Earth 2140 - ED - Europa

Mission 1:



„Pillepalle!“ Selbst ohne Installation des Missionpacks und Wahl des leichten Schwierigkeitsgrades sollte man hier keine Probleme haben, es geht nämlich schlicht nur darum ein Fahrzeug zu finden, so daß man lediglich die Position selbigen wissen muss. Und dafür muss man nicht wirklich stundenlang rumprobieren, kann aber natürlich auch direkt hier lesen, was Sache ist. Die Kampfeinheiten sind hier daher zwar nett, aber eigentlich ziemlich wertlos, durchkämpfen wird man sich eh kaum können! Übergeben Sie diese am besten alle einem offensiven General, der dann auch direkt los rennt und die verteilten gegnerischen Kräfte attackiert. Diese sind jedoch deutlich überlegen, lange wird der General also nicht seinen Spass haben!
Nutzen Sie daher die Ablenkung der gegnerischen Kräfte um schnell mit dem verbliebenen Transporter Richtung Südosten aufzubrechen. Dort findet man in einer kleinen „Ecke“ den BTTI. Verfolgende Einheiten und Beschuss des Transporters gilt es vollständig zu ignorieren, nach Auffinden des Aufklärer wird die Mission direkt schon enden!

Mission 2:

Nochmal eine quasi passive Mission, denn auch hier wird man mit den gegebenen Angriffseinheiten quasi nichts entscheidendes hinkriegen können!
Übergeben Sie daher wieder alle Kampfeinheiten einem offensiven General und übernehmen Sie selbst Kontrolle über das „Baufahrzeug“ und den Transporter. Der Anspruch dieser Mission besteht darin ein passendes Baugelände zu suchen, was sich jedoch aber aufgrund der Zerklüftetheit der Karte als schwieriger erweist, als man gemeinhein denken könnte.
Trotzdem ist es mit dem richtigen Wissen natürlich alles andere als ein Problem! Senden Sie daher zum ausspähen den Transporter vor. Passende Bauplätze findet man am der westlichen Kartenrand und im Nordwesten, wo man jedoch durch einige gegnerische Einheiten gestört werden kann, so daß der erste Bauplatz vorzuziehen ist.
Sorgen Sie hier hier notfalls zuerst selbst dafür, dass die rumlungernden UCS-Kräfte vernichtet werden (General mal kurz ausschalten, falls er nicht selbst hier zuerst aktiv wird!) und bringen Sie dann das MCU herbei. Mit dem Aufbau ist dann auch schon wieder alles für das Erscheinen des „Missionsziel erfüllt“-Schriftzuges vorbereitet, so daß man nur noch einige Sekunden darauf warten muss. Die Kampfeinheiten sind wieder völlig egal, können also etwas Spass mit dem Gegner haben…

Mission 3:



Die erste richtige Kampfmission. Halten sich trotzdem erstmal zurück. Bauen Sie nach dem Start direkt eine Raffinerie und senden Sie alle Militäreinheiten einige Meter nach Osten, von wo aus bald ein erster Angriff des Gegners zu erwarten ist. Normalerweise sollte man diesen dann aber recht problemlos zurückschlagen können, achten sie nur auf angreifende Einheiten mit Raketenbewaffnung, die es schnellstens zu zerstören gilt!
Nach dem Angriff muß man die Basis weiter auszubauen, da man erstmal in Ruhe gelassen wird. Bauen Sie daher einen zweiten Erztransporter, eine Forschungsanlage sowie eine Roboter- und Fahrzeugfabrik.
Das Forschungszentrum baut man am besten einige Meter südöstlich auf dem kleinen Plateau auf, während die wichtigen Fabriken am nördlichen Rand aufgebaut werden. Sorgen Sie dafür, dass die Fahrzeuge aus dem Weg fahren, sich aber nicht zu weit nach Osten bzw. Süden vorwagen, sonst startet der Gegner einen zweiten Angriff, den man eventuell nicht mehr so mühelos abwehren kann!
Wenn die Fahrzeugfabrik erstmal steht, muß man meist nicht lange warten, bis man die wichtigen 300$-Kampfpanzer bauen kann, was hier auch die einzige Option ist. Trotz der guten finanziellen Startbedingungen gilt es trotzdem unbedingt auf die Erzproduktion zu achten. Nur mit zwei Transportfahrzeugen erhält man genügend finanzielle Mittel um die Armee auch über den Startbetrag hinaus auszubauen.
Mit 10-15 Kampfpanzern rollt man dann schließlich erstmal in südliche Richtung los. Der Gegner wird erstmal viele Cyborgs in den Kampf senden, so daß man am besten mit der G-Taste in den „Bewachen-Modus“ schaltet und die Panzer selbstständig Feindseligkeiten austauschen lässt. Übernehmen Sie dann aber baldmöglichst wieder die Steuerung und lassen Sie die Streitmacht über den „Bergkamm“ Richtung Südwesten vorrücken. Die zahlreichen kleinen Geschütztürme können ihrer Armee wenig entgegensetzen, lediglich Raketen sind hier eine größere Gefahr, dank der drückenden Überlegenheit und fehlender gegnerischer Produktionsmöglichkeiten wird man jedoch selbst die einzelnen Tiger Hellmaker schnell zusammenschießen können!
Sobald man erstmal die Verteidiger besiegt hat, kann man in aller Ruhe die beiden feindlichen Gebäude zerstören und den Sieg genießen…

