

Die Invasion Thandor

Strategiespiel für den PC Nach den ersten acht Spielstufen im vorigen Heft präsentiert COMPUTERBILD-SPIELE Ihnen nun den Rest der Thandor-Komplettlösung. Damit Sie die Allianz vereinen und die hinterhältigen Golraten besiegen können [Spielverlauf siehe Test in Heft 2/2000](#)

Die Invasion Thandor

Strategiespiel für den PC

Wer dieses ausgefeilte Spiel gewinnen will, muss viel überlegen und äußerst planvoll vorgehen. Ohne solide wirtschaftliche Grundlage gibt's zum Beispiel weder Gebäude noch Forschungsarbeiten, Kampfeinheiten oder Waffen in der benötigten Menge

[Spielverlauf siehe Test Seite 24](#)

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemeine Tipps



Die Steigerung der Xenit-Förderleistung ist zwar teuer und dauert lange, lohnt sich aber im Endeffekt immer.

- 1 Verbessern Sie die Xenit-Förderung, so schnell es geht. Dann stehen später deutlich mehr Mittel bereit.
- 2 Stets für genügend Energie sorgen. Ein kleiner Überschuss ist immer von Vorteil, damit Fabriken und Geschütztürme zuverlässig arbeiten.
- 3 Halten Sie, wenn möglich, ein paar Geschütztürme in Reserve, um sie im Notfall sofort setzen können. Das heißt: Türme bauen, aber zunächst noch nicht platzieren.
- 4 Regelmäßig den Spielstand speichern. Wer einen Fehler gemacht hat, muss dann nicht die ganze Spielstufe erneut durchspielen.
- 5 Meistens ist es besser, ein Fahrzeug und eine Waffe komplett zu erforschen. Die Fahrzeuge halten dann mehr aus, die Waffen sind stärker.
- 6 Bauen Sie keine zwei Minen auf eine Lagerstätte. Der Ertrag nimmt dann ab.
- 7 Nicht versehentlich in der Nähe eines Pioniers bauen. Der wird dann nämlich nutzlos.
- 8 Je dichter Sie mit der „Kamera“ an die Objekte herangehen, desto schneller läuft die Zeit. Das bedeutet: beschleunigte Xenit-Förderung.

Angriffstaktiken für Fahrzeuge

Gruppen von sechs mittleren bis schweren Einheiten sind optimal, nämlich übersichtlich und dennoch schlagkräftig. Langsamen Geschützen können Sie einfach ausweichen. Dazu leicht die Fahrtrichtung der Fahrzeuge ändern – der Schuss geht vorbei. Benutzen Sie die [S]-Taste, um Fahrzeuge anzuhalten.

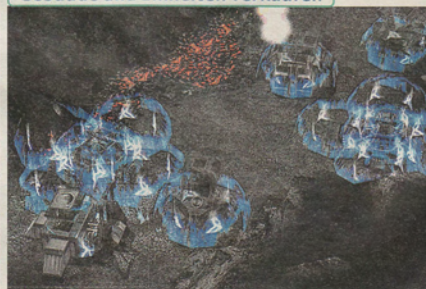
Wenn die Vehikel in Bewegung sind, weisen Sie ihnen mit [Strg] und linker Maustaste ein Ziel zu. So lassen sich im Vorbeifahren Gegner bekämpfen. Mit [S] beenden Sie einen solchen erzwungenen Angriff.

Der Gegner darf nie die Oberhand gewinnen. Wählen Sie ständig lohnende Ziele aus, die mit mehreren Fahrzeugen bekämpft werden sollten. Zunächst angeschlagene Gegner ins Visier nehmen, die schnell besiegt sind. Die können trotz Schwächung genauso schaden wie frische Gegner.



Walker mit Kanone und Raketenwerfer.

Gebäude und Einheiten verkaufen



Hier verschwinden verkaufte Gebäude in einem blauen Energie-Geflimmer. Genauso, wie sie vorher aufgetaucht sind.

Fahrzeuge oder Gebäude, die Sie nicht mehr benötigen – etwa benutzte Pioniere –, können wieder verkauft werden. Wählen Sie dazu mit der linken Maustaste das gewünschte Objekt an. Durch gleichzeitiges Drücken von [Alt] und [D] aktivieren Sie den Verkauf. Der Energiebalken unter dem Objekt wird stetig kleiner, und Ihnen wird die Hälfte der Baukosten erstattet. Mit einem Druck auf [S] lässt sich der Verkauf jederzeit wieder stoppen.

