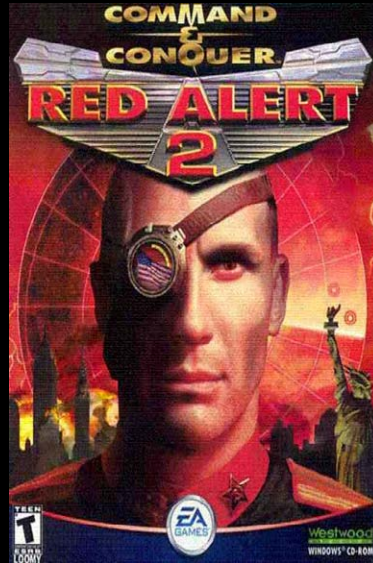


Alarmstufe Rot 2



Systemvoraussetzungen

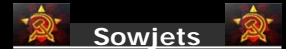
Systemvoraussetzungen (minimum):

Betriebssystem: Windows 95/98/2000/XP
Prozessor: 266 MHz oder besser
Arbeitsspeicher: 64 MB RAM
Festplattenspeicher: 700 MB frei
C-ROM-Laufwerk: 4X Geschwindigkeit oder schneller
Soundkarte: DirectX 8.0-kompatibel
DirectX: DirectX Version 8.0 (inklusive) oder höher
Grafikkarte: 64 MB-RAM
Maus u. Tastatur

Mehrspieler:

Spiel über Internet (TCP/IP) und LAN (TCP/IP) wird unterstützt.

Kampagne Lösung:



Alliierten

| | | | |
|--|---|---|---|
|  | Mission 01 - Einsamer Wächter Info | Mission 02 - Adlerdämmerung Info | Mission 03 - Für Volk und Vaterland Info |
| | Mission 04 - Letzte Chance Info | Mission 05 - Dunkle Nacht Info | Mission 06 - Info |
| | Mission 07 - Hohe See Info | Mission 08 - Freier Zugang Info | Mission 09 - Sonnentempel Info |
| | Mission 10 - Fata Morgana Info | Mission 11 - Fallout Info | Mission 12 - Chronosturm Info |

Mission 01 - Einsamer Wächter

Mit Tanja sollten zuerst die Dreadnoughts im Wasser mit Sprengsätzen versenkt werden. Dann geht es mit Tanja weiter in Richtung Norden zu Fort Bradley. Anschließend kannst du mit Tanja und ca. 10 GIs die gegnerische Basis platt machen. Die Gebäude können schnell von Tanja in die Luft gejagt werden, die Panzer sollten die GIs übernehmen.

[\(Menü Alliierte\)](#)

Mission 02 - Adlerdämmerung

Nachdem mit Tanja die beiden Flak-Geschütze eliminiert wurden, können die Rocketeers die Geschütze sicher aus der Luft angreifen. Danach werden mit den Ingenieuren die Gebäude eingenommen. Mit fünf Panzern als Verstärkung kannst du mit Tanja dann im Norden der gegnerischen Basis angreifen. Die beiden Kraftwerke können vernichtet werden und etwas weiter westlich kannst du dich mit der Sprengung von Fässern einen weiteren Zugang zur Basis schaffen. Dann kann Tanja aufräumen; die Panzer sollten die Flak-Laster von Tanja fernhalten.

[\(Menü Alliierte\)](#)

Mission 03 - Für Volk und Vaterland

Zunächst sollte eine Basis errichtet werden. Wenn das Jefferson Memorial, welches sich direkt über der Basis befindet, repariert, gibt es zwei Kisten zur Belohnung. Die Gebäude südlich der Basis sollten von GIs besetzt und von Ingenieuren repariert werden. Im Südwesten befindet sich noch ein Krankenhaus, welches noch besetzt werden kann. Ein großartiger Ausbau der Armee ist nicht notwendig, dafür sollten drei oder vier Airforce-HQ und mit Harriern ausgestattet werden. Ein bis zwei Harrier können in die nordöstliche Ecke der Karte fliegen, wo du das Leuchtf Feuer entdecken solltest. Dieses kannst du dann mit allen verfügbaren Harriern angreifen und vernichten. Dann wird noch der Präsident ausgeflogen und die Mission ist erfolgreich abgeschlossen.

[\(Menü Alliierte\)](#)

Mission 4: Letzte Chance



Ausgetrickst: Ohne Umwege kann der Gegner direkt besiegt werden. Hauptsächliches Ziel ist es, den Psycho-Verstärker zu zerstören. Also warum noch vorher eine Basis



aufbauen?

