

Zähmung der Bestie - Alternativlösung

Dieses Level ist eines meiner liebsten. Man kann mit geradezu chirurgischer Präzision die Geschwüre (Zerebraten) dieser Karte herausschneiden.

Nur ist die Zeit bis zum ersten Angriff von <Torrasque> knapp bemessen. Daher sind die primären Maßnahmen schnell umrissen: Kaserne und Maschinendock ziehe man ins Zentrum zurück hinter die noch zu errichtende „Versorgungsdepot-Burg“. Die neun Marines im Osten ziehe man außer Reichweite der dortigen Tiefenkolonie und schicke zu ihrer Unterstützung ein SCV und einen Sanitäter - allerdings über die „Südroute“, welche am unteren Kartenrand über die Berge nach Osten führt. Ferner errichte man eine Raffinerie, Akademie, Fabrik und Comsat-Station sowie einen ersten Raumhafen. Im Osten errichte man parallel dazu ein zweites Standbein, sprich: Kommandozentrum mit Raffinerie

Der Rote Zerebrat wird schon sehr bald erste Ausfälle wagen und wartet unter anderem mit einer Horde Zerglinge auf. Um diese effektiv stoppen zu können, ist es notwendig gleich zu Anfang im Norden der Basis mindestens zwei Bunker mit Standardbesetzung (1 Feuerfresser, 3 Marines) zu errichten. Sonst gilt hier die alte Regel: Nur nicht mit den SCV geizen - an Ressourcen wird kein Mangel sein, nur ihre Bereitstellung mag zu lange dauern... Noch vor dem ersten Angriff von <Torrasque> könnten die Basen so aussehen:



Der Charme dieser Burg ist, daß <Torrasque> sich die Puste aus dem Leib läuft ohne die Depots zu beschädigen - bis er nicht mehr ist. In diesem Zusammenhang möchte ich hier auch ausnahmsweise von der Siege-Technik abraten, mit welcher die Panzer die Depots gleich mit zerschießen. Vergifter muß man zunächst nicht fürchten; sie entwickeln ihr gefährliches Blutbad zu spät. Während der nächsten vier, fünf Ultraliskenangriffe baut man die Infrastruktur für zwei Nukes und Schwere Kreuzer aus, von denen man zwei bereitstelle - zusammen mit zwei Forschungsschiffen, zwei Ghosts und einem Shuttle. Zur Grundsicherung der Basen ist es weiter geboten, mindestens zwei Raumjäger gegen Wächter in petto zu haben.

Ausschaltung des Roten Zerebraten

Die Vorgehensweise ist geradezu erschreckend simpel. Man fliegt zwei Ghosts mit dem Shuttle in gerader Linie bis in den Westen des Roten Zerebraten ein, setzt sie dort ab und schützt sie mit Verteidigungsmatrix des mitgeführten Forschungsschiffes. Mit zwei Nukes vernichtet man den Zerebraten.



Ausschaltung des Braunen Zerebraten

Durch den Kanal fliegt man mit Verteidigungsmatrix geschützt 2 Battlecruiser, ein Forschungsschiff und ein Shuttle mit beiden Ghosts an Bord.



Die Sporenkolonie im Osten des Braunen Zerebraten vernichtet man mit der Yamamoto-Gun beider Battlecruiser, die beiden Hydralisken vernichte man in direkter Auseinandersetzung. Sodann setze man beide Ghosts ab, schütze diese einmal mehr mit Verteidigungsmatrix und vernichte abschließend mit zwei Nukes den Zerebraten. Zu diesem frühen Zeitpunkt muß man die Königinnen noch nicht

fürchten...



Man sei sich aber bewußt, daß der Gegner ziemlich sauer wird und einen zweiten solchen Anschlag mit reichlich Flugeinheiten zu behindern oder gar zu unterbinden weiß... Während man die beiden lästigsten Zerebraten vernichtet, läßt man vier weitere Battlecruiser und ein drittes Forschungsschiff bauen – ein weiterer Raumhafen macht sich dabei bezahlt. Mit ihrer Hilfe ist der dritte Zerebrat nunmehr nur noch eine Formalität. Das Frachtschiff bestücke man diesmal mit vier Medics. Am linken Kartenrand fliege man seine Flotte bis in den äußersten Norden und dort am Kartenrand weiter bis auf Höhe des letzten Zerebraten. Dort angekommen vernichtet man die drei gekennzeichneten Sporenkolonien mit der Yamamoto-Gun und zieht sich zurück bis die Schweren Kreuzer für einen weiteren Schuß aufgeladen sind. Der Gegner wird sich heftig zur Wehr setzen und auch reichlich Terrordrohnen zum Einsatz bringen. Daher ist die Mitnahme zweier Valkyrien zu überdenken.



Zuletzt schütze man seine Kreuzer mit Verteidigungsmatrix und feuere mit der Yamamoto-Gun auf den Zerebraten. Die mitgebrachten Medics schließen die Mission ab.

From:

<https://kultloesungen.de/> - **Kultloesungen.de**

Permanent link:

<https://kultloesungen.de/doku.php/playground:rstoermer>

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