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemeines



Speichern: Drücken Sie im Spiel die Taste [F2], so ist das oben gezeigte Menü zu sehen. Geben Sie dem Spielstand einen beliebigen Namen, und klicken Sie auf „Speichern“.

Bauen: Um abseits der Hauptbasis zu bauen, braucht man ein Pionier-Fahrzeug. Ist so ein Vehikel nicht vorhanden, können Sie Tritium-Silos bauen und damit eine Gebäudekette bis zum gewünschten Bauplatz errichten. Das spart Zeit und Geld (sofern die Strecke nicht zu weit ist) und verschafft Ihnen einen erheblichen Vorteil.

Gebäude bauen



1 Die zweite Schaltfläche von unten (Kreis) öffnet das Baumenu für Gebäude. Zum Bauen erst darauf klicken und dann im Menü auf das gewünschte Gebäude.



2 Ist der Bau beendet – der Balken über dem Hauptquartier zeigt den Baufortschritt an – folgt ein Klick auf die untere Schaltfläche. Die steht für alle fertigen Bauten.

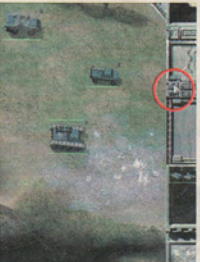


3 Dann gilt es, einen geeigneten Platz für das Haus zu finden. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, so können Sie das Gebäude drehen. Beim Loslassen wird es abgesetzt.

Bewegen



◀ Bewegen einzelner Einheiten: Klicken Sie zuerst mit der linken Maustaste auf die gewünschte Einheit. Nach einem weiteren Klick auf einen Punkt im Gelände (Kreis) fährt die Einheit dorthin.



◀ Gruppenbildung: Per Klick mit der rechten Maustaste auf ein Gruppenfeld (Kreis) werden Einheiten zusammengefasst. Ein Klick mit der linken Maustaste auf dasselbe Feld wählt die Gruppe aus.



◀ Bewegen von Gruppen: Die linke Maustaste gedrückt halten, und die gewünschten Einheiten per Mausbewegung einrahmen. Dann ins Gelände klicken, und die Gruppe fährt dorthin.

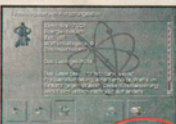


◀ Wegpunkte setzen: Um den Weg vorzugeben, den die Fahrzeuge nehmen sollen, halten Sie [F7] gedrückt und klicken ins Gelände. Die Einheiten fahren diese Punkte dann ab.

Forschen

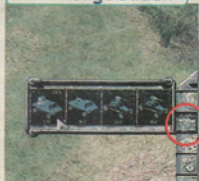


1 Um neue Techniken zu erforschen, zuerst auf das Forschungsgebäude (großer Kreis) klicken, danach auf das Forschungssymbol in der Menüleiste (kleiner Kreis).



2 Dann können Sie wählen, welche neue Technologie erforscht werden soll. Zuerst diese Technologie anklicken, dann die Schaltfläche „Erforschen“ (Kreis).

Fahrzeuge bauen



1 Die verfügbaren Fahrzeuge sind in der dritten Schaltfläche von unten (Kreis) zu finden. Nach einem Klick darauf so oft auf ein Fahrzeug klicken, wie Einheiten benötigt werden.



2 Erst auf die Fabrik klicken, dann auf eine geeignete Stelle (Kreis). Alle in der Fabrik gebauten Fahrzeuge fahren dorthin, sobald Sie fertiggestellt sind. Notfalls auch kilometerweit.

Die 1. Mission



1 Bauen Sie zuerst eine Fahrzeugfabrik, um mehr Spähpanzer zu produzieren. Mit den beiden anfangs verfügbaren Einheiten lassen sich Gegner nämlich keinesfalls besiegen.



2 Vier bis sechs Wiesel mit Ionenwerfer sollten für den Anfang genügen. Falls der Gegner in der Zwischenzeit aufkreuzt, erledigen Ihre Einheiten alles Notwendige. Sobald die kleine Gruppe bereit ist, ...