Als erste sollte man den Geschützturm am Kay mit den Rocketeers zerstören. Dann direkt in Richtung Norden mit den Zerstörern fahren, und die ersten 2 U-Bote der Sowjets einfach versenken.

Dann weiter Richtung Norden, ohne Rücksicht auf feindliche U-Boote, wo sich der Psycho-Verstärker befindet. Dieser kann mit den Zerstörern schnell vernichtet werden und die Mission ist schon erledigt.

[\(Menü Allierte\)](#)

Mission 5: Dunkle Nacht

Als Erstes können die Einheiten im Südwesten erschossen werden. Tip : Auch die Geschütztürme sprengen und nach Süden gehen. Da erscheint eine Kiste. Mit Tanja einnehmen, damit wird die Geschwindigkeit von ihr erhöht. Zur Verstärkung kannst du im Südosten drei GIs auffinden. Anschließend geht es weiter in Richtung Norden, wo die rechte Teslaspule von einem Schuss von Tanja auf die Fässer zerstört werden kann. Die Spione sollten sich als gegnerische Einheiten tarnen und die beiden Kraftwerke einnehmen (Tipp: Man kann auch alle drei Telaspulen mit Tanja sprengen. Voricht: Die dritte Teslaspule befindet sich im Norden!!); der dritte Spion kann dann das Forschungslabor einnehmen. Tanja sollte aufpassen, dass der Spion nicht einem Wachhund zum Opfer fällt und sollte zudem noch die Tesla-Spule, die sich dort befindet zerstören. Nachdem die Standorte der Raketensilos bekannt gegeben wurden, kann Tanja die Kraftwerke zerstören, damit es keine Probleme mit den Tesla-Spulen gibt.



Nun geht es weiter zum Stützpunkt mit dem Raketensilo im Nordosten, zu der man sich mithilfe der Fässer an der westlichen Mauer Zugang verschafft.

Um zur nächsten Basis zu kommen, gibt es zwei Möglichkeiten:

Bei der ersten musst du erstmal ganz in den Norden und dort am oberen Kartenrand an den Tesla-Spulen vorbei bis zu den Fässern gehen. Diese zerstörst du und verlässt anschließend die Basis über den westlichen Eingang. Etwas weiter im Südwesten befinden sich Einheiten zur

Verstärkung.

Bei der zweiten Möglichkeit gehst du direkt unter der nördlichen Basis vorbei, und kommst direkt zu der Verstärkung. Mit dem Panzer kannst du schnell ein Loch in die Mauer westlich des Raketensilos schießen. Nun kannst du das letzte Raketensilo zerstören.

[\(Menü Allierte\)](#)

Mission 6: Freiheit

Anfangs sollte wieder eine Basis ausgebaut werden, damit die Basis gesichert ist. Es empfiehlt sich die Gebäude



nördlich der Basis zur Sicherung einzunehmen und zwischendurch von Ingenieuren reparieren zu lassen. (Bild 1). Im Südosten die Brücken mit ca. 20 Rocketeers zu sichern. (Bild 2) Später sollte man die Brücke im Norden mit ca. 20 Rocketeers sichern. Auch sollte man die Basis südöstlich mit Prisma türmen verstärken. Sowohl im Norden als auch im Süden der Basis sollten sich GIs vergraben, die angreifende Einheiten abwehren können. Im Nordwesten befindet sich noch ein Krankenhaus, welches du einnehmen kannst. Da von dort auch viele Gegner kommen, solltest du zudem noch einige GIs platzieren. Hast du viele Panzer errichtet, kannst du die Basis im Südosten angreifen. Dort befindet sich das Jefferson Memorial, welches du reparieren solltest, um eine Belohnungskiste zu bekommen. Dann solltest du noch viele weitere Panzer bauen, um anschließend die Basis im Nordosten ebenfalls zu vernichten. Sind alle gegnerischen Einheiten besiegt, hast du die Mission geschafft.

