Earth 2140 - ED - Nordamerika

Mission 1:

Das große Landemanöver beginnt glücklicherweise schon mit einer vollständig abgesetzten Truppe. Wirklich übersichtlich wird es deshalb aber trotzdem nicht. Nach dem Start gilt es also erstmal schnellstmöglich die Truppen zum Bauplatz für den Stützpunkt zu verfrachten, welcher in der nordöstlichen Ecke liegt. Selektieren Sie zunächst vor allem die Fahrzeuge und MCUs und senden Sie diese einfach in die nordöstliche Ecke, während vor allem die zahlreichen Infanteristen die zahlreichen angreifenden U-Boote dezimieren.
Achten Sie gleichzeitig unbedingt darauf, dass die Truppen nicht nach Osten hin ausweichen, da der direkte Weg durch andere Fahrzeuge kurzfristig versperrt ist, denn dort trifft man sehr schnell auf feindliche Einheiten, die dem lahmen Konvoi schnell den Garaus machen!
Sobald sich die Situation am Landeplatz beruhigt hat und kaum noch Angriffe erfolgen, gilt es auch die zurückgebliebenen Infanteristen Richtung Nordosten zu senden, dann alsbald wird der Landeplatz von einigen UCS-Truppen attackiert, denen man sich nicht hier stellen sollte!
Auf dem Weg zum „Bauplatz“ wird man zwar meist von Westen her attackiert, doch die Fahrzeuge sollten diesen Angriff zunächst recht gut abwehren können und die zuletzt abmarschierenden Infanteristen können dann einzelne Angreifer meist auch recht gut abschmettern, so dass man eigentlich kaum Verluste haben dürfte.
Im Nordosten gilt es sich dann schnellstmöglich einzurichten, denn der Bereich nach Süden hin wird sehr bald von ständigen Angriffen betroffen sein. Nach Westen kann man sich dank der hindernden Bäume meist recht sorglos geben, die hier allenfalls einige Infanteristen angreifen werden. Postieren Sie folglich die verfügbaren Verteidigungsgebäude am östlichen Kartenrand und sortieren Sie die restlichen MCUs aus den Kampfeinheiten heraus, so dass man auch schnellstens die ersten Gebäude aufbauen kann.
Wichtig ist hier vor allem das Kraftwerk und das Forschungszentrum, wodurch man die leichten Verteidigungstürme bald mit Lasern ausstatten kann, welche recht hilfreich sind bei Angriffen vieler kleiner Einheiten!
Leider hat man direkt im Nordosten kein Erzfeld, so dass man auf das weiter westlich gelegene Gebiet zurückgreifen muss, dieses aber am besten erst im weiteren Verlauf sichert, wenn die Basis erstmal etwas gesichert wurde.

Bauen Sie dazu baldmöglichst einige weitere schwere Verteidigungstürme und stellen Sie diese an der „Südfront“ auf, wo eigentlich fast alle Angriffe erfolgen. Zusätzlich sollte man aber auch unbedingt einige Türme zur Verteidigung der Mine einplanen und auch direkt bauen.
Stoßen Sie daher nach dem Aufbau der Basis durch das bewaldete Tal nach Westen hin zum Plateau mit dem Erzfeld vor. Säubern Sie dort den Bereich von den Bäumen, so dass man genügend Platz zum Aufbau von Mine, Raffinerie und einigen Verteidigungstürmen hat.
Ein bald erfolgender Angriff des blauen Gegners richtet sich dann meist gegen diese Anlage, so dass man schnellstens die Türme errichten oder starke Truppenverbände aus der Hauptbasis abziehen muss, denn ein Verlust der Anlage ist nicht tolerierbar, da man einfach nicht genug Geld hat!
Tun Sie folglich das Möglichste und sichern Sie diesen Posten nach dem Angriff dann weiter ab, denn man wird später auch mit Luftangriffen rechnen müssen.
Mit dem hereinkommenden Geld wird man dann erstmal die Basis weiter verstärken und schließlich mit dem Erkunden der Karte beginnen können, was durchaus recht verlustreich werden kann, da viele UCS-Einheiten von Shadows geschützt werden und gerade der rote Gegner im Südwesten eine massive Verteidigung besitzt, die man kaum mit Hubschraubern durchdringen kann.
Die Mission wird jetzt aber schon fast standardmäßig ablaufen, da man einfach nur nach und nach alle Feinde vernichten muss.
Als erstes sollte man daher mit einer kleinen Thunder-Staffel die empfindlichen Punkte der beiden schwächsten Feinde, dem blauen im Nordwesten und dem orangen im Südosten, attackieren. Fliegen Sie dazu am nördlichen Kartenrand entlang Richtung Westen und attackieren Sie dort dann Kraftwerk und Mine bzw. Raffinerie, wodurch der Feind dann nahezu gelähmt ist.
Der orange Feind im Südosten wird meist von zwei großen Truppenansammlungen verteidigt, so dass ein direkter Anflug kaum möglich ist. Fliegen Sie daher direkt durch die Kartenmitte Richtung Süden und von dort aus dann nach Osten, wo man bald die Mine des Feindes finden und vernichten kann.
Ein weiterer Angriff auf die eigentliche Basis im Südosten kann angegangen werden, wird aber aufgrund der guten Verteidigung meist scheitern, so dass man nun mit Bodentruppen den Rest erledigen muss.