3 ... wählen Sie alle aus und brechen nach Süden auf. Auftauchende Gegner haben keine Chance, sondern verflühen im Ionenfeuer. Nur weiter, der Weg ist nicht mehr lang.



4 An dieser Bucht stehen die letzten Fahrzeuge des widerspenstigen Feindes. Sobald die bekämpft sind, in Richtung Landzunge abbiegen. Dort steht der Stützpunkt, der zu vernichten ist.



5 Die Zielpunkte Ihrer Einheiten sind als grüne Punkte zu sehen (Kreise). Von dort sind die gegnerischen Gebäude unter Feuer zu nehmen.

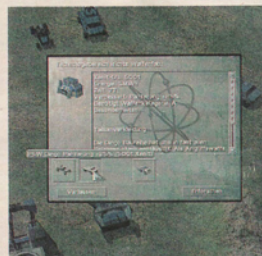


6 Sobald das letzte Gebäude explodiert, ist die Schlacht gewonnen. Sollten irgendwo noch Gegner oder Panzersperren stehen, verschwinden die nach kurzer Zeit.

Die 2. Mission



1 Zunächst ein Forschungszentrum für Kanonen errichten. Dort wird die Kanone entwickelt. Am Besten beide Ausbaustufen erforschen. Das geht auch, während die Einheiten unterwegs sind.



2 Außerdem ist in der Fahrzeugfabrik mit Hilfe von Forschungsarbeit die Panzerung des schwächlichen Dingos zu verbessern. Anschließend eine Gruppe von etwa vier Dingos mit Kanone bauen.



3 Die Dingos eskortieren das Pionierfahrzeug zur nächsten Xenitmine südwestlich. Unterwegs eine weitere Xenitmine bauen, die Kanone und den Dingo dann weiter erforschen. Dann Dingos bauen.



4 Den Wachturm (Kreis) und die Mine aus sicherer Entfernung zerstören. Dann den Pionier nachziehen und die Mine errichten. Die Dingos fahren dann nach Osten in die feindliche Basis.



5 Dort können sie reichlich Schaden anrichten und den Gegner in Kämpfe verwickeln. So kann er sich nicht an der Mine zu schaffen machen. Geschweige denn einen Gegenangriff starten.



6 Währenddessen gruppieren Sie die in der Basis gebauten Dingos und schicken Sie direkt nach Süden. Direkt in die Feindbasis. So wird der Gegner per Zweifrontenkrieg in die Zange genommen.



7 Die Dingos haben den Gegner vernichtet. Wichtig war in diesem Fall vor allem das Tempo des Überfalls. Wenn der Angriff auf das feindliche Hauptquartier schnell erfolgt, kann der Gegner kaum noch Gegenwehr leisten.

Die 3. Mission



1 Wieder ist ein Kanonen-Forschungszentrum zu bauen und die Kanone zu erforschen. Die Dingos müssen ebenfalls verbessert werden. Das Wiesel kommt an den südlichen Ausgang (Kreis), um Gegner abzufangen. Mit den beiden Dingos und dem ...



4 Die beiden Dingos werden dann nach Süden geschickt, um dem Gegner in den Rücken zu fallen. Achtung: Der Feind baut Geschütztürme. Das kostet Sie vielleicht die Dingos – aber ihn viel Geld.



5 Derweil produzieren Sie neue Dingos mit Kanone, die den Weg zur Brücke bewachen. Einer sollte auch den westlichen Eingang der Basis schützen. Ist die Gruppe groß genug, überquert sie ...



2 ... Pioneer geht es sofort nach Osten. Unterwegs werden Gegner bekämpft und eine Xenit-Mine gebaut.



3 Der Pioneer muß diese Mine im Nordosten auf jeden Fall erreichen. Dort muss die Xenitmine errichtet werden.

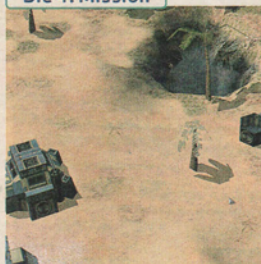


6 ... die Brücke und legt das feindliche Lager in Schutt und Asche. Eventuelle Verluste lassen sich mit immer neuen Dingos ausgleichen. Wenn das Hauptlager zerstört ist, müssen Sie nur noch ...