[\(Menü Alliierte\)](#)

Mission 7: Hohe See

Zuerst ist es wichtig die angreifenden Einheiten zu vernichten und die Flotte noch um ca. drei Zerstörer und zwei Ägäis-Kreuzer erweitern. Die Einheiten sollten dann bei der südlichen Engstelle platzieren, zwei Zerstörer jedoch auch noch etwas weiter bei der Basis, falls die gegnerischen Flak-Schiffe durchkommen. Auch zwei Ägäis-Kreuzer sollten noch bei der Werft bleiben, um die vorbeifliegenden Flugzeuge abschießen zu können, damit die gegnerischen Fallschirmspringer gar nicht erst zum Absprung kommen. Nun können erstmal $f\%uuml;n$ Amphibien-BMT gebaut werden. Der erste kann mit einem Ingenieur und ein paar GIs besetzt in den Norden zum Flughafen fahren. Dieser kann dann eingenommen werden und daneben kann noch eine Raffinerie errichtet werden. Die anderen vier BMT sollten voll mit Panzern beladen werden und ebenfalls zum Flughafen geschickt werden. Die GIs sollten die beiden Gebäude besetzen. Um die Atombombe sollte man sich im besten Falle keine Sorgen machen, da diese meist auf die Werft abgefeuert wird. Aus dem Grunde sollten aber vorher die umliegenden Schiffe in Sicherheit gebracht werden. Die BMT beim Flughafen sollten nun in den Nordwesten schwimmen und dann südlich am Festland die Panzer ausfahren lassen. Das Ziel ist ganz klar das Raketensilo. Ist das erstmal vernichtet hat man jedenfalls vor Atomschlägen die Ruhe. Die Einheiten werden dort keine Überlebenschance haben, daher sollten diese zumindest so viel kaputt machen, wie es nur geht. Nun solltest du auch genug Geld haben, um ca. 15 mit Panzern besetzte BMT in den Nordosten schicken kannst. Zudem kannst du auch noch im Süden der Basis mit ein paar Flugzeugträgern angreifen, die jedoch von Zerstörern und Ägäis-Kreuzern begleitet werden sollten. Die Mission ist dann erledigt, wenn du alle sowjetischen Gebäude zerstört hast.

[\(Menü Alliierte\)](#)

Mission 8: Freier Zugang

Über die Brücke geht es weit in Richtung Westen, bis man südlich der Basis angekommen ist. Hier musst du die Fässer am östlichen Eingang sprengen, damit Tanja ohne Gefahr die beiden Kraftwerke erreichen und sprengen kann. Nun kann Tanja noch schnell die beiden Tesla-Spulen zerstören und die Ingenieure nehmen das Leuchtfeuer ein. Nun kann im Süden eine Basis errichtet werden, Tanja sollte sich mit ihrem Team ebenfalls dorthin begeben. Ist der zweite Schwung Verstärkung mit Prisma-Panzern angekommen, kann man mit den vorhandenen Panzern sofort zur gegnerischen Basis fahren, um dort Bauhof, Waffenfabrik und Kaserne zu vernichten. Somit sollte der Sieg gegen die Sowjets kein größtes Problem werden. Nachdem die Basis zerstört ist, werden die verfügbaren gegnerischen Einheiten alle die Basis angreifen. Diese können aber mit Leichtigkeit von Tanja und den GIs abgewehrt werden. Nun müssen ggf. noch verbliebene Einheiten und Gebäude vernichtet werden. Ein paar Sowjets befinden sich noch nördlich der ehem. Basis in einem Sandsack-Kreis.

[\(Menü Alliierte\)](#)

Mission 9: Sonnentempel

Zuerst solltest du die Freiheitskämpfer im Norden befreien, indem jeweils die beiden Wachleute getötet werden. Anschließend kann ein Ingenieur den Flughafen im Nordwesten einnehmen, um weitere Verstärkungen zu ermöglichen. Dieser sollte aber von GIs geschützt werden, da die gegnerischen Einheiten ihn sonst wieder zurückerobern. Der Nighthawk kann kurz dafür genutzt werden, um die Fässer in die Luft zu sprengen und den Geschützturm zu zerstören, dann weiter in den Süden fliegen, wo sich am rechten Rand weitere Fässer befinden, die gesprengt werden können. Noch weiter im Süden sind ebenfalls Fässer, die du mit dem Nighthawk zerstören kannst. Nun kannst du dort noch das Kraftwerk zerstören und den Nighthawk dann aber auch wieder in Sicherheit bringen. Nun sollten sich die Seals mit zwei Ingenieuren zum ersten Prisma-Turm, welche als Maya-Pyramide getarnt ist, gehen. Dort werden dann der Prisma-Turm und das Kraftwerk daneben eingenommen. Angreifende Panzer können mit dem Prisma-Turm vernichtet werden, die anderen Gebäude können nun mit dem Seals zerstört werden.