Mission 4:



Eine erste „Kommando-Mission“, die ohne Basisbau und Ressourcen sammeln auskommt. Obwohl die Mission insgesamt recht leicht ist, gilt es direkt nach dem Start die Spielgeschwindigkeit gegebenenfalls noch auf die mittlere Einstellung zu setzen. Scrollen Sie dann sofort in die südöstliche Ecke, wo die beiden Wissenschaftler nahe einem Bunker rumstehen und bald unter Feuer geraten. Senden Sie sie daher direkt in den Bunker, wo sie erstmal sicher sind.
Danach kümmert man sich um den ersten Angriff auf die Basis, der jedoch recht einfach zurückgeschlagen werden kann. Da sich bautechnisch nichts verändert hat, bleibt der ST-01B-Panzer die einzige Option, in die man auch den größten Teil des Geldes stecken sollte. Geben Sie daher jeweils Fünfer-Gruppen in Auftrag und halten Sie ein Auge auf den Bunker im Südosten.
Sobald man mindestens 15 Panzer zur Verfügung hat fährt man entweder direkt in südliche Richtung auf die feindliche Basis zu oder sendet die Einheiten zunächst zum Bunker, der im weiteren Verlauf von einigen Raptor AD, die mit Raketen bewaffnet sind, unter Feuer genommen wird. Da der Bunker diesem Angriff nicht lange standhält, gilt es diesen direkt abzuwehren, denn unnötig Geld in die Reparatur zu stecken ist keine wirkliche Option.
Ist diese Gefahr gebannt, muss man nur die Basis des Gegners schleifen. Fahren Sie dazu einfach darauf zu und lassen Sie die Verteidigungseinrichtungen einfach unbeachtet. Dank der Möglichkeit auch während der Fahrt zu feuern, sind die eigenen Kräfte selbst beim schnellen vorrücken im Vorteil, so daß man sie direkt zu einem Platz nahe dem Kraftwerk senden kann und dabei trotzdem zahlreiche gegnerische Einheiten vernichtet werden.
Sobald eine gewisse Zahl eigener Einheiten in Reichweite des Kraftwerks ist, sollte man dieses unter Feuer nehmen. Mit seiner Vernichtung fallen dann auch die gegnerischen Türme aus, so daß die Panzer nun einfach wild auf jedes Ziel feuern können.
Nach Vernichtung alle Gebäude und Einheiten sollte die Mission enden. Tut sie das nicht, muss man eventuell noch einzelne feindliche Kräfte im nicht erkundeten Bereich suchen und zerstören.

