linken der Bergkette (*Team 2*) muß entscheidende Unterstützungsarbeit leisten, damit Team 1 nicht von den starken GDI-Kräften südlich von ihm aufgerieben wird.

Südlich von Team 1 befinden sich einige Grenadiere und ein M1A1-Panzer in Lauerstellung, die nur darauf warten, daß Sie Ihre Männer unvorsichtig nach Süden ziehen.

Diesen Hinterhalt sollten Sie mit Hilfe von Team 2 aus dem Weg schaffen. Die Panzer und die Rak-Zeros von Team 2 haben nämlich auch die Möglichkeit, Einheiten jenseits der Bergkette mit ihren Waffen zu erreichen. Sind diese Einheiten erst beseitigt, hat Team 1 weitgehend freie Bahn zum GDI-Lager im Osten. Auf dem Weg dahin sollten Sie sich möglichst weit im Norden halten, um den im Süden wartenden M1A1-Panzer zu umgehen.

Nach kurzer Zeit werden Sie im Osten das GDI-Lager entdecken. Kurz darauf wird Sie ein Wüstenjäger von Nordosten angreifen. Achten Sie darauf, daß Ihr NOD-Mot nicht beschädigt wird. Sie werden es noch brauchen.





Ist der Wüstenjäger mit gemeinsamen Anstrengungen endlich beseitigt, können sich die Rak-Zeros und der Panzer dem Bauhof in der rechten Ecke des Lagers zuwenden. Dies wird nicht nur die Aufmerksamkeit des M1A1-Panzers im Süden wecken, sondern auch die der Einheiten im Lager.

Jetzt ist die Zeit für einen schnellen Vorstoß mit Ihrem NOD-Mot gekommen. Fahren Sie zur äußersten rechten Ecke des Lagers, und sprengen Sie ein Loch in die Sandsack-Barriere. Fahren Sie von dort sofort direkt nach Süden. Schnell werden Sie eine von Maschen-draht eingezäunte Kiste entdecken. Das ist der Sprengkopf. Sprengen Sie mit Ihren Raketen ein Loch in den Zaun, und fahren Sie zu der Kiste. Sobald Sie sie aufgemommen haben (ein Blauer Energieball leuchtet auf) fahren Sie auf dem schnellsten Weg weiter nach Süden. Dort finden Sie einen unbewachten Ausgang aus dem Lager. Folgen Sie dem Weg weiter südlich, und Sie werden schnell das gelbe Rauchsignal sehen, das den Abholpunkt kennzeichnet. Fahren Sie mit Ihrem Bike dort hin, und warten Sie auf den Helikopter, das war alles.

MISSION 6B:

BENIN, PORTO-NUOVO

AUFTRAG

Wie 6A, aber andere Karte.

STRATEGIE

Bei dieser Variante des Auftrages geht es nicht ganz so schnell wie bei der vorherigen. Hier müssen Sie mit Ihren Einheiten erst einmal etwas Vorarbeit leisten, bevor Ihr NOD-Mot Ihnen wieder den Tag rettet.

Vom Startpunkt aus bewegen Sie sich südlich, bis Sie auf eine Abzweigung des Weges nach Osten stoßen. Auf dem Weg dahin werden Sie auf einigen Widerstand stoßen, der aber nicht zu problematisch werden dürfte.

In dem nach Osten führenden Canyon werden Sie auf einen weiteren Hinterhalt der GDI stoßen. Achten Sie darauf, daß Sie die M1A1-Panzer nicht zu viele Einheiten kosten, Ihre leichten Panzer und die Rak-Zeros sollten hier



1

2

3

4

5

6

7

8

E



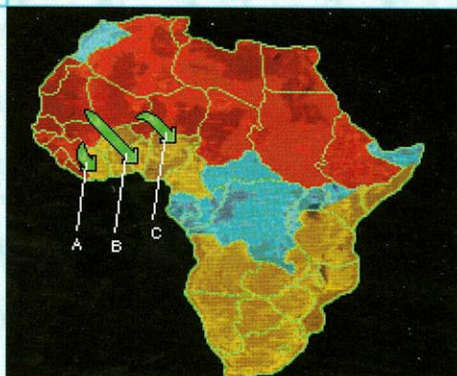
gute Dienste leisten. Haben Sie den Canyon verlassen, wenden Sie sich nach Norden. Sie treffen dann auf eine Brücke, die von einem M1A1-Panzer bewacht wird. Diesen müssen Sie unbedingt ausschalten. Danach können Sie Ihre Einheiten auf das Plateau unterhalb der GDI-Basis schicken. Von dort haben Ihre Rak-Zeros und Ihr leichter Panzer ein gutes Schußfeld auf die Basis. Nehmen Sie zuerst den unteren Wachturm unter Feuer, bis er zerstört ist. Danach wenden Sie sich den Sandsäcken hinter dem Turm zu, um einen bequemen Eingang ins Lager zu schaffen, der außerhalb der Reichweite des oberen Turmes liegt. Als letztes sprengen Sie noch ein Loch in den südlichen Teil des Maschendrahtgeheges um die Kiste, damit später alles schnell gehen kann.

Jetzt ist die Zeit für einen Angriff auf das Lager gekommen. Sammeln Sie Ihre Truppen, und bewegen Sie sich zur etwas weiter nördlich lie-

genden Brücke, die zum Lager führt. Dort werden Sie auf einen Wüstenjäger stoßen, der nicht allzu viel Ärger bereiten dürfte. Beschützen Sie aber auf alle Fälle Ihr NOD-Mot! Danach ziehen Sie alle Fahrzeuge bis auf das Bike zum oberen Wachturm. Die Infanterie sollten Sie hinter den Fahrzeugen halten, um sie nicht im Feuer des Turmes zu verlieren.

Die so geschaffene Ablenkung können Sie mit Ihrem NOD-Mot nutzen, um ins Lager zu stürmen (Achtung, möglichst weit südlich halten!!!), sich die Kiste zu schnappen und durch den östlichen Ausgang wieder aus dem Lager zu verschwinden. Beim Weg aus dem Lager werden Sie einiges an Gesellschaft bekommen, und die Wachtürme am Ausgang werden Sie auch ganz schön beharken, aber wenn Ihr Bike vorher nicht zu sehr beschädigt war, dürfte nichts passieren. Den gegnerischen Einheiten können Sie mit Ihrem schnellen Bike einfach davon fahren. Nachdem Sie aus dem Lager heraus sind, geht es nur noch nach Süden, bis Sie den Abholpunkt erreichen, wo auch diese Mission beendet wäre.





MISSION 6C: NIGERIA, ABUJA

AUFTRAG

Wie 6A, aber andere Karte.

STRATEGIE

Diese Mission hat wieder den gleichen Auftrag wie die beiden anderen Varianten, und auch hier ist die Lösung nach demselben Schema gestrickt.

Beseitigen Sie zuerst den Widerstand in der Nähe Ihres Startpunktes, gehen Sie dann in diesem Fall direkt nach Norden, bis Sie den kleinen Durchbruch in der Bergkette erreichen. Wenn Sie rechts und links davon je einen Flammenwerfer stationieren, ist dieser Durchgang gut gegen feindliche Truppen geschützt. Locken Sie dann mit Ihren schnellen Einheiten die versprengten GDI-Truppen zu Ihren Flammenwerfern, und ziehen Sie dann von hier aus nach Norden über die Brücke.



Nach der Brücke wenden Sie sich nach Westen, bis Sie das Lager sehen. Jetzt starten Sie mit Ihren Einheiten einen Ablenkungsangriff auf den unteren der beiden Wachtürme und locken somit die GDI-Truppen aus dem Lager. Nun gilt es wieder, mit dem NOD-Mot möglichst schnell ins Lager zu schlüpfen, den Maschendrahtzaun zu sprengen, die Kiste zu holen und wieder aus dem Lager zu verschwinden. Da die GDI-Kaserne direkt in der Nähe der Kiste steht, ist der Trick dieses Mal etwas gefährlicher, aber dafür haben Sie am südlichen Ausgang aus dem Camp auch keine Wachtürme zu erwarten.

Nachdem Sie aus dem Lager draußen sind, geht es zuerst nach Südosten, am Dorf vorbei, um die M1A1-Panzer auf der westlichen Seite des Ausgangs zu vermeiden. Danach geht es dann weiter nach Südwesten, bis Sie den Abholpunkt sehen.

1

2

3

4

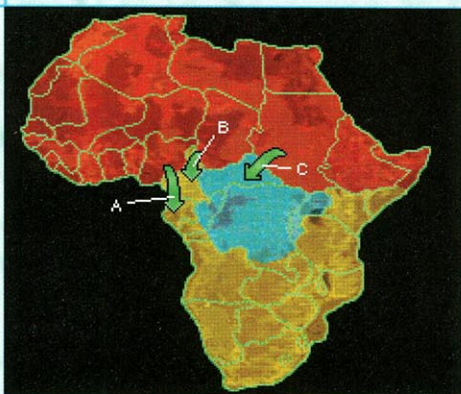
5

6

7

8

E



MISSION 7A:

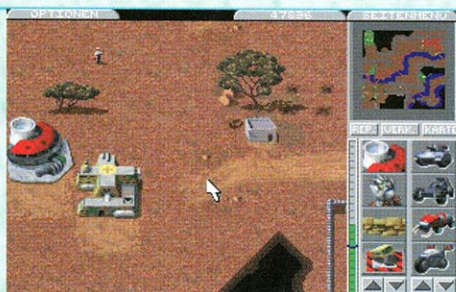
KAMERUN, KOULA-MOUTOU

AUFTRAG

Eliminieren Sie das Dorf und die Farmbots in diesem Gebiet, und sichern Sie deren Tiberiumfelder für die Bruderschaft von NOD. Gleichzeitig kann es nicht schaden, wenn Sie die örtliche GDI-Basis ausheben.