[\(Menü Alliierte\)](#)

Mission 10: Fata Morgana

Schnell sollte die Basis an den Ecken oben und rechts mit GIs, je einem zusätzlichen Prisma-Turm außerhalb der Mauer und ein paar Panzern gesichert werden, denn schon schnell kommen die ersten Angreifer. Zudem darfst du nicht vergessen, eine Raffinerie zu errichten. Acht geben solltest du des Weiteren auf die gegnerischen Raketenpanzer, die dich von der Ferne attackieren. Sind die ersten Angriffe abgewehrt, solltest du den Mobilen Bauhof zu Einsteins Labor schicken und dort eine zweite Basis errichten, wo du eine weitere Raffinerie baust. Die Basis sollte von ein paar GIs und den bereits vorhandenen Mirage-Panzern bewacht werden. Denn dort hast du mit dem bunten Erz eine gute Einnahmequelle. Im Südwesten befindet sich noch eine beschädigte Raffinerie, die von einem Ingenieur eingenommen und repariert werden kann. In der Belohnungskiste befindet sich der dazugehörige Sammler. Im Westen befindet sich zudem noch ein technologie-Vorposten und auf einer kleinen Insel noch eine Kiste, an die ein Seal gelangen kann. Nun kannst dich mit Prisma- und Mirage-Panzern auf den Weg machen und eine Basis nach der anderen zu vernichten. Die Gegenwehr wird sehr gering sein.

[\(Menü Alliierte\)](#)

Mission 11: Fallout

Der erste Schritt ist die Basis auszubauen und genügend Einheiten bereit zu haben, wenn gegnerische Fallschirmspringer auf der Insel landen. Die Raffinerie im Norden sollte sofort von einem Prisma-Turm geschützt werden, da diese ebenfalls sehr schnell angegriffen wird. Ist die erste Angriffswelle abgewehrt solltest du die nördliche Brücke am Besten von Mirage-Panzern absichern. Mit dem Bau der Chronosphäre kannst du erstmal warten, solange die gegnerischen Raketensilos noch nicht gezeigt wurden. Wichtig ist, dass du deine Basis gut gegen die Gegner sicherst und schon mal viele Prisma- und Mirage-Panzer baust. Südlich der Brücke solltest du noch einige Delfine bereithalten, damit die Dreadnoughts nicht die Basis zerstören. Sind die Raketensilos sichtbar, solltest du so viele Prisma- und Mirage-Panzer wie möglich in die gegnerische Basis bringen. Die geeignetste Stelle ist westlich der Basis, damit du die Fässer sprengen kannst und dann sofort beiden Atomkraftwerke zerstören kannst. Dann sollte die Zeit für die Atombombe erstmal stehen bleiben. Für weitere Angriffe kann man auch mit genügend Harriern sorgen. Nach und nach können weitere Panzer durch die Chronosphäre geschickt werden, um die Raketensilos zu zerstören. Sind alle zerstört, hast du auch diese Mission gemeistert.

[\(Menü Alliierte\)](#)

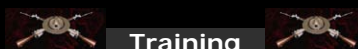
Mission 12: Chrono-Sturm

Damit die Verstärkung eintreffen kann, musst du das Kraftwerk in der Mitte zerstören. Schnell solltest du deine Basis in alle Richtungen absichern, am Besten mit GIs, da die Panzer schnell den Spinnen zum Opfer fallen. Die Waffenfabrik solltest du möglichst weit weg von dem Rest der Basis bauen, da dies das Ziel der Atomrakete sein wird. Mit der Chronosphäre sollten möglichst viele Panzer direkt unterhalb des Raketensilos abgesetzt werden, damit dieses schnellstmöglich vernichtet werden kann. Der gleiche Vorgang wird mit dem Eisernen Vorhang wiederholt. Das wichtigste Ziel sind jetzt noch die Einheiten beim Kremel, welche man am Besten erst mit dem Gewittersturm schwächen könnte und dann mit Mirage-Panzern, die durch die Chronosphäre geschickt werden, endgültig zerstört. Nach zwei Versuchen sollten dort dann auch die Elitetruppen besiegt sein. Nun kann Tanja in Ruhe in den Kreml wandern und sich Romanow schnappen.

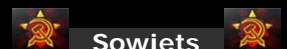
[\(Menü Alliierte\)](#)



Alliierten



Training



Sowjets

Training



Trainingscamp - Tag 1

Trainingscamp - Tag 2

Im Trainingscamp wird die grundlegende Bedienung der Einheiten erklärt.