Mission 5:



Diese Mission bietet einen ersten Vorgeschmack darauf wie langwierig und zäh manche der späteren Missionen sein können!
Nach dem Start baut man direkt eine Mine und sammelt die Kampfeinheiten. Senden Sie diese durch das Nadelöhr am nördlichen Kartenrand etwas Richtung Osten, wo man an einem kleinen See den Zugang zur restlichen Insel findet. Dort trifft man dann auch auf die ersten Gegner, weshalb man nur langsam und mit allen Kampfeinheiten gleichzeitig vorrücken sollte.
Gleichzeitig gilt es dann noch weitere Basisgebäude wie Raffinerie und

Forschungszentrum sowie Transport-LKWs zu
bauen und die vom Start an verfügbare Fähre am besten direkt in die südöstliche Kartenecke zu senden, so daß die feindlichen U-Boote dorthin gelockt werden.
Auf dem Weg zu nahen Erzfeld gilt es dann für die Kampfeinheiten Geleitschutz zu geben und gefährliche UCS-Truppen abzuwehren. Übernehmen Sie selbst die Kontrolle über die Einheiten und achten Sie darauf, dass vor allem Raketenwerfer zuerst angegriffen werden und die Truppen möglichst in Bewegung bleiben um gegen die starken Tiger Hellmaker nicht unterzugehen, denn so schnell wird man keine Ersatztruppen bauen können!
Sobald Mine und Raffinerie (möglichst nahe daran!) platziert wurden und die Geldversorgung gesichert ist, kann man eventuell noch nicht errichtete Gebäude bauen und platzieren. Die Waffenfabrik gilt es dabei möglichst nahe ans Gewässer zu errichten, da man zukünftig vor allem für „Überseeangriffe“ produzieren wird. Da man erneut maximal leichte Panzer einsetzen kann, wird die Forschung schnell erledigt sein, so daß man zukünftig jede geförderte Geldeinheit in leichte Panzer stecken kann.
Sobald man davon ein gutes Dutzend gebaut hat, sollte man mit den Einheiten den Rest der eigenen Insel erkunden und verbliebene UCS-Einheiten vernichten. Mit Sichtung des zweiten Erzfeldes weiter südöstlich bekommt man dann die Möglichkeit ein zweites „Förderkombinat“ zu errichten, so daß das Geld bald in Strömen fließen wird!



Damit gilt es dann einen Hafen zu bauen und sich für dessen Errichtung vorzubereiten. Das ist insofern notwendig da der Gegner zahlreiche U-Boote im Wasser stationiert hat, die man allenfalls mit der anfänglichen Fähre etwas weglocken kann, so daß man etwas zeit nach der Errichtung hat. Zur Sicherheit sollten Sie trotzdem mindestens 10 Panzer um die Werft herum postieren, welche dann das Feuer auf auftauchende U-Boote eröffnen. Baut man gleichzeitig zahlreiche Kampfboote, sollte man bald die Oberhand gewonnen haben. Wenn keine U-Boote mehr angreifen kann man dann auch meist davon ausgehen, dass alle versenkt wurden, da der Gegner keine eigene Werft hat!
[Den Hafen muss man regelrecht freikämpfen!] Nachfolgend gilt es dann einen langwierigen „Feldzug“ gegen die feindliche Basis auf der Insel zu führen. Dazu braucht man Unmengen leichter Panzer und zahllose Landungsboote. Nehmen Sie sich daher etwas Zeit um Geld zu scheffeln und dieses dann in Landungsboote und Panzer umzusetzen.
Die Insel ist zwar nur mäßig verteidigt, doch der Gegner verfügt über starke Verbände aus Tiger-Hellmaker-Einheiten, denen man leider nur die etwas schwachen eigenen Panzer entgegensetzen kann. Der einzige Vorteil ist die Möglichkeit mit den Landungsbooten die Ufer der Insel zu erkunden und gleichzeitig feindliche Kräfte dort anzugreifen. Das „Abwehrfeuer“ der Hellmaker ist dabei vergleichweise harmlos, so daß man vor allem auf eine Armee aus Landungsbooten setzen muss um den Gegner erstmal ausreichend zu schwächen, so daß ein Anlanden der Truppen überhaupt erst lohnt.
Erkunden Sie dazu erstmal das gesamte Ufer um die potenziellen wichtigen Ziele auszuspähen, denn mit einem simplen Massenangriff wird man hier kaum Erfolg haben. Gerade auch weil das Verladen der Truppen recht mühsam ist und mit steigender Truppen-Zahl die KI scheinbar deutlich abnimmt, sollte man seine Angriffe stets sehr gut vorbereiten.