STRATEGIE

Vom Startpunkt aus geht es zuerst nach Süden, um die Bergkette herum, danach nach Westen zwischen den Bergen hindurch. Dort werden Sie auf ersten Widerstand stoßen, den Sie aber mit Ihren Rak-Zeros und Panzern beseitigen können. Achten Sie darauf, daß Ihren Invasoren nichts geschieht. Am Ausgang dieser Schlucht liegt ein Dorf, das Ihr Primärziel ist. Die verstreuten GDI-Grenadiere können Sie am besten mit Ihren Flammenwerfern an-

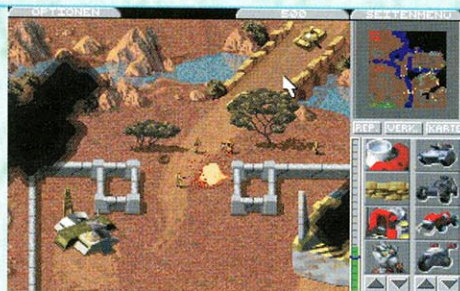


gehen, aber schicken Sie sie nur einzeln dort hinein, denn sonst sind die Verluste zu groß.

Westlich des Dorfes finden Sie ein herrenloses GDI-Kraftwerk und ein Krankenhaus. Besetzen Sie das Kraftwerk durch einen Ihrer Invasoren. Jetzt sollte in der nordöstlichen Ecke der Karte eine beschädigte NOD-Basis sichtbar



werden, die für den Sieg entscheidend ist. Reparieren Sie sie sofort, bevor ein GDI-Luftangriff sie zerstören kann. Bauen Sie eine »Hand von NOD«, und produzieren Sie eine Schutztruppe für die Basis, die die nun heranstürmenden GDI-Einheiten abwehren kann. (Eine Abschottung der Basis nach unten und Westen durch eine Sandsackbarriere kann eine weitere Möglichkeit sein!) Sobald Sie genügend Tiberium geerntet haben, gilt es, bei dem Kraftwerk neben der GDI-Basis eine zweite »Hand von NOD« zu bauen. Mit dieser zweiten »Hand« können Sie Einheiten produzieren, die das Dorf ausradieren. Damit wäre die Aufgabe gelöst, aber für Perfektionisten sollte es jetzt noch heißen: »Weg mit den GDIlern!«.



übrigens nicht mit den Flugabwehrraketen, denn die GDI setzt Flugzeuge ein. (Ersatzweise können Sie natürlich auch einige Rak-Zeros verwenden, die sind universeller einsetzbar.)

Im Süden dieser Halbinsel finden Sie eine Furt und eine Brücke, die die einzigen Zugänge zu Ihrer Basis darstellen. Deshalb sollten beide

MISSION 7B: GABUN, BERTOUA

AUFTRAG

Wie bei 7A, aber andere Karte.

STRATEGIE

Gleicher Auftrag, anderes Land, ähnliche Strategie, so könnte man diese Mission beschreiben. Allerdings hat diese Mission eine höchst interessante Eigentümlichkeit, auf die ich später noch zu sprechen komme.

Sie starten im äußersten Nordwesten der Karte. Was auch gleich ein guter Punkt für Ihre Basis ist, die Sie errichten müssen. Sparen Sie



1

2

3

4

5

6

7

8

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

Q

R

S

T

U

V

W

X

Y

Z

AA

AB

AC

AD

AE

AF

AG

AH

AI

AJ

AK

AL

AM

AN

AO

AP

AQ

AR

AS

AT

AU

AV

AW

AX

AY

AZ

BA

BB

BC

BD

BE

BF

BG

BH

BI

BJ

BK

BL

BM

BN

BO

BP

BQ

BR

BS

BT

BU

BV

BW

BX

BY

BZ

CA

CB

CC

CD

CE

CF

CG

CH

CI

CJ

CK

CL

CM

CN

CO

CP

CQ

CR

CS

CT

CU

CV

CW

CX

CY

CZ

DA

DB

DC

DD

DE

DF

DG

DH

DI

DJ

DK

DL

DM

DN

DO

DP

DQ

DR

DS

DT

DU

DV

DW

DX

DY

DZ

EA

EB

EC

ED

EE

EF

EG

EH

EI

EJ

EK

EL

EM

EN

EO

EP

EQ

ER

ES

ET

EU

EV

EW

EX

EY

EZ

FA

FB

FC

FD

FE

FF

FG

FH

FI

FJ

FK

FL

FM

FN

FO

FP

FQ

FR

FS

FT

FU

FV

FW

FX

FY

FZ

GA

GB

GC

GD

GE

GF

GG

GH

GI

GJ

GK

GL

GM

GN

GO

GP

GQ

GR

GS

GT

GU

GV

GW

GX

GY

GZ

HA

HB

HC

HD

HE

HF

HG

HH

HI

HJ

HK

HL

HM

HN

HO

HP

HQ

HR

HS

HT

HU

HV

HW

HX

HY

HZ

IA

IB

IC

ID

IE

IF

IG

IH

II

IJ

IK

IL

IM

IN

IO

IP

IQ

IR

IS

IT

IU

IV

IW

IX

IY

IZ

JA

JB

JC

JD

JE

JF

JG

JH

JI

JJ

JK

JL

JM

JN

JO

JP

JQ

JR

JS

JT

JU

JV

JW

JX

JY

JZ

KA

KB

KC

KD

KE

KF

KG

KH

KI

KJ

KK

KL

KM

KN

KO

KP

KQ

KR

KS

KT

KU

KV

KW

KX

KY

KZ

LA

LB

LC

LD

LE

LF

LG

LH

LI

LJ

LK

LL

LM

LN

LO

LP

LQ

LR

LS

LT

LU

LV

LW

LX

LY

LZ

MA

MB

MC

gut bewacht werden. Nun zum eigentlichen Problem dieser Mission: Um zu dem Dorf zu gelangen, dessen Robotbevölkerung Sie auslöschten sollen, müssen Sie die komplette GDI-Basis durchqueren, was die Besitzer dieser Basis logischerweise nur höchst ungern zulassen. Hier kommen wir auch schon zum heiteren Teil dieser Mission, denn es ist uns mehrmals passiert, daß uns die GDI freundlicherweise die Arbeit abgenommen hat und die Blech-Bevölkerung des Dorfes selbst dezimiert hat (eigentlich eine nette Geste der Jungs).

Sollte Ihnen die GDI aber diesen Gefallen nicht tun, dann bauen Sie einfach eine kleine Gruppe von Buggies und schicken sie zur Furt, die direkt zum westlichen Eingang des Lagers führt. Jetzt schicken Sie den ersten Buggy zur Aufklärung ins Lager. Auf der Brücke nach Norden dürfte eine Wache stehen, die er weglocken oder zerstören muß. Schafft es der erste Buggy nicht über die Brücke, dann sollte der zweite es schließlich relativ problemlos schaffen. Kaum sind Sie über der Brücke, werden die GDI-Einheiten aus dem Lager schon hinter Ihnen her sein. Deshalb brauchen Sie jetzt die Hilfe der letzten Buggies, die für etwas Verwirrung im GDI-Lager sorgen sollen.

Mit dem einzelnen Buggy im Dorf dürfte es nicht zu schwierig werden, die Farmbots zu zerstören. Achten Sie nur darauf, daß Sie Ihr Fahrzeug immer in Bewegung halten.



MISSION 7C: ZENTRALAFRIK.

REP., BENGASSOU

AUFTRAG

Schleichen Sie sich in die GDI-Basis und stellen Sie den neuen Angriffshubschrauber Orca. Zerstören Sie damit als Propagandaaktion das Dorf nördlich des Flusses.

STRATEGIE

Dieser Auftrag klingt leichter als er ist (eigentlich klingt er auch nicht einfach ...), aber mit etwas Geschick ist er doch zu schaffen.

Ihre Einheit ist in zwei Gruppen unterteilt, die linke Gruppe ist relativ nutzlos, Sie können sie jedoch nach Westen und dann nach Süden schicken, um für etwas Ablenkung zu sorgen.

Die rechte Truppe ist der eigentliche Schlüssel zu dieser Mission. Schicken Sie zuerst Ihre Rak-Zeros und Ihre Schützen am Fluß nach Süden und das Plateau entlang, bis sie auf GDI-

Truppen treffen, die die Schützen beseitigen sollten. Danach werden Sie auf einen M1A1-Panzer stoßen, der den Rak-Zeros schnell zum Opfer fallen dürfte. Wenn Sie danach noch weiter nach Süden gehen, werden Sie einige GDI-Gebäude entdecken. Eines davon ist der Bauhof. Zerstören Sie ihn so schnell wie möglich.

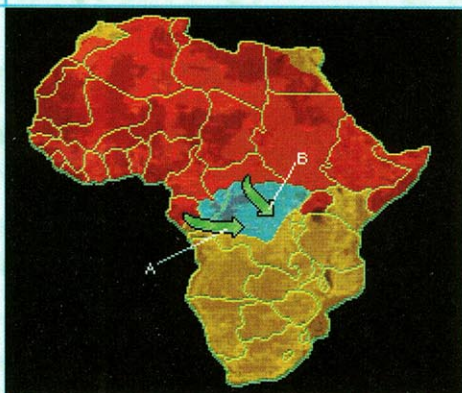
Danach geht es zurück zum Rest der Einheit. Stoßen Sie mit der gesamten Einheit (Flammenwerfer voraus, Invasoren weit hinterher) den Canyon östlich des Plateaus hinunter. Auf diesem Weg werden Sie auf starken Widerstand stoßen, der aber überwindbar ist.

Am Ende des Canyons entdecken Sie den Eingang zur Basis, der von zwei Wachtürmen beschützt wird. Wenden Sie sich mit Ihrem Panzer und den Rak-Zeros zuerst dem linken und dann dem rechten Turm zu. Ist der erste gefallen, schießen Sie ein Loch in die Sandsäcke dahinter. Durch dieses Loch schicken Sie den ersten Invasor und nehmen die Kaserne ein. Der zweite Invasor sollte das danebenliegende Kraftwerk besetzen.

Nachdem der zweite Turm beseitigt wurde, können Sie sich um die restlichen Fahrzeuge im Lager kümmern, während die beiden verbliebenen Invasoren die Waffenfabrik und den Orca einnehmen. Sollten Sie einen oder mehrere Invasoren verloren haben, dann können Sie sie ja in den Kasernen nachbauen.