Sowjets

| | | | |
|--|---|---|--|
|  | Mission 01 - Morgenröte Info | Mission 02 - Feindliche Küste Info | Mission 03 - Big Apple Info |
| | Mission 04 - Heimatfront Info | Mission 05 - Stadt der Lichter Info | Mission 06 - Aufteilung Info |
| | Mission 07 - Chrono-Verteidigung Info | Mission 08 - Schändung Info | Mission 09 - Jäger und Gejagter Info |
| | Mission 10 - Wetterfeste Allianz Info | Mission 11 - Rote Revolution Info | Mission 12 - Polarsturm Info |

Mission 1: Morgenröte

Als Erstes solltest du eine Raffinerie, eine Kaserne und ein Kraftwerk errichten und anschließend vorsorglich schon mal 6 Ingenieure ausbilden und zur Seite stellen. Von dem restlichen Geld können Rekruten ausgebildet werden. Wenn du genügend Rekruten hast, 30 sollten ausreichen, solltest du in Richtung Norden zur Basis der Alliierten gehen. Dort sollten alle GIs und Patriot-Raketen ausgeschaltet werden. Die Ingenieure können dann die Kaserne und die Kraftwerke einnehmen und die Brücke reparieren. Um etwas Geld zu verdienen kannst du die Kraftwerke verkaufen; die Kaserne kannst du als Primär auswählen, damit die Einheiten nicht so weit laufen müssen. Nun kann die Einheit etwas vergrößert werden und die Basis im Westen platt gemacht werden. Dort sollte der Flughafen eingenommen werden, die anderen Gebäude können auch wieder eingenommen und verkauft werden. Nachdem evtl. wieder weitere Einheiten ausgebildet wurden, kann man mit der gesamten Armee nach Norden ziehen, um nun das Pentagon zu vernichten.

[\(Menü Sowjets\)](#)

Mission 2: Feindliche Küste

Nachdem die gegnerischen Einheiten vernichtet wurden, errichtest du deine Basis. Die gegnerischen Raffinerien solltest du stehen lassen. Wenn du eine Kaserne errichtest hast, schickst du zwei Ingenieure in die Raffinerien. Eine der Raffinerien sollte verkauft werden. Zunächst sollte auch schnell eine Werft errichtet werden, um dort ein paar U-Boote herzustellen. Nach kurzer Zeit solltest du U-Boote zur Verstärkung bekommen, um die angreifenden Zerstörer der Alliierten versenken zu können. Sofern du schon ein paar U-Boote hergestellt hast, kannst du die restlichen Zerstörer angreifen und im Südwesten die Werft der Alliierten zerstören. Die Hälfte der Flotte kann dort für den Fall, dass eine weitere Werft errichtet wird, stehen bleiben. Die andere kann zurückkehren, falls noch weitere Zerstörer auftauchen sollten, um die eigene Basis anzugreifen. Als nächstes kannst du mit ein paar Panzern und vielen Rekruten in den Südwesten ziehen und die gegnerische Basis stürmen.

[\(Menü Sowjets\)](#)

Mission 3: Big Apple

Zuerst solltest du wieder eine Basis errichten und drei Ingenieure in die Ölfördertürme im Süden schicken. Gegenüber den Türmen befindet sich ein Hochhaus, welches du vorsorglich mit Rekruten besetzen solltest. Dann solltest du viele Rekruten und ein paar Panzer bauen und diese in den Nordosten schicken, wo sich eine Waffenfabrik befindet. Diese solltest du einnehmen und möglichst viele IBF bauen, welche beim Angriff und der späteren Verteidigung sehr nützlich sein werden. Ein paar Ingenieure solltest du noch ausbilden, das restliche Geld kannst du für Rekruten und IBF verbrauchen. Jetzt wartet im Norden noch das Forschungslabor. Dort solltest du auch wieder ein paar Gebäude, bis auf das Labor, einnehmen und alle Einheiten vernichten. Wenn du viele IBF um das Labor herum platziert hast, dann kannst du das Labor einnehmen. Nun sollte das Bewachen des Psycho-Leuchtfeuers auch kein großes Problem mehr werden.

[\(Menü Sowjets\)](#)

Mission 4: Heimatfront

Bei dieser Mission gibt es zwei Lösungsmöglichkeiten. Bei der ersten Möglichkeit musst du schnell sein und dann auch noch viel Glück haben. Du solltest schnellstmöglich ca. sechs U-Boote herstellen und diese vor der Invasion in den Osten schicken.