Bauen Sie daher wie gewohnt eine Kampfgruppe aus HT33R-Panzern auf, die von mindestens einem Screamer begleitet wird. Glücklicherweise werden mit den eigenen offensiven Aktionen die Angriffe der Gegner nahezu komplett aufhören, so dass man sich ganz auf die Produktion von Panzern konzentrieren kann. Unterschätzen Sie die Stärke der Gegner jedoch nicht, denn diese haben meist getarnte Einheiten zur Verfügung, die Sie nicht direkt erkennen, so dass man mit mindestens einem Dutzend eigener Panzer angreifen muss!
Ist man aber erstmal in die feindliche Basis eingedrungen, wird man nur noch den letzten Widerstand ausradieren müssen bevor man den Posten übernehmen und vor allem die Erzförderung wieder in Gang setzen kann.
Die feindlichen Produktionsgebäude (sprich Hauptgebäude und Fahrzeugfabrik) kann man zwar erstmal übernehmen, doch zum finalen Sieg muss man diese dann vernichten, denn eine Übernahme scheint hier nicht akzeptiert zu werden!!
Sobald man sich dann die Ressourcen im Nordwesten gesichert hat und so der Geldstrom durchaus recht schnell fließt, gilt es gegen den orangen Gegner vorzugehen. Fahren Sie dazu in Richtung Südosten und attackieren Sie die beiden großen Truppenkontingente. Hat man erstmal beide ausgeschaltet, kann man recht schnell bis in die feindliche Basis selbst vorrücken und diese dann schnell sichern.
Sorgen Sie auch hier dafür, dass die Erzförderung wieder schnellstmöglich anläuft und man somit nochmal etwas schneller zu Geld kommt. Bauen Sie in der eigenen Basis stets weitere Einheiten um den aufreibenden Kampf weiterführen zu können.
Es gilt nun nach und nach weiter in Richtung Südwesten vorzurücken und den Feind nach und nach niederzukämpfen. Richtige Schwachpunkte kann man hier leider nicht angreifen, da alles recht gut verteidigt wird bzw. der Gegner meist so viele Einheiten hat, dass diese teils sogar die Fabriken blockieren und somit nichts mehr gebaut werden kann!
Wichtig sind vor allem die Screamer, da man sonst gegen die vielen getarnten Einheiten natürlich keine Chance hat. Halten Sie stets ein Auge auf die Panzer und halten Sie sich am besten immer noch einige in der Hinterhand, die Verluste an der vordersten Front schnell kompensieren können.