Mit dem »entliehenen« Orca können Sie sich jetzt der »Öffentlichkeitsarbeit« zuwenden. Schicken Sie ihn nach Norden über den Fluß (Vorsicht, ein Patrouillen-Boot kreuzt auf diesem Fluß!) zum Dorf, das durch ein gelbes Rauchsignal gekennzeichnet ist. Bei einem Gebäude stehen GDI-Soldaten. Sie sollten sich sofort um den Rak-Zero kümmern, da er Ihnen als einziger gefährlich werden kann. Danach geht es nur noch darum, das Dorf möglichst schnell dem Erdboden gleichzumachen, was etwa 8 bis 10 Flüge vom Landeplatz zum Dorf und zurück bedeutet. Lassen Sie sich also nicht von dem Patrouillen-Boot erwischen.





MISSION 8A: ZAIRE, KINSHASA

AUFTRAG

Besetzen Sie eine verlassene GDI-Basis, und schlagen Sie die GDI dann mit ihren eigenen Waffen.



STRATEGIE

Jetzt können Sie endlich einmal zeigen, daß Sie auch mit dem GDI-Material in der Lage sind, Schlachten zu gewinnen. Aber vor dem Sieg steht meistens noch harte Arbeit, so auch in diesem Fall.

Sie starten mit einer kleinen Truppe von Soldaten auf einer vom Rest der Karte abgeschnittenen Halbinsel. Ihr erstes Ziel ist eine beschädigte NOD-Basis, die Sie vor den angreifenden GDI-Einheiten schützen müssen.

Bewegen Sie sich vorsichtig Richtung Osten. Sie werden auf mehrere Hinterhalte durch GDiler stoßen. Achten Sie darauf, daß Sie nur wenige oder gar keine Truppen verlieren. An der Basis angekommen, sollten Sie zuerst dringend abspeichern. Danach verkaufen Sie Ihren Bauhof. In 50% der Fälle erhalten Sie neben drei oder vier Schützen noch ein oder zwei Zivilisten. Aber in den übrigen Versuchen erhalten Sie einen waschechten Invasor, den Sie extrem gut gebrauchen können (im Gegensatz zu den Zivilisten, die weder als Aufklärer noch als Kanonenfutter taugen). Das so gesparte Geld können Sie in die Reparatur der restlichen Basis stecken.



Inzwischen müßte auch schon ein Transporthubschrauber angekommen sein, mit dem Sie die frischesten Schützen und den Invasor über den Fluß zu der verlassenen GDI-Basis schaffen können. Warten Sie jedoch am westlichsten Ende der Halbinsel so lange, bis der GDI-Sammler zurück zur Raffinerie fährt. Nachdem Sie im Lager gelandet sind, sollte der Invasor sofort die Raffinerie übernehmen, solange der Sammler noch entlädt. Mit dem so erbeuteten Sammler haben Sie die nötigen Finanzen, um weitere Invasoren und Schutztruppen für die neue Basis zu bauen. Übernehmen Sie allerdings so bald wie möglich die Kaserne, damit Sie nicht alles per Helikopter herschaffen müssen.

Ist die Basis erst eingenommen, werden Sie ganz schön zu tun bekommen, denn die GDI mag es nicht, wenn man ihr etwas wegnimmt. Deshalb bekommen Sie erst einmal alles entgegengeworfen, was die GDI zu bieten hat. Es ist zu empfehlen, relativ schnell ein oder zwei Wachtürme zu bauen, und auch die Waffenfabrik sollte man sich baldmöglichst gönnen.

Ist der erste Angriff erst zurückgeschlagen, kann man langsam in die Offensive übergehen. Schicken Sie dreist und frech, wie Sie sind, einfach einen BMT ins feindliche Lager, bis er von den dort stationierten Orcas entdeckt und verfolgt wird. Locken Sie diese jetzt vom Lager weg, zu einer Position, wo Sie vorher sechs bis acht Rak-Zeros postiert haben. Die dürften mit

diesen störenden Hornissen kurzen Prozeß machen. Sind die Orcas erst vernichtet, ist der Weg frei für die große Schlußoffensive, die aus so vielen M1A1-Panzern bestehen sollte, wie Sie sich leisten können und wollen, der Rest ist dann nur noch Formsache.

MISSION 8B: ZAIRE, LUDJA

AUFTRAG

Wie bei 8B, aber andere Karte.

STRATEGIE

Bei der zweiten Mission dieser Gruppe läuft die Lösung fast identisch ab. Retten Sie zuerst Ihre NOD-Basis, verkaufen Sie dann den Bauhof, und schicken Sie ein Team mit Invasoren und Schützen zur GDI-Basis, um diese einzunehmen.

Zur Übernahme der Basis gibt es übrigens einen kleinen Trick: Landen Sie mit dem Helikopter einen einzelnen Rak-Zero oberhalb der GDI-Gebäude zwischen Fluß und Sandsäcken, es gibt dort genau zwei Felder, auf denen das möglich ist. Schicken Sie den Hubschrauber zurück, und lassen Sie den Rak-Zero die Sandsäcke oberhalb der Gebäude wegschießen. Damit schafft er genug Platz, daß der Helikopter wieder landen kann und zwei Invasoren aussteigen können, die gleich die angrenzenden Gebäude übernehmen. Damit erobern Sie

1

2

3

4

5

6

7

8

E



MISSION 9: ÄGYPTEN, LUXOR

AUFTRAG

Finden und vernichten Sie alle GDI-Einheiten und -Basen in diesem Gebiet.

STRATEGIE

Diese Mission ist eine echte Herausforderung an Ihre Koordinationsgabe, da Sie zunächst an drei verschiedenen Stellen auf der Karte über Einheiten verfügen. Bewegen Sie zuerst nur den einzelnen Commando. Sie werden diese Einheit binnen kürzester Zeit lieben lernen, also passen Sie gut auf sie auf. Die großen Stärken des Commandos sind sein großer Sichtradius und die fast ebenso große Reichweite seiner Waffe, mit der er einen Infanteristen mit nur einem Schuß ausschaltet. Schicken Sie den Commando nach Süden und dann, um den See herum, nach Westen. Gehen Sie nicht zu nahe an den Fluß heran, da dort ein Patrouillen-Boot sein Unwesen treibt. Vernichten Sie auf dem Weg dorthin alle GDI-Einheiten in Sichtweite.

die halbe Basis, ohne einmal beschlossen zu werden. Nach der Übernahme und dem Ausbau der Basis müssen Sie zuerst wieder den Angriff der GDI-Truppen zurückschlagen und dann zur Gegenoffensive blasen. Es empfiehlt sich übrigens, so früh wie möglich den GDI-Sammler zu vernichten und dies immer wieder zu tun, solange er gebaut wird. Damit verhindern Sie, daß die GDI zu viele Einheiten baut. Die NOD-Offensive sollte wieder aus möglichst vielen M1A1-Panzern bestehen und sich am besten von Norden her dem Lager nähern, da im Süden auf dem Fluß zwei Patrouillen-Boote unterwegs sind, die Ihre Gruppe böse zurichten können, bevor sie überhaupt zur Basis gelangt.

Schon sehr bald entdecken Sie die GDI-Basis und den danebenstehenden NOD-Bauhof. Reparieren Sie diesen sofort, da er kurz vor dem Zusammenbruch steht. Fassen Sie die kleine GDI-Basis noch nicht an, sondern bauen Sie erst einmal ein Kraftwerk und eine Raffinerie. Den Commando schicken Sie nach Nordosten, bis er an die Bergkette gelangt, und dann an ihr entlang nach Osten, bis er den

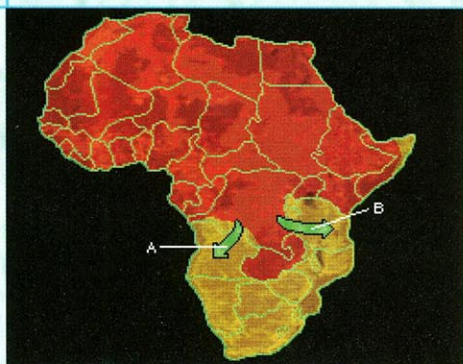
Durchbruch erreicht (Achtung, GDI-Schützen legen hier einen Hinterhalt!). Nach dem Durchbruch schicken Sie den Commando wieder nach Westen, bis er sich der Brücke nähert. Auf der anderen Seite dieser Brücke stehen Ihre Rak-Zeros, die Sie noch gut gebrauchen können. Auf der Brücke warten einige GDI-Grenadiere und ein Wüstenjäger. Greifen Sie mit Commando und Rak-Zeros gleichzeitig an (Commando auf Grenadiere, Rak-Zeros auf Wüstenjäger), dann haben Sie die größten Erfolgchancen.

Haben Sie Ihr Rak-Zero-Team befreit, geht es zurück Richtung Basis. Von dort starten Sie aber weiter nach Norden zu dem Dorf, in dem Ihre Invasoren warten. Dazwischen werden Sie auf einigen GDI-Widerstand stoßen, den Sie mit Ihrer kleinen Truppe gut bewältigen können. Lassen Sie die Rak-Zeros vorausgehen, und geben Sie ihnen mit dem Commando Deckung. Sobald die Brücke geräumt ist, sollten Sie mit der gesamten Truppe zurück zur Basis ziehen, wo Sie jetzt endlich die beiden GDI-Strukturen einnehmen können.

Jetzt geht es daran, die Basis auszubauen und gegen GDI-Angriffe zu verteidigen. Wenn Sie übrigens das Patrouillen-Boot zu sehr stört, dann sprengen Sie einfach ein Loch in die Betonmauer, und postieren Sie vier bis fünf Rak-Zeros am Ufer. Nach wenigen Runden ist das Patrouillen-Boot erledigt, und Sie sparen sich die dauernde Reparatur Ihrer Basis.



Danach sollten Sie eine Angriffsgruppe zusammenzustellen, die es mit der feindlichen Basis aufnehmen kann. Die Einsatzgruppe sollte vorwiegend aus leichten Panzern und Flammenwerfer-Panzern bestehen. Greifen Sie die Basis übrigens besser nicht direkt von Westen an. Der Weg am oberen Rand der Karte entlang ist der einfachere, obwohl dort noch einige GDI-Einheiten postiert sind. An der Basis angekommen, sollten Sie sich um den obersten Wachturm kümmern und dann direkt durch die Mauer brechen, statt durch den Haupteingang zu spazieren. Jetzt können Sie sich um die Gebäude kümmern (entweder zerstören oder durch Invasoren einnehmen lassen – wir empfehlen ersteres ...).