Als erstes Ziel würd ich einen Angriff auf die Mine im östlichen Bereich der Insel empfehlen. Sammeln Sie dazu ihre Landungsboote an den Stränden jeweils nördlich und südlich der Förderanlage und warten Sie bis Ihre Truppen die gegnerischen Kräfte an Land gut dezimiert haben. Für den Angriff sollte man dann auf jeder Seite ein gutes Dutzend Panzer bereit haben!
Verlangsamen Sie die Spielgeschwindigkeit und beginnen Sie mit dem Anlanden der Einheiten. Sorgen Sie von hand dafür, dass gelandete Einheiten direkt etwas nach vorne fahren um die Landung weiterer Panzer möglich zu machen und das die leeren Landungsboote den Strand räumen. Setzen Sie die Panzer am Boden direkt auf die Mine an, denn diese zu vernichten ist erstmal deutlich wichtiger, als die wenigen gegnerischen Einheiten zu zerstören, auch weil der Gegner bald mit deutlich mehr Kampfkraft anrückt und das eigene „Expeditionsheer“ mit großer Wahrscheinlichkeit aufgerieben wird!
Sobald die Mine zerstört ist sollte man auch direkt die Raffinerie unter Feuer nehmen, denn wenn der Gegner erstmal diese beiden Gebäude verloren hat, wird man deutlich mehr Zeit für die Angriffsvoprbereitungen der nächsten Phase haben!
[Nach der Vorarbeit kann man mit einer schnellen Offensive wichtige Gebäude vernichten!] Sind diese beiden Ziele vernichtet, kann man die verbliebenen Einheiten die gegnerische Kräfte bekämpfen lassen oder auch bei vielen Überlebenden direkt ins Herz der Feindbasis weiter westlich fahren und dort versuchen eines der Kraftwerke zu vernichten.
Gelingt dies nicht, ist das nicht weiter tragisch, da man dieses Ziele beim nächsten Angriff ins Visier nimmt. Sammeln Sie dazu wieder alle Landungsboote und besetzen Sie diese nach und nach mit neuen Panzern.
Von Zeit zu Zeit sollte man übrigens auch mal auf die Minikarte sehen, denn auf der eigenen Insel tauchen mehrfach aus Bereichen ausserhalb der Karte gegnerische Verbände auf! Solange die eigene Kriegsmaschinerie jedoch auf Hochtouren läuft und einen Panzer nach dem anderen ausspuckt, sollten die feindlichen Kräfte keine Chance haben. Als probates Mittel hat sich hier die Zuteilung eines Dutzend Panzers zu einem offensiven General ergeben.
Zurück zum zweiten Angriff: Die Kraftwerke der Feindbasis am südlichen Ufer sind das bevorzugte Ziel, da damit der Gegner endgültig seine Produktionskapazitäten verliert und man nicht weiter diesen nervenaufreibenden Abnutzungskrieg führen muss.
Bringen Sie daher mindestens 20 Landungsboote mit Panzern an das südliche Ufer und säubern Sie zunächst wieder den Landungsbereich nach Möglichkeit vom Meer aus. Anschließend landet man erneut seine Panzer und lässt diese die Kraftwerke angreifen. Bedingt durch die beengten Platzverhältnisse wird man hier noch mehr rumhantieren müssen um die Landungsoperation im Gang halten zu können. Hat man aber erstmal beide Ziele vernichtet, ist der Gegner fast schon geschlagen. Üblicherweise schafft man es zwar nicht die Insel nun zu säubern, doch mit dem nächsten Angriff einer weiteren Ladung Panzer sollte man den Feind dann endgültig von dieser Insel vertreiben können..!

Text	A. Neumann (2006)
Screenshots	A. Neumann (2006)

Savegames	A. Neumann (2006)

> Zurück zur ED-Übersicht <

From:
https://kultloesungen.de/ - **Kultloesungen.de**

Permanent link:
https://kultloesungen.de/doku.php/earth2140ed1?rev=1409157741

Last update: **2014/08/27 16:42**