Die härteste Nuss ist die südwestliche Ecke, wo auf einem kleinen Plateau gelegen die feindliche Fahrzeugfabrik liegt, die nur schwer zu erreichen ist und auch von unzähligen Einheiten verteidigt wird. Versuchen Sie hier nach und nach stets etwas weiter vorzurücken und säubern Sie am besten zuerst mal das Tal Richtung Norden, wo einige schwere Verteidigungstürme stationiert sind, die ausbüchsende Einheiten stets unter Feuer nehmen.
Da man hier auch mit Hubschraubern nichts anfangen kann, gilt es einfach durch ein massives Aufgebot an Einheiten

den Widerstand brutal zu brechen.
Anschließend rückt man nach Norden vor und vernichtet den restlichen Teil des Stützpunktes, der meist nur schwach verteidigt wird. Hat man die Kraftwerke erstmal vernichtet kann man dann auch endlich wieder Thunder-Staffeln heranbringen und diese die zahlreichen Türme vernichten lassen.
Zuletzt gilt es noch die Plasma-Steuerzentrale auf der vorgelagerten Insel zu erobern und dann die „Hüte“ zu vernichten. Endet die Mission nun noch nicht, bleiben eventuell noch einige U-Boote zu finden oder übernommene Produktionszentren zum vernichten!

Mission 2:

Die ersten Minuten sind absolut entscheidend, denn es gilt einen äusserst knappen zeitlichen Vorsprung gut zu nutzen um die ersten Angriffe dann irgendwie überleben zu können! Bauen Sie nach dem Start daher als allererstes ein Forschungszentrum, das möglichst nahe des Hauptgebäudes errichtet wird, am besten über dem Flugsteuerzentrum, so daß die Forschung direkt anlaufen kann.
Anschließend versetzt man alle Truppen in den Bewachungsmodus, so daß diese die angreifenden Flieger etwas effektiver abwehren können. Nach Süden hin baut man den Bunker und am besten auch zwei leichte Türme auf, die man dann mit einer Laser-Kanone aufrüstet.
Um die Luftangriffe etwas besser abwehren zu können, sollte man baldmöglichst noch einige ST02-Panzer bauen und später dann die Linien durch HT30LR und HT33R-Panzer verstärken.
Sobald möglich gilt es dann vor allem einige schwere Verteidigungstürme nach Süden hin zu errichten, wo nachfolgend einige starke Angriffe erfolgen. Während man auf die Forschung wartet kann man dann schon mal die Gebäude mit Infanteristen sichern, gerade das Kraftwerk im Nordosten ist wichtig, da es später attackiert wird.
Da der Feind auch recht bald mit Hilfe von Shadow-Einheiten attackiert muss man auch schnellstens einige Screamer aufstellen, denn nach Süden hin muss die Verteidigung allen Angriffen standhalten, was dank der guten Position an der Engstelle aber auch recht gut gelingen sollte.
Sobald die Erzförderung mit Heavy Liftern auch Hochtouren läuft gilt es die Linie nach Süden zu verstärken und halten und dann die gesamte Basis zu sichern. Gerade das Kraftwerke im Nordosten sollte von mindestens einem schweren Panzer verteidigt werden, da hier noch ein Angriff erfolgt. Sicherheitshalber sollte man aber noch ein zweites Kraftwerk errichten, so daß man nicht so sehr von dem einen abhängig ist.
Anschließend beginnt die gewohnte Erkundung der Karte mit Hubschraubern. Die Feinde bieten hier mal wieder enorme Einheitenmassen auf, so daß man durchaus einige Verluste erleiden wird. Am wichtigsten ist jedoch erstmal die östliche Seite, wo man den blauen und den orangen Gegner als erste Ziele ausmachen kann.
Warten Sie nun einfach ab und beginnen Sie mit dem Aufbau einer Angriffstruppe bestehend aus HT33R-Panzern und auch einigen Screamern. Alsbald wird man überraschende Hilfe bekommen, denn von irgendwoher kommen zwei Atomraketen angeflogen, die den blauen und den orangen Gegner treffen und diese so ordentlich mitnehmen.