MISSION 10A: ANGOLA, CAIUNDO

AUFTRAG

Zerstören Sie den Droiden Chang, bevor er für die GDI die Ionen-Kanone entwickeln kann.

STRATEGIE

Für diese Mission gibt es wieder einmal mehrere Lösungswege, je nach Ihrem persönlichen Geschmack. Sie starten mit Ihrer Einheit im Südwesten der Karte. Von dort können Sie jetzt entweder nach Norden oder nach Osten ziehen. Der Weg nach Osten um den ganzen See herum mag der längere sein, aber er verspricht auch deutlich weniger Ärger, als der kürzere Weg direkt nach Norden.

In jedem Fall wird der Commando, den Sie auf dieser Mission dabei haben, Ihnen gute Dienste leisten. Achten Sie nur darauf, daß er nicht vernichtet wird, da das die Erfolgchancen für die Mission deutlich mindert.



Ihr erstes Etappenziel ist die Halbinsel in der Mitte des Sees, die Sie nur über die Landbrücke im Norden erreichen können. Wie herum Sie nach Norden gelangen, ist, wie gesagt, Ihre Entscheidung.

Einmal im Norden angekommen, geht es nun darum, den Commando vorbei an der GDI-Basis mit ihren Wachtürmen quer über die ganze Halbinsel zu schaffen, ohne daß ihm etwas zustößt. Sein Ziel ist der Wissenschaftler Chang, der sich auf einer kleinen, ganz von Wasser umgebenen Insel im Süden der Karte befindet. Die einzige Brücke ist zerstört, und so bleibt dem Commando nur ein Fernschuß aus dem östlich der Insel gelegenen Tiberiumfeld.

Um den Commando heil nach Süden zu schaffen, gibt es für Sie wieder zwei Möglichkeiten: Entweder Sie marschieren mit Ihren schweren Einheiten direkt durch die Nordmauer der GDI-Basis und räumen sie so richtig auf, oder Sie schicken Ihre Truppe ganz am rechten Rand der Halbinsel entlang durch das Dorf hindurch. Dafür ist es allerdings nötig, einige Gebäude aus dem Weg zu schaffen, aber das dürfte Sie ja nicht weiter stören. Am Rand des Tiberiumfeldes angekommen, zahlt es sich jetzt aus, wenn Ihr Commando noch weitgehend unbeschädigt ist, denn sonst überlebt er den Gang durch das Tiberium nicht. Den Wissenschaftler erkennen Sie übrigens problemlos an seinem weißen Laborkittel, was ihn zu einer guten Zielscheibe macht.

Sollte Ihnen der Commando unterwegs abhanden gekommen sein, dann ist noch immer nicht alles verloren, entweder Sie schicken einen Ihrer Artillerie-Panzer dorthin, wo der Commando stehen sollte, oder Sie suchen sich ein Transportmittel.

Als solches eignet sich hervorragend ein Transporthelikopter, den Sie finden, indem Sie mit einer schnellen Einheit am nördlichen Rand der Karte nach Westen und dann nach Süden ziehen. Sobald Sie sich ein Stück südlich des Dorfes befinden, wird der Helikopter angefliegen kommen. Mit ihm können Sie dann eine kleine Gruppe Infanterie auf die Insel schicken, die die Arbeit dann erledigt.

MISSION 10B: TANSANIA, MZUZU

AUFTRAG

Zerstören Sie alle Mammut-Panzer in diesem Gebiet und die Fabrik, die sie produziert.

STRATEGIE

In dieser Mission gilt es, Ihre Truppenteile möglichst koordiniert einzusetzen, um die schwierige Aufgabe bewältigen zu können.

Östlich Ihres Startpunktes werden Sie auf zwei M1A1-Panzer stoßen, die Sie allerdings mit Hilfe Ihrer Rak-Zeros und der mobilen Artillerie überwinden können. Nördlich davon sitzen einige GDI-Grenadiere, um die sich Ihr Commando am besten selbst kümmern sollte.

Jetzt geht es nach Osten, über die Brücke und dann wieder nach Westen bis zur zweiten Brücke. Achten Sie darauf, daß Ihre Einheiten



1

2

3

4

5

6

7

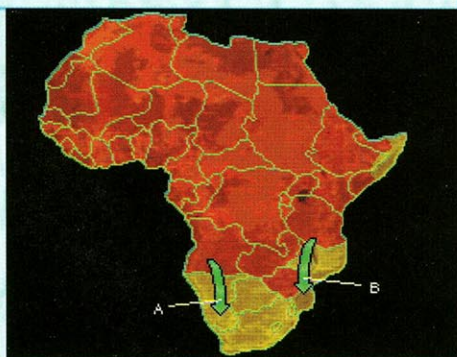
8

E

nicht zu weit auseinandergezogen werden, da sie sich gegenseitig Deckung geben müssen. Haben Sie die zweite Brücke freigekämpft, geht es nach Südwesten zur nächsten Brücke. Auf dem Weg dazwischen lauern wieder einmal ein paar Grenadiere, und sobald Sie den Fluß erreicht haben, werden Sie Bekanntschaft mit dem ersten Mammut-Panzer machen, den Sie mit der geballten Kraft aller Ihrer Einheiten bezwingen müssen.

Überqueren Sie den Fluß an der Furt im Westen und nicht bei der Brücke, da sie direkt zum Haupteingang der Basis führt. Über die Furt im Westen erreichen Sie einen relativ unbewachten Seiteneingang zur Basis. Von dort aus gelangen Sie leicht in die Basis hinein und werden auch schnell den umzäunten Bereich entdecken, in dem die drei weiteren Mammut-Panzer stehen. Von diesen drei Panzern ist nur der mittlere aktiviert, die beiden anderen wehren sich bei Beschuß kein bißchen. Eine kleine Gruppe von Rak-Zeros sollte diese Arbeit leicht erledigen können.

Östlich der Panzer befindet sich die Waffenfabrik, schicken Sie Ihren Commando aber erst dort hin, nachdem Sie die drei verstreuten GDI-Rak-Zeros beseitigt haben. Danach kann er sich getrost um die Fabrik kümmern, womit das Einsatzziel erreicht ist.



MISSION 11A:

NAMIBIA, KEETMANSHOOP

AUFTRAG

Erobern Sie das NOD-Gebäude zurück, und beseitigen Sie die GDI-Einheiten in der Gegend.

STRATEGIE

Ihre Truppen sind in dieser Mission durch einen Fluß voneinander getrennt. Beide Einheiten müssen trotzdem zusammenarbeiten, um diese Mission lösen zu können.

Die Einheiten im Süden müssen alle am Südufer des Flusses positionierten Einheiten beseitigen und, wenn möglich, sich auch noch um das Patrouillen-Boot auf dem Fluß kümmern. Ziel der Einheiten im Norden ist dagegen die Einnahme der verlassenen Basis, um dem GDI-Spuk ein Ende zu bereiten.



In der Einsatzgruppe im Norden haben Sie einen Commando, der eigentlich alle gegnerischen Infanterieeinheiten im Alleingang ausschalten kann, wären da nicht ein paar M1A1-Panzer, südlich des Startpunktes, um die sich nur Ihre Rak-Zeros kümmern können. Achten Sie bei der Gruppe im Norden immer auf Ihre Invasoren, da sie unersetzlich für diese Mission sind. Die verlassene Basis sollten Sie mit der Gruppe aus dem Norden ohne größere Schwierigkeiten erreichen. Aber um in die Basis gelangen zu können, ist es nötig, daß die Artillerie der südlichen Gruppe die beiden Wachtürme am Eingang der Basis zerstört. Achten Sie also darauf, daß Sie noch Artillerie übrig haben, wenn Sie den westlichen Rand der Karte erreichen.

Haben Sie die Basis zurückerobert und ausgebaut, geht es nun an die große Offensive gegen die GDI-Basis. Bauen Sie zwei oder drei Tarnpanzer, und kundschaften Sie die gegnerische Basis aus. Die größte Gefahr geht von den zwei Befestigungstürmen im Lager aus, die Sie aber leicht dadurch ausschalten können, daß Sie ihnen den Strom abdrehen, wozu sich eine Gruppe von Tarnpanzern hervorragend eignet.



Danach geht es eigentlich nur noch darum, daß Sie schnell genug eine vernünftige Menge an Panzern aller Art zur Verfügung haben, um zuerst den Sammler und dann die Basis zu zerstören.



1

2

3

4

5

6

7

8

E



MISSION 11B:

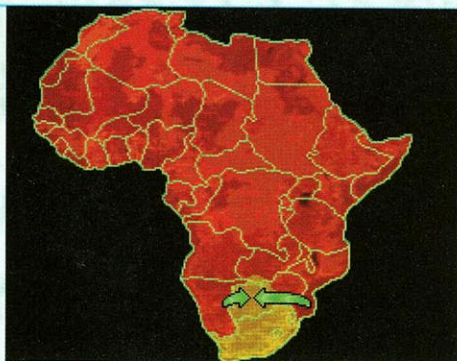
MOSAMBIK, XAI-XAI

AUFTRAG

Wie 11A, aber andere Karte.

STRATEGIE

Obwohl die Mission eine gänzlich andere Karte hat, ist das Lösungsschema absolut identisch zu Auftrag 11A.



MISSION 12: BOTSWANA, GRANZI

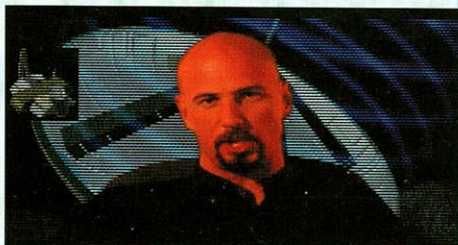
AUFTRAG

Infiltrieren Sie die GDI-Basis, und besetzen Sie die Kommunikationszentrale.

STRATEGIE

So kurz und knapp dieser Auftrag ist, so lange kann es unter Umständen dauern, bis Sie ihn erfüllt haben.

Zu Beginn starten Sie auf einer von vielen Gebirgen durchzogenen Halbinsel. Versuchen Sie gar nicht erst, hier eine Basis zu errichten. Sie werden nur alt und grau dabei, denn hier mangelt es schlichtweg an Platz und Tiberium.