Wichtig ist, dass du Rekruten ausbildest und ein paar Flag-Kanonen aufstellst, da du zwischendurch von Flugzeugen angegriffen wirst. Kurze Zeit nach der Invasion werden Amphibien-BMT eintreffen. In einem davon ist auch der Mobile Bauhof der Alliierten. Da die U-Boote langsam sind, kannst du nicht alle BMT zerstören, daher musst du auf jeden Fall den Richtigen erwischen. Notfalls vorher speichern und mehrmals



versuchen. Es müsste ein BMT aus dem zweiten Schwung sein (der kommt aber nur ein paar Sekunden nach dem ersten) und wird eher nach oben fahren und nicht so weit nach links oben, wie die anderen. Wenn du in den Norden zum Festland fährst und dort keine Basis errichtet wurde, dann hast du vermutlich auch den richtigen versenkt und solltest nun leichtes Spiel haben. Mit Panzern und Rekruten kannst du nun die restlichen GIs und Panzer aufspüren und vernichten. Schon ist die

Schlacht gewonnen.

Bei der zweiten Lösungsmöglichkeit sind U-Boote nicht unbedingt notwendig. Zwei U-Boote bei der Werft zu platzieren könnte dennoch nicht schaden, da evtl. noch gegnerische Zerstörer angreifen werden. Wichtig ist, dass schon früh ein paar Flag-Kanonen errichtet werden, da schon vor der Invasion Flugzeuge die Basis angreifen werden. Östlich könntest du noch drei Gebäude besetzen, um gegnerische Angriffe besser abwehren zu können. Nach und nach solltest du möglichst viele Panzer produzieren. Diese kannst du dann in Richtung Osten schicken, um dort die Alliierten anzugreifen. Hast du alle vernichtet, ist auch diese Mission erfolgreich abgeschlossen.

[\(Menü Sowjets\)](#)



Mission 5: Stadt der Lichter

Am Interessantesten ist am Anfang wohl der Ölförderturm westlich des Startpunktes, den man einnehmen sollte. Um den eingegrabenen GIs nicht zum Opfer zu fallen, sollte man die Einheiten aus den Häusern heraus angreifen. Wenn du auf die Fässer schießt, kannst du übrigens noch etwas schneller die Gegner ausschalten. Stück für Stück solltest du dich mit Rekruten, da diese günstig und effektiv sind, nach Norden kämpfen. Weiter nördlich



des Ölförderturms befindet sich ein kleines Fußballfeld; wenn man dort ankommt, bekommt man einen Flak-Laster zur Hilfe. Wenn du noch weiter nach Norden gehst, bekommst du auch noch ein paar Tesla-Trooper zur Verstärkung. Hast du eine große Armee mit Rekruten, kannst du nun jeden Zugang zum Eiffelturm frei schaffen. Östlich des Eiffelturms befindet sich noch ein weiterer Flak-Laster. Beide Flak-Laster sollten beim Eiffelturm stehen, um die alliierte Luftunterstützung abwehren zu können.

Schnell sollten noch ein paar Tesla-Trooper zum Eiffelturm geschickt werden und restliche alliierte Einheiten vernichtet werden, um die Mission zu gewinnen.

[\(Menü Sowjets\)](#)

Mission 6: Aufteilung

Als Erstes sollte, so auch das erste Ziel, eine kleine Basis errichtet werden. Mit einem Hund kannst du schnell die Insel erkunden, auf der du dich befindest. Damit du beim Eintreffen der gegnerischen Flotte vorbereitet bist, solltest du schon früh einige U-Boote und Meeres-Skorpione bauen und Flak-Trooper ausbilden, die Flugzeuge vom Flugzeugträger vom Himmel holen. Da die Meeres-Skorpione günstig und schnell sind, kannst du diese dafür Opfern, um die Grenzen des Festlands zu erkunden. Solltest du auf Gegner oder Prisma-Türme treffen ist es besser, wenn du einfach vorbeifährst. Etwa in der Mitte der Karte gibt es eine Stelle, bei der Links und rechts vom Wasser Festland ist und auf den Seiten Prisma-Türme stehen. Wenn du ca. 20 U-Boote hast, solltest du dich mit diesen und den Dreadnoughts dorthin begeben. Die Dreadnoughts können bequem aus der Entfernung die Prisma-Türme vernichten und mit den U-Booten versenkst du die gegnerischen Schiffe. Nun geht es mit den U-Booten weiter nach Norden, wo du zwei Werften vorfinden wirst. Vernichte diese und anschließend die gegnerischen Schiffe. Ist die gesamte Flotte besiegt, hast du auch diese Mission geschafft.