Nutzen Sie diese Gunst der Stunde, falls der Gegner gerade keinen Angriff startet, und brechen Sie mit der Angriffstruppe in Richtung Süden auf, wo man auf zahlreiche Verteidigungstürme trifft. Führt man ein Reparaturfahrzeug mit, kann man diese recht problemlos vernichten, da man ganz nach eigenem Dünken vorgehen und dazwischen seine Truppen reparieren kann.
Versuchen Sie möglichst viele Türme zu vernichten und halten Sie eine Staffel Thunder in der Hinterhind, die dann die beiden Kraftwerke auf dem Höhenkamm attackieren. Schafft man es die beiden zu vernichten, wird man mit den restlichen Türmen leichtes Spiel haben und muss dann nur noch nach Westen in die sonst kaum verteidigte Basis des Feindes eindringen.
Diese gilt es dann zu sichern und als Ausgangspunkt für weitere Angriffe zu benutzen. Es ist daher am effektivsten wenn man vor Ort eine Fahrzeugfabrik errichtet und natürlich auch die Erzförderung wieder in Gang bringt um endlich etwas schneller finanziellen Nachschub zu bekommen.
Anschließend attackiert man den orangen Gegner direkt südlich, der auch kaum noch Widerstand leisten wird, so dass man schnell eine weitere Möglichkeit sicher haben sollte um Erz zu fördern.
Zuletzt muss der rote Gegner im Südwesten bezwungen werden, welcher dann auch nochmal eine enorme Schlagkraft besitzt. Zwar wird er irgendwann kein Erz mehr haben und dann nahezu komplett passiv werden, doch zwischenzeitlich wird er eine enorme Masse an Einheiten produzieren und diese nach dem „Atomwaffenangriff“ auch nicht mehr gegen Sie schicken, sondern meist irgendwo sammeln.
Hier wäre eine weitere Atombombe nun natürlich herrlich, doch in Ermangelung dieser gilt es den Gegner wie gewohnt mit massiven Angriffen in die Knie zu zwingen.

Bringen Sie dafür am besten stets etwa ein Dutzend schwere Panzer begleitet von ein oder zwei Screamern heran und attackieren Sie die feindlichen Truppen, die man nun einfach aufreiben muss. Mehr als ein Dutzend Einheiten wird meist etwas schwierig zur Steuern, so daß zu viele Einheiten bei der Verfolgung einzelner Gegner nach vorne preschen und dort im Kreuzfeuer zu schnell vernichtet werden. Achten Sie insbesonders auch auf die zahllosen Silver Max mit ihren Plasmakanonen, die in kleinen Gruppen zwar schnell vernichtet sind aber auch enorm viel Schaden anrichten können!!
Hat man die große „Truppentraube“ erstmal deutlich dezimiert wird der Gegner seine Truppen meist in den Stützpunkt zurückziehen, welchen man nur durch einen engen Pass erreichen kann, wo man dann auch noch gegen schwere Verteidigungstürme ankämpfen muss, so daß man wirklich enorme Mengen an Einheiten „verpulvern“ und dem Feind Meter für Meter abkämpfen muss. Einen besonders guten Schachzug gibt es hier leider nicht, da in der Basis selbst auch noch einige Einheiten rumstehen, so daß ein Luftangriff gegen die Kraftwerke nur mit viel Glück wirklich klappt.
Dank genügend Ressourcen sollte der Abnutzungskampf dann aber nach einer gewissen Zeit mit einem Sieg für Sie enden..

Mission 3:

Ab nun beginnt quasi das „Atomzeitalter“, denn hier wird man erstmals über Atombomben verfügen, die die Kriegsführung auch entscheidend beeinflussen können!
Zunächst gilt es daher komplett in der Basis zu bleiben und diese erstmal zu verstärken.
Besetzen Sie dazu zunächst alle Gebäude mit weiteren Infanteristen und bauen Sie sobald wie möglich einige schwere Panzer zur Unterstützung der Verteidigungstürme.
Screamer sind gegen die bald angreifenden getarnten Verbände natürlich auch enorm wichtig, viele wird man aber nicht brauchen, so daß man insgesamt mit knapp zehn Panzern und zwei Screamern auskommen sollte.
Sobald dies jeweils möglich ist wird ein Flugsteuerzentrum und dann auch ein BKZ errichtet, so daß man schließlich erstmals Abschussrampen für Atomraketen bauen kann.
Bis es dann aber soweit ist gilt es einige Angriffe abzuwehren. Sorgen Sie für stete Reparatur der Verteidigungstürme und erkunden Sie auch baldmöglichst mit einem Hubschrauber die nähere Umgebung, so daß Angriffe etwas früher erkannt werden können.
Dank einem dicken finanziellen Polster sollten die Angriffe kein Problem darstellen. Nutzen Sie die Zeit bis die Atomwaffen zur Verfügung stehen zum Erkunden der Karte. Die feindliche Basis liegt im Nordosten und ist natürlich das primäre Ziel zur Erkundung.
Für den finalen und entscheidenden Schlag errichtet man am besten drei Silos, die jeweils eine Rakete abfeuern können, sich aber nach längerer Zeit wieder selbst bestücken! Senden Sie dann drei Raketen in die feindliche Basis um dort mal etwas aufzuräumen. Große Gebäude wie Fahrzeugfabrik und Hauptgebäude sind nur mit zwei Treffern zu vernichten, was aber auch gut ist, denn Letzter gilt es schließlich intakt zu erobern! Wichtig sind vor allem das Kraftwerk und die Verteidiger selbst, die sich meist um die Türme versammeln, so daß man gute Treffer anbringen kann.
Mit etwas Glück wird der erste atomare Schlag den Gegner richtig schockieren, so daß er sogar angreifende Einheiten wieder zurückzieht und man dann freie Hand für den weiteren Verlauf hat.
Warten Sie bis neue Raketen bereit sind oder bauen Sie noch ein paar Silos um die feindliche Basis restlos zu demontieren, so daß man zuletzt nur noch mit einer kleinen Truppe die fünf „getarnten“ Gebäude (auf der Minimap bestens zu erkennen!) vernichten und eventuell noch einige getarnte Einheiten in den Ruinen des feindlichen Stützpunktes zerstören muss bevor man das Hauptgebäude mit Infanteristen sichert und auf den Mission-erfolgreich-Schirm wartet…

Mission 4:

Die vorletzte Mission beginnt mit einem heftigen Abwehrkampf, den man für sich entscheiden und damit quasi auch schon die ganze Mission meistern kann!
Zunächst gilt es daher einen ersten Luftangriff abzuwehren, bei dem man aber eigentlich kaum selbst aktiv werden kann. Kümmern Sie sich daher bevorzugt darum die Einheiten zu sortieren und die gegebenen schweren Verteidigungstürme aufzubauen.
Einen sendet man etwas nach Osten, wo das MCU auf der Erhöhung östlich des Biocenters sein „Zelt“ errichtet. Den Turm wird man hier eventuell benötigen um getarnte Einheiten zu entdecken und allgemein die schwierige Verteidigung des Biocenters zu stärken. Die restlichen Türme werden am westlichen Basiseingang aufgebaut, da hier die allermeisten Angriffe erfolgen werden!
Den anfänglichen Luftangriff sollte man hier dank der vielen Einheiten einigermaßen abwehren können. Haben die beiden leichten Türme überlebt, werden diese baldmöglichst mit Lasern aufgerüstet, so daß man damit vor allem die vielen angreifenden Infanteristen gut abwehren kann. Zusätzlich sollte man einige schwere Panzer aus dem „Süden“ abziehen, denn nach Westen hin befindet sich der einzige Zugang zum eigenen Hochplateau, so daß man im Süden allenfalls noch den ein oder anderen Luftangriff abwehren muss! Es gilt nun vor allem die Zeit zu überbrücken bis man ein Flugsteuerzentrum und Screamer bauen kann, so daß man die Erzförderung höchsteffektiv beginnen und die getarnten gegnerischen Einheiten entdecken kann. Gerade im Osten wird man damit nämlich Probleme bekommen, so daß man die dortigen schweren Panzer baldmöglichst mit einigen weiteren Einheiten verstärken sollte, so daß der Gegner hier nicht bis ins Herz Ihrer Stützpunktes vordringen kann!
Bauen Sie dann bald einige zusätzliche HT33R-Panzer und wehren Sie die weiteren Angriffe tapfer ab bis endlich Screamer zur Verfügung stehen, so daß man die getarnten UCS-Truppen recht gut abwehren kann. Nachfolgend gilt es vor allem die Verteidigung weiter aufrecht zu halten und die Basis etwas zu sichern, da vor allem die Erzförderung nicht abreißen darf, aber durchaus öfter in Gefahr gerät! Bauen Sie daher am besten auch nahe der beiden Anlagen Verteidigungstürme auf und warten Sie schließlich bis endlich Atomwaffen zur Verfügung stehen, mit denen dann der Gegenangriff beginnt!
Um sich diesen recht teuren Angriffsweg zu ermöglichen gilt es dann aber noch das zweite Erzfeld auf dem eigenen Hochplateau zu erschließen. Erst wenn auch hier ordentlich gefördert wird (Angriffe sind eher weniger zu erwarten!) wird man genügend Geld haben um die Verteidigung intakt zu halten und gleichzeitig neben einem BKZ auch ein halbes Dutzend Abschussrampen zu errichten.
Senden Sie dann massiv Storm-Helikopter aus um Ziele zu erkunden und belegen Sie diese mit einem atomaren Todessturm. Feuern Sie Raketen aber nur auf wirklich „wichtige“ Ziele ab. Die zahllosen schweren Verteidigungstürme sind zwar ein Ärgernis, aber sobald man die versorgenden Kraftwerke weggebombt hat, wird dieses durchaus recht klein. Die drei zu erobernden Ziele liegen am nördlichen Kartenrand, im Südwesten und am östlichen Kartenrand. Lassen Sie diese erstmal links liegen und begnügen Sie sich damit die Stützpunkte der UCS und große Einheitenansammlungen mit Atomraketen zu eliminieren, bis der Widerstand kaum noch nennenswert ist.
Anschließend sollte man von Hand den Bereich um die Ziele säubern und diese dann einnehmen. Generäle erleichtern das zwar mitunter, scheren sich aber nicht darum, dass die drei Zielgebäude eingenommen werden müssen und vernichten diese sogar, was durchaus sehr ärgerlich sein kann, da der Rest der Mission einfach nur noch etwas Aufräumarbeit ist!
Kümmern Sie sich daher selbst um die Sicherung der Ziele und lassen Sie die Generäle erst dann

losziehen um die verbliebenen Feinde wegzuwischen...

Mission 5:

Der finale Klopfer ist natürlich nochmal eine Materialschlacht sondergleichen. Die drei UCS-Feinde sind zwar gut aufgestellt, aber das größte Problem sind hier die zahlreichen aus dem Off kommenden Einheiten-Verbände, die man selbst auf leichtem Schwierigkeitsgrad nur mit enorm viel Arbeit, Mühe und auch Glück bezwingen kann. Da die eigene Basis äusserst ungünstig in der Kartenmitte liegt und die Verteidigung so enorm erschwert wird, hab ich mir erlaubt diesmal Verstärkung herbeizurufen, die dann auch wirklich brauchbar ist, da eine große Menge schwerer Panzer herbeieilt. Damit sollte es dann aber wiederum recht leicht sein zu bestehen, denn es geht erneut primär darum die Startphase zu überleben und dann mit Atomwaffen den Rest der Mission zu bestreiten!
Nach dem Startschuss gilt es die Armee im Norden einem offensiven General zu übergeben, wirklich entscheidendes kann man hier nicht vollbringen (Überlebende werden es nicht bis zu eigenen Basis schaffen!), so daß man sich besser dem Aufbau der Basis widmet.
Errichten Sie dort schnellstmöglich ein Forschungszentrum, denn es gilt so früh wie möglich über Screamer zu verfügen, so daß man getarnten Angriffen überhaupt erst etwas entgegensetzen kann!!
Die in der Basis vorhandenen Einheiten werden am besten zu einer Gruppe zusammengefasst und zunächst etwas aus dem Weg bewegt, so daß man mit den vorhandenen MCUs arbeiten kann, die eine Mine, eine Raffinerie und einige schwere Türme „beinhalten“. Errichten Sie nach Westen hin eine Verteidigungslinie aus vier Türmen und bauen Sie den fünften bei der Raffinerie Richtung Norden auf, so daß man auch dort einen minimalen Schutz gegen getarnte Einheiten hat. Gerade die Mine muss hier recht weit nach vorne verlegt werden und ist damit dann ein bevorzugtes Angriffsziel. Sollte der Feind sie einnehmen ist dies daher nicht wirklich tragisch, da man das Gebäude weiterhin nutzen kann und es zudem kaum noch angegriffen wird und die Reparaturkosten dann eh auf das Konto des Gegners gehen.
Generell gilt es gerade zu Beginn darauf zu achten, dass der Gegner keine Truppentransporter in die Basis bringt und dort Gebäude erobert. Gerade die beiden Kraftwerke sind bevorzugte Ziele. Postieren Sie daher die zahlreichen Raketen-Infanteristen zwischen den Gebäuden um diese Angriffe abzuwehren.
Postieren Sie dann die eintreffenden schweren Panzer der Unterstützung entlang der Verteidigungslinien nach Norden und Westen hin. Die südliche Front wird zunächst in Ruhe gelassen, so daß man nur die ersten Angriffe und die fortschreitende Forschung abwarten muss. Bauen Sie baldmöglichst ein Flugsteuerzentrum und lassen Sie einen Heavy Lifter und einen Bantha die Mine anfahren, so daß auch schon ein gewisser Geldfluss zustandekommt.
Konzentrieren Sie sich im Folgenden darauf die ersten Angriffe möglichst effizient abzuwehren und die Linien ohne große Verluste zu erhalten.
Bleiben Sie daher unbedingt im Bereich der Verteidigungstürme, die getarnte Einheiten in einem gewissen Radius entdecken. Erst wenn man Screamer bauen kann, kann man die Linien etwas ausdehnen um Angriffe etwas offensiver abwehren zu können.

Hat man die Angriffe erstmal so lange ohne kapitale Verluste überlebt, ist das Schlimmste schon fast überstanden. Es gilt nun zu warten bis man selbst Atomwaffen zur Verfügung hat, denn die unterstützenden Atomschläge (von wem auch immer, wird einem ja nix gesagt hier) sind wohl kaum sonderlich effektiv.

Beginnen Sie daher mit den ersten Erkundungsflügen und sichern Sie die Basis nun auch unbedingt nach Süden hin ab, denn alsbald wird dort ein massiver Angriff von Spider-Einheiten stattfinden und im Folgenden auch viele kleinere Angriffe des roten Gegners! Die folgende atomare Vergeltung läuft nach gewohntem Muster ab. Mit gleich zehn Silos sollte man genügend schnell neue Raketen haben um die feindlichen Ziele einigermaßen schnell kleinkriegen zu können. Die weiteren Angriffe werden dabei immer schwächer und meist von westlicher Seite her geführt, halten Sie daher stets eine gute Truppe zur Verteidigung bereit!

Die letzten Reste der UCS kann man dann erneut durch die Generäle aufspüren lassen. Sind erstmal alle Ziele vernichtet und die Mission endet noch nicht, gilt es wohl noch einige getarnte Einheiten aufzuspüren. Die Generäle lassen hierbei die Hubschrauber unter ihrem Kommando meist über den getarnten Einheiten stehen, so daß man die Ziele gut ausmachen kann.

Befinden sich diese im südöstlichen Teil wo man nicht ohne weiteres Screamer hinsenden kann (kein Durchkommen an Land, See stark vermint!!) empfiehlt sich ein Atomangriff auf die entsprechende Stelle.

Nach dem Sieg folgt eine lasches, um nicht zu sagen absolut enttäuschendes Video (Achtung: SPOILER!). Angesichts der bisher gezeigten Sequenzen ist das Endvideo eigentlich nur ein schlechter Scherz..!

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

> Zurück zur ED-Kampagnenübersicht <

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

Permanent link:
https://kultloesungen.de/doku.php/earth2140ed5?rev=1508871478

Last update: **2017/10/24 18:57**