Beides ist allerdings westlich des Startpunktes, jenseits der Brücke, reichlich vorhanden. Dazwischen stehen allerdings unfairerweise zwei Mammut-Panzer der GDI, die Ihnen die Brücke versperren.



Werfen Sie den Mammut die geballte Masse aller Ihrer Einheiten entgegen, um sie möglichst schnell loszuwerden. Führen Sie danach die Einheiten über die Brücke und in die Nähe des Tiberiumfeldes, wo Sie jetzt die Basis errichten können. Steht die Basis erst einmal, müssen Sie sie mit allen Mitteln verteidigen, wozu sich eine Mischung aus ein paar Geschütztürmen und Obelisken des Lichts im Norden der Basis prima eignet.

Kundschaften Sie die Umgebung und die GDI-Basis mit Hilfe Ihrer Tarnpanzer aus. Die im Lager stationierten Orca-Hubschrauber locken Sie mit einem Köder aus der Basis und vernichten sie dann mit einer Handvoll Rak-



Zeros. Zum großen Endkampf schicken Sie Ihre Einheiten durch den Seiteneingang in die Basis hinein, um nicht Bekanntschaft mit den Wachtürmen zu machen. Durch ein Loch in der westlichen Lagermauer sollte es einigen Invasoren möglich sein, unter dem Schutz der restlichen Einheiten ins Lager einzudringen und die Kommunikationszentrale zu besetzen.

1

2

3

4

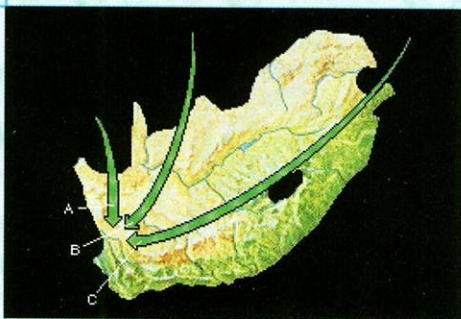
5

6

7

8

E

**MISSION 13A:**

SÜDAFRIKA, KAPSTADT

AUFTRAG

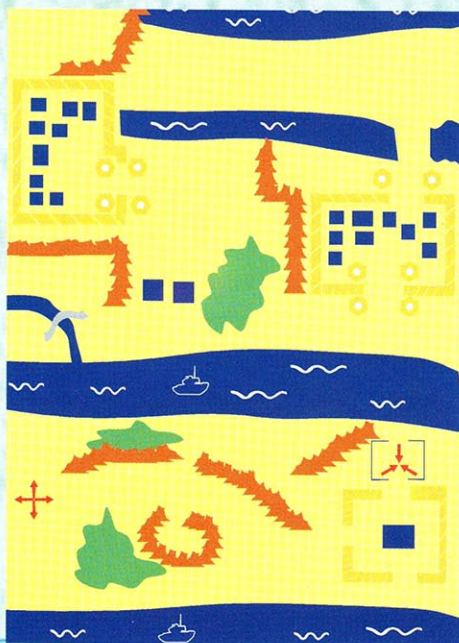
Endkampf: Radieren Sie alle GDI-Basen und Einheiten in diesem Gebiet aus, errichten Sie den Tempel von NOD, und verteidigen Sie ihn mit allen Mitteln.

STRATEGIE

Sie starten diese letzte Mission für die Bruderschaft von NOD mit einer kleinen, schlagkräftigen Einheit im Westen eines Landstreifens zwischen zwei Flüssen. Auf beiden Flüssen sind Patrouillen-Boote unterwegs, also halten Sie sich von diesen zu Beginn fern. Später können Sie die Boote mit Geschütztürmen oder Rak-Zeros beseitigen. Bauen Sie eine Standardbasis, und beginnen Sie mit dem Tiberiumabbau. Im Osten des Landstreifens liegt die erste Basis die Sie einnehmen müssen. Da Sie sämtliche Fahrzeuge, die Sie auf diesem Landstreifen bauen, nicht auf das Festland mitnehmen können,

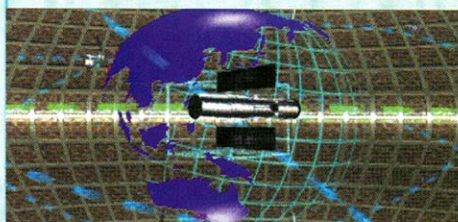
sollten Sie an Fahrzeugen nur das allernötigste bauen, um mit den drei Wachtürmen im Lager fertig zu werden. Den Rest sollten Sie der Infanterie überlassen. Nördlich der GDI-Basis stehen zwei Transport-hubschrauber, die Sie mit je einem Invasor übernehmen können.

Sobald Sie die Helikopter erreichen, werden Sie nördlich Ihres Startpunktes ein gelbes Rauchzeichen bemerken, das ein verlassenes GDI-Kraftwerk und ein Krankenhaus kennzeichnet. Schicken Sie mit einem Helikopter einen Invasor zu dem Kraftwerk, um es zu übernehmen. Damit können Sie nun auch auf dem Festland eine Basis errichten. Während Sie die nötigen Strukturen errichten, können Sie die im Süden





verbliebene Infanterie mit Hilfe der Helikopter zu Ihrer neuen Basis schaffen. Das Krankenhaus können Sie zerstören. Um die zweite Basis, ganz im Osten der Karte, auszuheben, brauchen Sie zuerst nur zwei oder drei Tarnpanzer. Schicken Sie die Panzer einzeln durch den Haupteingang der Basis, und ziehen Sie sie gleich durch den westlichen Ausgang wieder hinaus. Plazieren Sie die Panzer nördlich der Basis, rechts neben den GDI-Silos. Von dort läßt sich ein Loch in der Mauer öffnen, wo dann ein Helikopter mit Invasoren landen kann, mit denen Sie den Bauhof und die Raffinerie einnehmen können. Jetzt muß es schnell gehen, damit Sie die Befestigungstürme mit Geschütztürmen oder Obelisken ausschalten, bevor diese ihre neuen Gebäude zerstören.



Haben Sie sich von diesem Angriff erholt, dann errichten Sie den Tempel, und bauen Sie erneut

eine Streitmacht auf, die sich dann der letzten GDI-Basis zuwendet. Wenn Sie beim Angriff auf die zweite Basis die Waffenfabrik übernommen haben, dann können Sie jetzt die GDI mit eigenen Einheiten schlagen, was nicht einer gewissen Komik entbehrt. Schicken Sie die Angriffstruppe von der zweiten GDI-Basis aus nach Norden und dann auf der langen Landzunge nach Westen. Über diesen Umweg gelangen Sie an die ungeschützte Flanke der dritten Basis und können erst einmal in Ruhe die Basis unter Beschuß nehmen, oder mit Invasoren die Gebäude einnehmen, ohne daß Ihnen irgend jemand etwas tun kann. Schließlich können Sie durch die Lagermauer brechen und die letzten Überbleibsel der GDI-Herrschaft zerstören. Danach wünschen wir Ihnen viel Spaß mit der Schlußsequenz.

MISSION 13B:

SÜDAFRIKA, KAPSTADT

AUFTRAG

Endkampf: Radieren Sie alle GDI-Basen und -Einheiten in diesem Gebiet aus, errichten Sie den Tempel von NOD, und verteidigen Sie ihn mit allen Mitteln.

STRATEGIE

Ziehen Sie Ihre Einheiten vom Startpunkt aus etwas nach Osten, und errichten Sie eine kleine

1

2

3

4

5

6

7

8

E



Basis. Bauen Sie eine Hand von NOD, und produzieren Sie etwas Infanterie. Ziehen Sie mit dieser Unterstützung nach Westen. Sie werden dort einem M1A1-Panzer und ein paar Infanteristen in die Hände laufen, aber dieser Widerstand sollte zu brechen sein. Überqueren Sie den Fluß, und erobern Sie mit einem Inva-



sor den dort abgestellten GDI-Hubschrauber. Damit können Sie nun Einheiten über den Fluß transportieren.



Kurz darauf werden Sie südlich Ihres Startpunktes ein neues Mobiles Baufahrzeug angeliefert bekommen. Beschützen Sie es mit Truppen von Ihrer Basis im Norden, und bauen Sie danach am Flußufer eine neue Basis, nachdem Sie sich des GDI-Patrouillen-Bootes entledigt haben. Befestigen Sie die Basis, und schicken Sie Expeditionscorps aus, um die Gegend zu erkunden. Die GDI hat zwei Basen und einen kleinen Außenposten in diesem Gebiet. Beide Basen sind mit mehreren Befestigungstürmen gut gesichert. Ihre Strategie sollte also lauten, zuerst mit einer schnellen, schlagkräftigen Einheit die patrouillierenden Einheiten zu vernichten und dann mit einem massiven Artillerie-Angriff die Kraftwerke und Bauhöfe der beiden Basen auszuschalten. Damit sind die Befestigungstürme außer Gefecht, und Sie können in aller Ruhe die einzelnen Basen pflücken. Danach wünschen wir viel Spaß mit der Schlußsequenz.



MISSION 13C:

SÜDAFRIKA, KAPSTADT

AUFTRAG

Endkampf: Radieren Sie alle GDI-Basen und -Einheiten in diesem Gebiet aus, errichten Sie den Tempel von NOD, und verteidigen Sie ihn mit allen Mitteln.



STRATEGIE

Wie in Mission 13B hat die GDI auch hier zwei Basen aufgebaut und einen kleinen Außenposten errichtet. Außerdem verstecken sich noch ein paar GDI-Soldaten in dem Dorf, ganz im Osten der Karte.



Auch in dieser Mission sind die Kraftwerke und die Bauhöfe die Schlüsselpositionen des Spiels. Die Lösung gleicht Mission 13B und muß hier nicht nochmals wiederholt werden.