[\(Menü Sowjets\)](#)

Mission 7: Chrono Verteidigung

Zuerst solltest du schnell deine Basis aufbauen und genügend Einheiten ausbilden. Am wichtigsten sind zunächst ein paar Hunde, die schnell GIs, Scharfschützen und Spione abwehren können. Ein paar Flak-Trooper für die Luftabwehr und Rekruten gegen heranrückende Panzer sind aber auch nicht zu vernachlässigen. Sobald du eine Waffenfabrik errichtest hast, solltest du dich zudem dem Bau von Apokalypse-Panzern widmen. In jede Richtung solltest du ein paar Apokalypse-Panzer und Hunde stellen, dann ist die Basis auch schon ziemlich gut abgesichert. Zudem solltest du im Nord-Westen den herumfahrenden Laster zerstören, damit die Propaganda ein Ende nimmt. Im Osten kannst du noch drei Ölfördertürme und einen Technologie-Vorposten einnehmen. Zur Bewachung empfiehlt es sich dort noch einen Apokalypse-Panzer zu positionieren. Vorbeifahrende LKW hinterlassen nach dem Zerstören jeweils Kisten, die eingesammelt werden können. Hast du alle Angriffe abgewehrt, geht es weiter mit der nächsten Mission.

[\(Menü Sowjets\)](#)

Mission 8: Schändung

Als erstes den Bereich Südlich der Basis mit zweien Desolatoren sichern, da dort nach kurzer Zeit feindliche Truppen landen. Im Norden kann zunächst das Lincoln Memorial zerstört werden, was zu etwas Geld führt. Die beiden Bunker können von Ingenieure repariert und von Rekruten besetzt werden. Mit einem Apokalypse-Panzer schaltest du die gegnerischen Sammler aus, die zum Sammeln vorbeikommen werden. Die Brücke solltest du schnell von ein paar Apokalypse-Panzern bewachen lassen. Mit ca. 10 Apokalypse-Panzern kann dann die Basis auf der anderen Seite der Brücke geplättet werden. Zudem gibt es noch weitere Gebäude, für dessen Zerstörung es Geld gibt. Mit ca. 20 Apokalypse-Panzern kannst du dich dann zum Weißen Haus vorkämpfen. Ist der Weg zum Weißen Haus frei, kannst du dort einen Ingenieur reinschicken, um die Mission abzuschließen.



[\(Menü Sowjets\)](#)

Mission 9: Jäger und Gejagter

Die Basis im Norden ist das erste Ziel. Erst sollten die beiden Soldaten eliminiert werden, dann können die Psi-Trooper die Ingenieure beeinflussen und damit die beiden Gebäude einnehmen. Jetzt geht es weiter in Richtung Nordosten, wo du dich mit dem Raketen IBF, den Psi-Troopern und einem Ingenieur platzierst. Mit dem Raketen IBF schießt du ein Loch in die Mauer, mit den Psi-Troopern ziehst du den Scharfschützen und den Panzer in deinen Bann. Den Panzer kannst du Opfern, wenn du die beiden MG-Stellungen ausschaltest, der Scharfschütze schaltet die GIs aus. Falls noch MG-Stellungen übrig sind, kannst du diese mit dem Raketen IBF vernichten. Anschließend nimmt der Ingenieur den Flughafen ein. Die Fallschirmspringer werden bei der Werkstatt abgesetzt, damit diese schnell die LKW zerstören und das Geld aufsammeln können. Im Nordwesten vom Präsidenten kannst du nun die Seals und Hunde aus sicherer Entfernung vom Scharfschützen eliminieren lassen. Bilde einen Spion aus, welcher das Kraftwerke infiltriert und somit den Strom abschaltet. Dann musst du nur noch einen Psi-Trooper den Präsidenten beeinflussen lassen und auch diese Mission ist erledigt.