1

2

3

4

5

6

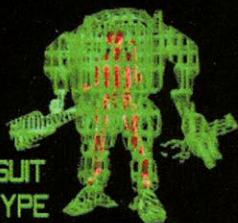
7

8

E

COMMAND AND CONQUER

POWER SUIT
PROTO-TYPE
X-O UNIT



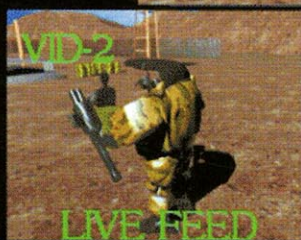
30 mm LASER
35 mm ROCKET

VID-3



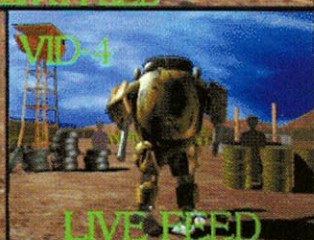
LIVE FEED

VID-2



LIVE FEED

VID-4



LIVE FEED

SEKTIÖN: MULTIPLAYER

1

2

3

4

5

6

7

8

E



Hier kann jeder in jedem Spiel eine beliebige Seite spielen, nur die Farben sind letztendlich unterscheidbar. Der Rechner füllt die Spielerzahl, wenn es gewünscht wird, auf vier auf und gestattet so epische Schlachten (leider ist der Computer hier wesentlich schlechter als im Ein-Spieler-Modus ...).

EINSTELLUNGEN

Im Laufe der Zeit wird sich immer wieder die Frage stellen, wer der bessere Spieler in *Command & Conquer* ist. Außer der Punktwertung gibt es eine weitere Möglichkeit, diese Frage zu klären. Mit dem Mehrspieler-Modus von *Command & Conquer* können Sie diese Frage jetzt ein für alle Mal klären. In einem Kampf »Mensch gegen Mensch«.

Man kann einige Randbedingungen einstellen. Die folgenden Randbedingungen sind verfügbar:

Technologiestufe: Auf diese Weise wird die Art der verfügbaren Einheiten und Strukturen eingegrenzt. Hier gilt: Je höher die Technologiestufe, desto bessere oder weiterentwickelte Einheiten stehen zur Verfügung.



COPYRIGHT 1995 WESTWOOD STUDIOS INC.

Geld: Hier braucht man nichts zu sagen.

Stützpunkte: Ist der Aufbau von Stützpunkten gestattet, oder muß man mit dem Auskommen, was man hat?

Kisten: In den Kisten können nette und üble Überraschungen drin sein, vom Luftangriff über Geld bis zum Alien ist eigentlich alles möglich ... Aber man kann auch auf die Dinger verzichten.

Tiberium: Ermöglicht oder verhindert das Nachwachsen der Kristalle.

KI-Spieler: Hier wird auf vier Spieler aufgefüllt.

Diese Einstellungen sind bei allen möglichen Verbindungsarten verfügbar.

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 ...)

Wichtig: Stehen verschiedene Rechner zur Verfügung sollte als Host immer der schnellste ausgewählt werden. Wenn es sich beim Host um einen langsamen Rechner handelt, dann leidet das gesamte Spiel darunter.

VERBINDUNGSMÖGLICHKEITEN

NETZWERK

Als Netzwerke werden alle IPX-Protokolle unterstützt. Hier sind bis zu vier Spieler pro Runde möglich. Probleme könnte es nur mit den nötigen Low-Level-Treibern geben, 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 *Null-Modem-Kabel* oder ein *Modem* verwendet werden. Man kann also auch über Telefon miteinander spielen. Die Spielgeschwindigkeit ist aber selbst bei optimaler Übertragungsrate von 28.800 bps mit einem schnellen Modem, nicht gerade be- rauschend. Über Null-Modem-Kabel ist es einigermaßen erträglich.

Eigentlich läuft auch die Einrichtung über eine Verbindung der 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 Ein-

1

2

3

4

5

6

7

8

E

stellungen 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.

DIE SZENARIEN

Da Ihr Gegner, am anderen Ende des Telefon nichts über Ihre Unterlagen weiß, können Sie sich hier einen kleinen Informationsvorsprung verschaffen. Die Startpunkte sind variabel, also sollten Sie die Karten auf jeden Fall als Orientierungshilfe nutzen.

1. GREEN ACRES

Massig Tiberium, einfaches Gelände, das leicht genutzt werden kann, ein idealer Starter.

2. SANDTRAP

Hier läßt sich prima Katz und Maus spielen. Zuschlagen, rennen und den Gegner in die Falle locken, so kann man gewinnen ...

3. LOST ARENA

Wer die Übergänge über den Fluß kontrolliert, gewinnt das Spiel ...

4. RIVER RAID

Versuchen Sie, die Mitspieler durch die Kontrolle der Furten und Brücken vom Tiberium abzuschneiden, aber achten Sie darauf, daß es Ihnen nicht selbst so ergeht ...

5. EYE OF THE STORM

Das Tiberium liegt hier ziemlich zentral. Die Schluchten machen eine Verteidigung der Sammler sehr schwierig, stellen Sie also Bodyguards für den Sammler ab, und verhindern Sie, daß die Konkurrenz das Tiberium vor Ihnen abbaut.

6. LAKEFRONT CLASH

Das Hauptproblem ist die geringe Menge an Tiberium. Also sollte der Einsatz gut überlegt erfolgen. Die Seen in der Mitte vereinfachen die Verteidigung, erschweren aber den Angriff.

7. DESERT MADNESS

Die Hügelketten gestatten eine leichte Verteidigung der Basis. BMT und Invasoren können sich als die Einheiten dieses Spiels erweisen.

8. PITFALL

Hier sollte man ein besonderes Auge auf seinen Sammler haben, denn die Anfahrtswege sind schlecht. Vernichten Sie die feindlichen Sammler, und spielen Sie dann ganz cool weiter.

9. MOOSEHEAD BARRENS

Auch hier sind die wenigen Furten und Brücken der Schlüssel zum Sieg.

10. WINTER WONDERLAND

Die Flüsse und die kleinen Tiberiumfelder machen einen schnellen Abbau und eine gute Verteidigung der Felder nötig.

11. ONE PASS FITS ALL

Eigentlich nichts Außergewöhnliches. Furten dichtmachen und der Luftwaffe zusehen ...

12. STRAIGHT AND NARROW

Kein langes Taktieren, einfach drauf. Einheiten mit großer Reichweite können unfaire Vorteile geben.

13. KING TAKES PAWN

Die Schachbrett-Struktur macht dieses Spiel nicht ganz einfach. Sperren Sie nach Möglichkeit alle Wege so schnell wie möglich ab. In den freien Feldern wächst übrigens Tiberium nach ...

14. NOWHERE TO HIDE

Außer Bäumen gibt es nichts, wo man sich verstecken kann. Hier hilft nur: schnell und hart zuschlagen.

15. MAROONED

Wüsteninsel und wenige Übergänge machen das Spiel schwierig. Der Schlüssel zum Sieg ist die Luftüberlegenheit.

16. TIBERIUM GARDENS

Ein Tiberiumfeld mit einem Zugang, das bringt Probleme mit sich. Versuchen Sie einfach, einen Tick schneller zu sein als die anderen Spieler.

1

2

3

4

5

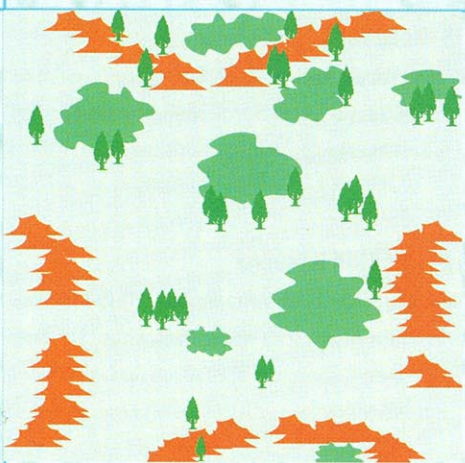
6

7

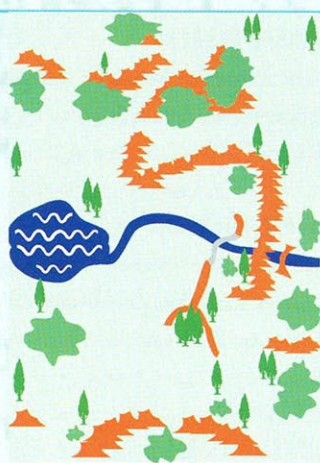
8

E

COMMAND AND CONQUER



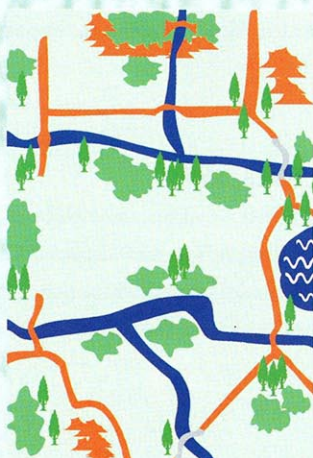
Mission 1



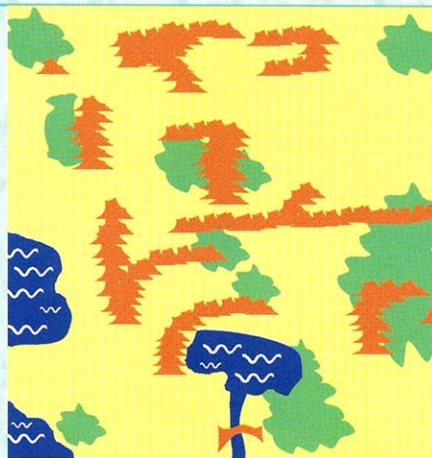
Mission 3



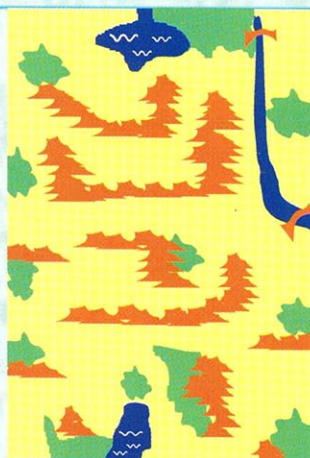
Mission 2



Mission 4



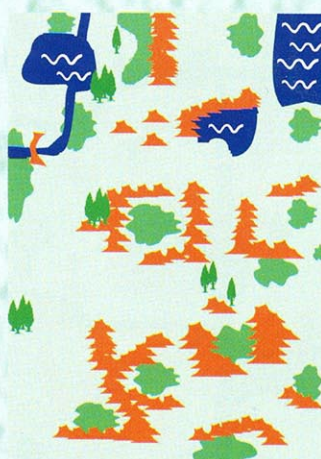
Mission 5



Mission 7



Mission 6



Mission 8

1

2

3

4

5

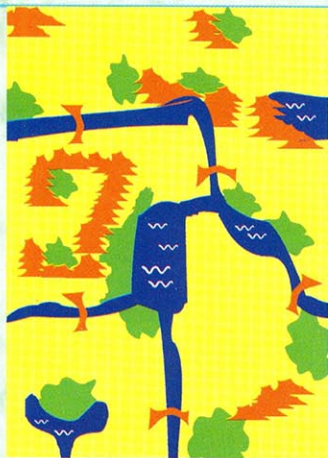
6

7

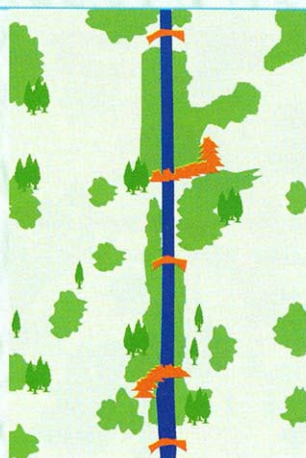
8

E

COMMAND AND CONQUER



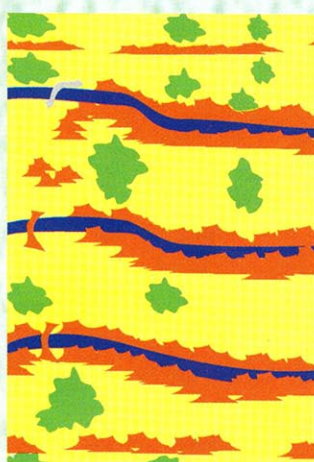
Mission 9



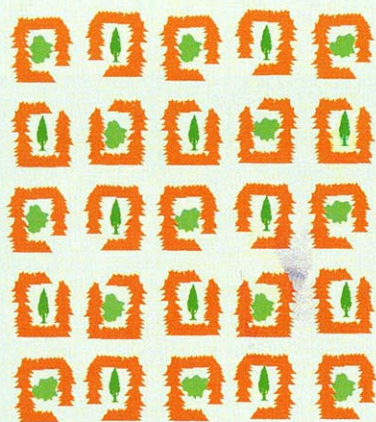
Mission 11



Mission 10



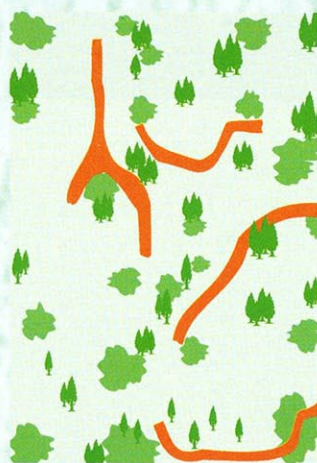
Mission 12



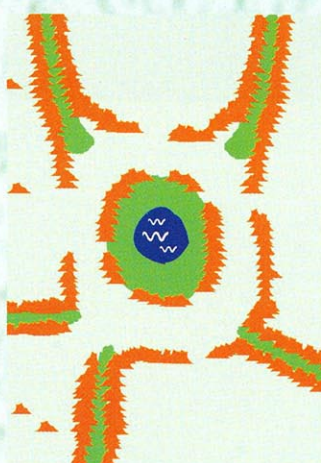
Mission 13



Mission 15



Mission 14



Mission 16

1

2

3

4

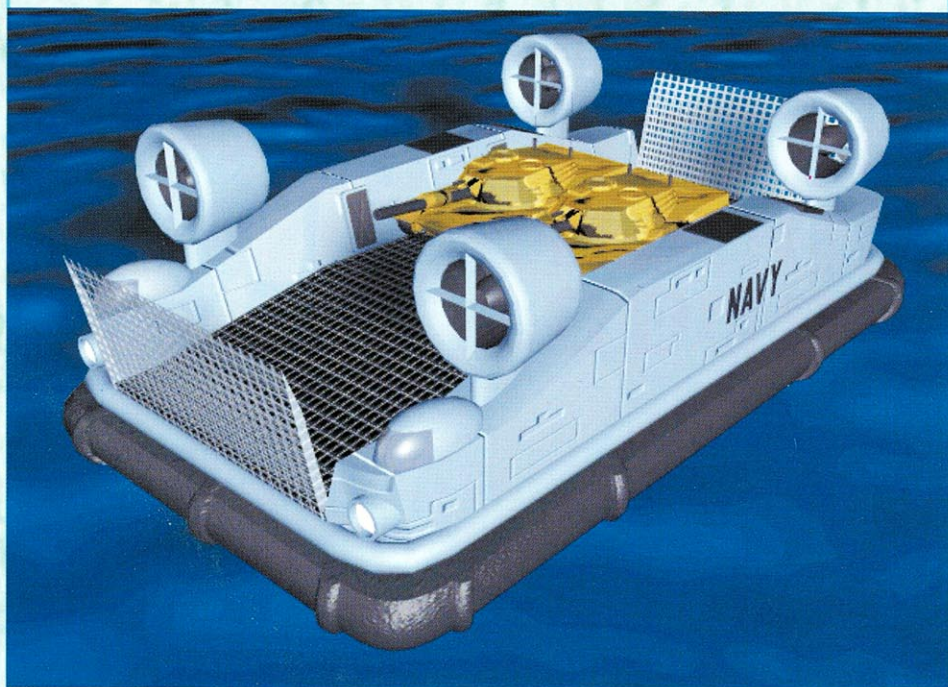
5

6

7

8

E



SECTION: CHEATS

1

2

3

4

5

6

7

8

E

CHEATS

Leider gibt es bei *Command & Conquer* keine echten Cheats, aber es gibt eine relativ einfache Möglichkeit, sich etwas mehr Kleingeld zu verschaffen. Dies bringt allerdings nur etwas, wenn Sie eine Basis haben, in der Sie das Geld auch ausgeben können.

Der Trick ist folgender:

Man nehme den Betrag an Geld, den man gerade zur Verfügung hat (z.B. 1000 Credits).

Dann rechne man diesen Betrag mit einem passenden Taschenrechner (z.B. dem Rechner aus Windows) in HEX-Werte um (einfach als Dezimalwert eingeben und dann auf HEX klicken).

Bei dem so erhaltenen Wert (in unserem Beispiel wäre das 3E8) vertauscht man jetzt die letzten beiden und die ersten beiden Stellen. Aus 3E8 wird also E803. Aus 1388 (dem HEX-Wert von 5000) wird 8813.

Jetzt benötigen Sie einen Hex-Editor wie z.B. den DiskEdit von Norton. Mit diesem Programm müssen Sie nun das zu cheatende Save Game laden und nach dem so errechneten HEX-Wert suchen.

Sie werden diesen Wert in der Regel drei oder vier Mal finden und müssen ihn durch den gewünschten Betrag ersetzen (für einige Beträ-

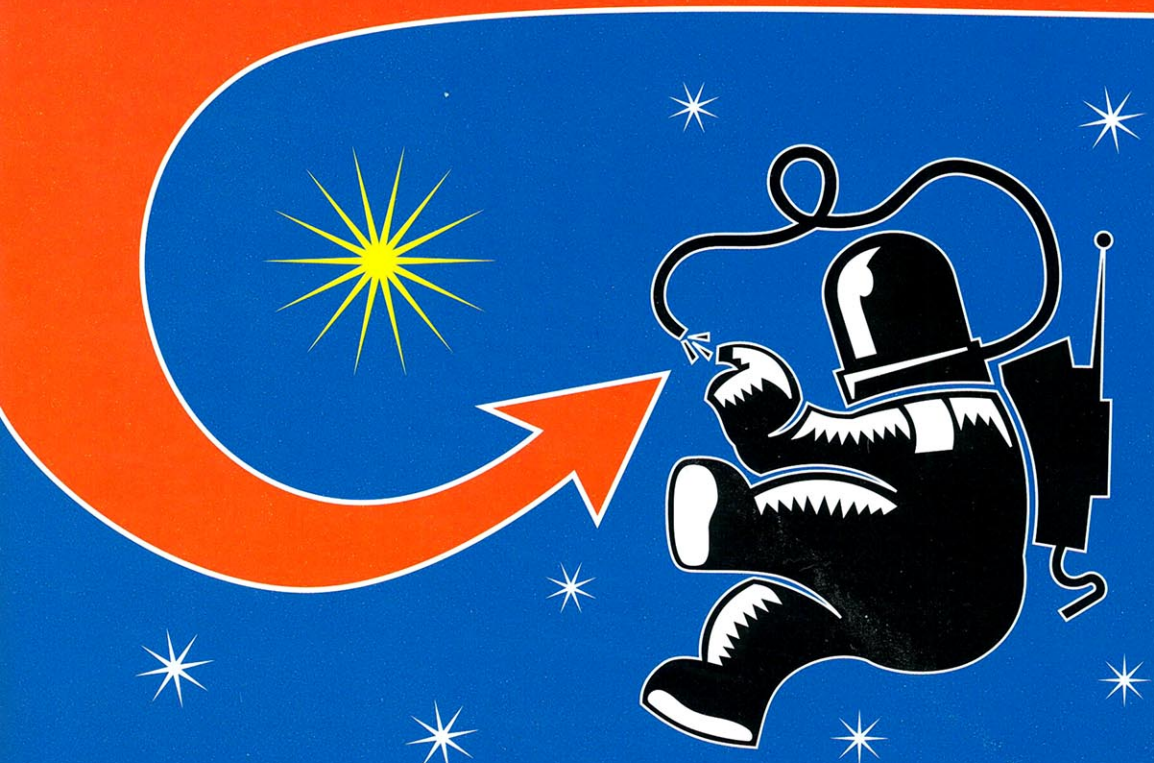
ge haben wir Ihnen die HEX-Werte schon ausgerechnet).

Hinter den vier Stellen, nach denen Sie in dem Save Game gesucht haben, werden Sie grundsätzlich noch den Wert 00 finden. Diese beiden Stellen gehören auch noch zu Ihrem Guthaben dazu. Wenn Sie also unbedingt Beträge über 65535 Credits haben wollen, dann müssen Sie die letzten beiden Stellen auch noch ändern.

2300	FC 08
5000	88 13
65335	FF FF
250000	90 D0 03
ca. 16,7 Mio	FF FF FF

Hatten Sie bei einem Adventure schon einmal

PROBLEME?!