[\(Menü Sowjets\)](#)

Mission 10: Wetterfeste Allianz

Auch dieses Mal muss als erstes eine Basis errichtet werden. Baue schon sehr früh eine Werft, um dort erstmal ca. 10 U-Boote zu produzieren. Mit 5 U-Booten zerstörst du die gegnerische Werft und versenkst die Flotte, die sich dort befindet. Mit drei Dreadnoughts kannst du nun die Patriot-Raketen, Prisma-Türme und MG-Stellungen vernichten. Etwas weiter im Südosten befindet sich eine weitere Werft, die du vernichten solltest. Versuche mit den Dreadnoughts die gegnerischen Gebäude auf dem Festland zu bombardieren. Die Dreadnoughts solltest du von ein paar Tintenfischen bewachen lassen, da die Seals gegen diese machtlos sind und ansonsten die Dreadnoughts innerhalb von Sekunden versenken würden. Stell schon möglichst früh die Atomrakete auf, damit du dir schon mal einen großen Vorteil sichern kannst. Mit drei Amphibien BMT, die mit 5 Apokalypse-Panzern und Ingenieuren gefüllt sind, fährst du auf die andere Insel und räumst mit dem Apokalypse-Panzern auf. Wenn die Atomrakete in weniger als 5 Minuten startbereit ist und der Weg zum Alliierten Forschungslabor frei ist, kannst du das Labor einnehmen. Ansonsten solltest du noch etwas warten, da du sonst Ärger mit der gegnerischen Wetterkontrollstation bekommen wirst. Hast du das Labor eingenommen wird dir im Nordwesten die Wetterkontrollstation gezeigt, welche du jetzt schnell mit der Atomrakete vernichten kannst.

[\(Menü Sowjets\)](#)

Mission 11: Rote Revolution

In dieser Mission ist eine gute Verteidigung der Weg zum Erfolg. Denn ständig wirst du von Yuris Truppen angegriffen und wirst keine Zeit haben, selbst einen Angriff zu starten. Daher musst du schnell eine gute Verteidigung aufbauen. Baue schnellstmöglich ein Atomkraftwerk, da du nun genug Energie hast, um eine Vielzahl von Tesla-Spulen aufzustellen. Die übrigen Kraftwerke kannst du dann verkaufen, um etwas Geld zu bekommen. Im Norden und im Osten befinden sich noch zwei Ölfördertürme, die noch etwas Geld erwirtschaften können. Das meiste Geld solltest du für Tesla-Spulen, Rekruten und Hunde ausgeben. Wenn dann noch genug Geld ist, solltest du schon mal ein paar Apokalypse-Panzer und Flak-Kanonen errichten. Hast du dann eine relativ gute Luftabwehr, kannst du auch das Raketensilo aufstellen. Die Atomraketen werden dann direkt auf den Kreml geschossen. Nach zwei gezielten Treffern ist der Kreml zerstört und die Mission gewonnen.



Für Spieler mit weniger Geduld (Zeit ist Geld), gibt es eine schnellere zweite Variante. Als erstes die Basis soweit ausbauen, daß man Zeppeline bauen kann (man bekommt am Anfang 2, aber daß sind zu wenig). Mit ca. 4 Stück Zeppelinen ganz links den Rand entlang, ca 3/4 Höhe der Karte, hinauf (siehe Bild). Durch die Flaks werden diese zwar angeschossen, aber nach ein paar Minuten haben diese sich selbst repariert. Dann mit den Zeppelinen direkt den Kreml zerstören. Ein bis Zwei Zeppeline bleiben übrig und die Basis wird zerstört, aber das Spiel ist nach kurzer Zeit gewonnen.

[\(Menü Sowjets\)](#)

Mission 12: Polarsturm



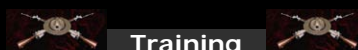
kann eine Werft errichtet werden und mit einer Flotte von ca. 10 U-Booten kann das Festland abgefahren und die zwei Alliierten-Werften zerstört werden. Mit ein paar Dreadnoughts kann dann auf dem Festland schon mal etwas aufgeräumt werden. Ein paar Kirovs können dann in den Südwesten des Festlands fliegen. Die Dreadnoughts räumen die Patriot-Raketen aus dem Weg. Hat man die Chronosphäre entdeckt, ist die Zerstörung nur noch ein Kinderspiel. Damit sind die Missionen der Sowjets auch abgeschlossen.

[\(Menü Sowjets\)](#)

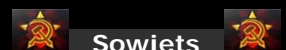
In der letzten Mission sollten gleich zu Anfang schnell ca. 30 Flak-Trooper ausgebildet werden. Nach kurzer Zeit gelangen Raketen IBF durch die Chronosphäre in die Basis gelangen und können so schon schnell abgewehrt werden. Kurz Darauf kommen die ersten Rocketeers, die ebenfalls leicht von den Flak-Troopern abgewehrt werden können. Nach der ersten Angriffswelle hat man genug Zeit, um die Basis auszubauen. Es



Alliierten



Training



Sowjets