Wir retten Sie!

Spielebücher für diese und andere Galaxien

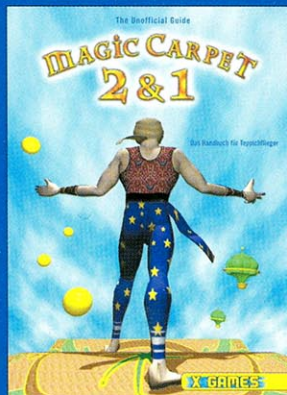
X GAMES

HAUF MICH!

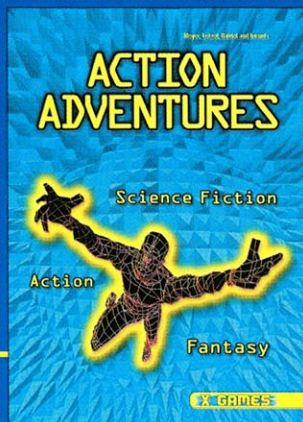
X GAMES

COOL!

KULT!



Magic Carpet 2 & 1
 The Unofficial Guide
 Werner Schwellinger
 Nostalgiker oder Magic Carpet-2-Spieler, für Ihr 3D-Flugabenteuer brauchen Sie dieses Buch, um garantiert auf dem Teppich zu bleiben: viele Karten, die Enthüllungen aller versteckten Reiche und zahlreiche Tips und Tricks helfen Ihnen durch diesen Action-Knüller.
 1996, 128 Seiten
 ISBN 3-8272-9002-3
 DM 19,80/6S 147,-/sFr 19,80



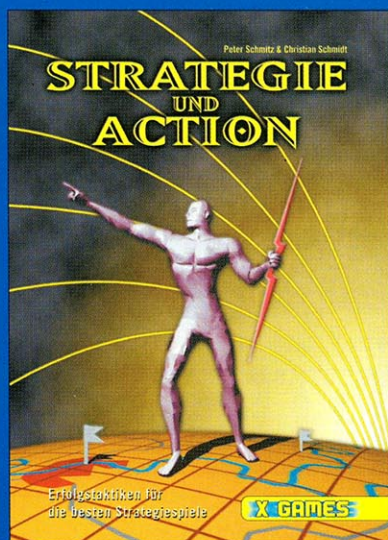
Action - Adventures

R. Meyer/S. Letzel
 Alle Tüftler, Fighter und Actionfreunde finden in diesem Buch die Komplettlösungen zu den besten und berühmtesten Adventures wie Fade to Black, Bioforge, Bermuda Syndrom, Wetlands u.v.m.
 1996, ca. 160 Seiten
 ISBN 3-8272-9001-5
 DM 24,80/6S 184,-/sFr 22,80

SPEEDY

PC-SPIELE OPTIMAL AUSTRICKSEN!

VON FÜHRENDEN SPIELEFREAKS EMPFOHLEN!



LÖSUNGEN,
TIPS & TRICKS!

ALLES IN FARBE
VIELE SCREENS

FÜR DENKER

CYBER TACTICS

Strategie und Action

P. Schmitz/Ch. Schmidt
 Das Buch für alle begeisterten Taktiker, Strategen und Action-Fans. Hier werden die besten Spiele besprochen und jede Menge guter Tips und Tricks für erfolgreiche Eroberungen gegeben. U. a. zu X-COM Terror from The Deep, Master Of Magic, Crusade, Perfect General 2, Colonization, Battle Isle III, Command & Conquer.
 1995, 160 Seiten
 ISBN 3-8272-5012-9
 DM 24,80/6S 184,-/sFr 22,80

HAUF MICH!

X GAMES

KULT! COOL!

SPEEDY

ALLES IN FARBE
VIELE SCREENS

LÖSUNGEN,
TIPS & TRICKS!

Star Trek - The Next Generation

A Final Unity

The Unofficial Guide

Richard Eisenmenger

Sie hat der Spielevirus von Star Trek »A Final Unity« befallen?

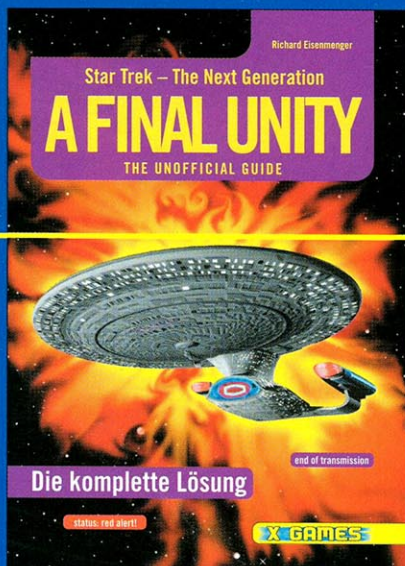
Sitzen Sie Tag und Nacht am PC, um eine Mission nach der anderen zu erfüllen? Sie sollten sich hier die Tips vom Profi-Trekkie holen, wenn Sie Hilfe brauchen. Sie brauchen das Log-Buch, wenn Sie bis zur letzten Mission durchhalten wollen!

1995, 128 Seiten

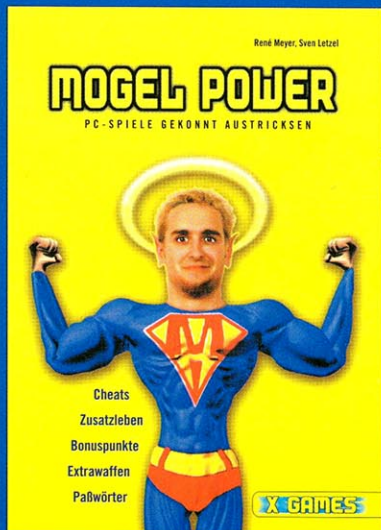
ISBN 3-87791-773-9

DM 19,80/öS 147,-/sFr 19,80

FOR
TREKKIES



KEINER TRICKST BESSER!



HEHE!
**FIESE
CHEATS!**

Mogel Power

R. Meyer/S. Letzel

Das aktuellste Spiele-Mogel-Buch für alle PC-Spieler! Alle Cheats, Patches, Paßwörter die Sie brauchen, um Ihre Lieblingsspiele erfolgreich auszutricksen und den Spielerfolg zu manipulieren.

1995, 208 Seiten

ISBN 3-8272-5007-2

DM 19,80/öS 147,-/sFr 19,80

X GAMES

VOLLER DURCHBLICK

SCHÄTZE



Adventures

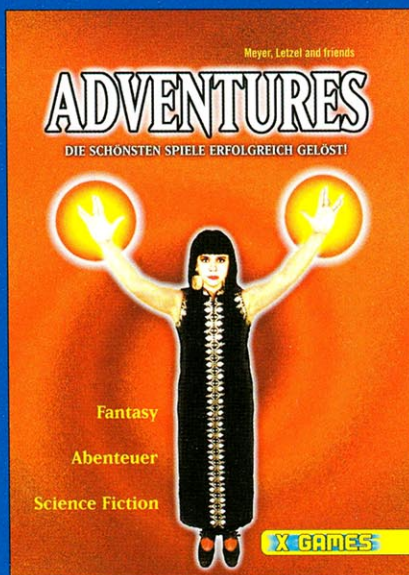
R. Meyer/S. Letzel and friends

Lösungen zu den schönsten Adventures in einem Band! Simon The Sorcerer II, Space Quest 6, Woodruff And The Schnibble Of Azimuth, Lost Eden, Vollgas (Full Throttle), Flight of the Amazone Queen, Kings Quest 7 ect.

1995, 180 Seiten

ISBN 3-87791-764-X

DM 24,80/6S 184,-/sFr 22,80



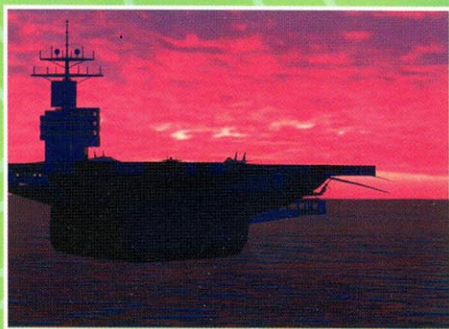
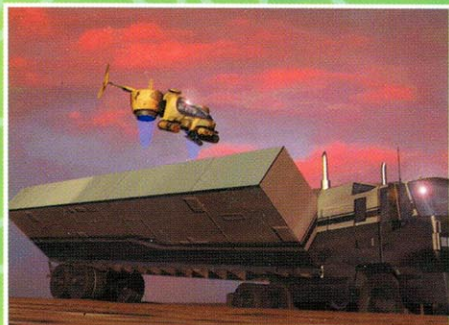
BEGEGNUNGEN



DIALOG



Im CompuServe-Forum des
Markt&Technik-Verlages (GO GERMUT)
und unter der Internet-Adresse
<http://www.mut.com> finden Sie weitere
Informationen zu X Games.



COMMAND & CONQUER

THE UNOFFICIAL GUIDE

Command & Conquer ist DIE Herausforderung für jeden Strategiespieler und wurde von vielen Spielezeitschriften euphorisch gefeiert:

»91%... ein besseres Programm hat das Genre momentan nicht zu bieten« (PC Player)

»90%... Command & Conquer ist das Echtzeit-Strategiespiel des Jahres« (PC Games)

Der Westwood-Strategie-Hit hat es in sich. (Aber genau das schätzen Sie ja!). Mit dem C&C Unofficial Guide schaffen Sie es jedoch spielend, Ihre Seite zum Sieg zu führen. Dieses Buch bietet Ihnen zu allen 50 Missionen der beiden Seiten GDI und NOD detaillierte Karten und praktische Strategietips, die Sie sonst nirgends finden.

Wenn Ihnen die Karten und Tips nicht ausreichen, gibt es noch extra Taktik-Tips und -Kniffe, die es Ihnen ermöglichen, die Missionen schneller und effektiver zu bewältigen. Sollte Ihnen das auch noch nicht genügen, dann finden Sie sicher etwas im Kapitel »Cheats«.

Außerdem gibt es Karten zu allen 16 Mehrspieler-Levels mit Tips zur Installation und zu den einzelnen Szenarien.

X GAMES

ISBN 3-8272-9000-7



02480



9 783827 290007

DM 24,80 öS 184,- sFr 22,80