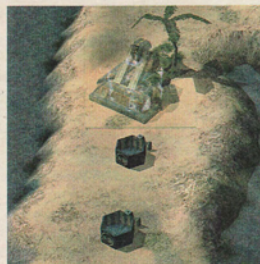


7 ... in Richtung Westen marschieren und dort ein Kraftwerk, eine Tritiumpumpe und zwei Geschütztürme vernichten. Schon ist auch dieser Auftrag siegreich beendet. Weiter so.

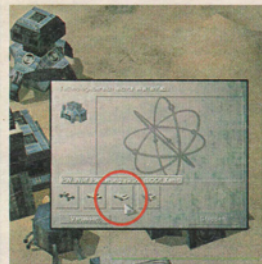
Die 4. Mission



1 Wie in fast jeder Mission ist es besonders wichtig, für ausreichend Geld, also Xenit zu sorgen. Um den Pionier einzusparen, wieder eine Kette mit Tritium-Tanks bauen. Sie führt nach Osten.



2 Auf diese Landenge eine Xenit-Mine setzen. Mit dem zusätzlichen Einkommen am Besten den Wolf erforschen. Er kann stärkere Waffen tragen als der Dingo und hält sich sogar gegen Panzer wacker.



3 Allerdings werden für den Wolf Zwilling-Kanonen gebraucht. Die werden im Kanonen-Forschungszentrum entwickelt. Es empfiehlt sich, zwischen durch zwei Wölfe zu bauen, ...



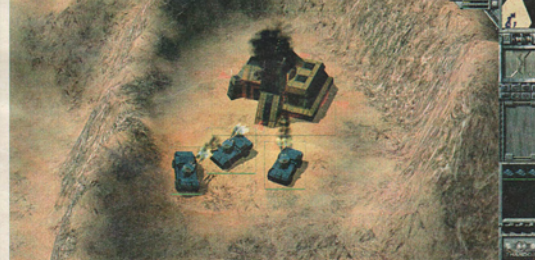
4 ... um die Basis nach Norden zu verteidigen. Von dort kommt der rote Gegner. Dem gelben Gegner gehen Sie offensiv entgegen. Der beste Sammelpunkt für die neuen Wölfe liegt südlich der ...



5 ... neuen Xenit-Mine. Umherstrolchende Gegner werden souverän erledigt. Sobald ein halbes Dutzend Wölfe beisammen ist, geht der Marsch weiter nach Nordosten in die feindliche Basis.

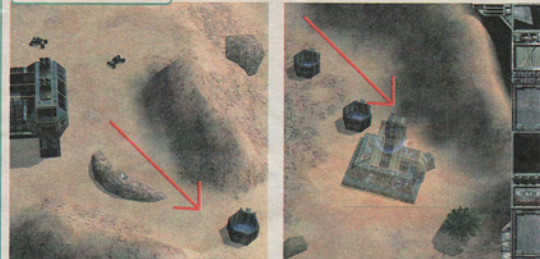


6 Beschießen Sie zuerst die Geschütztürme, am besten aus sicherer Entfernung. In der Basis können die Wölfe sich selbst überlassen bleiben und nacheinander alle Einrichtungen zerstören.



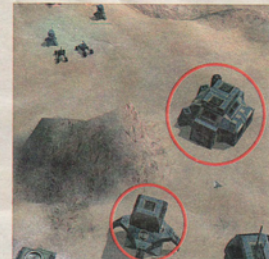
7 Vergessen Sie nicht die zweite Xenit-Mine. Die steht nördlich der Basis auf einem Berg. Die Auffahrt ist im westlichen Teil der Basis. Sobald die Mine zerstört wurde, ist der Auftrag erledigt. Um den roten Gegner brauchen Sie sich nicht zu kümmern.

Die 5. Mission

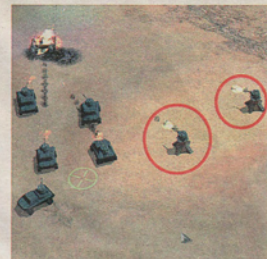


1 Auch in dieser Wüsten-Spielstufe können Sie sich durch Tritiumtankketten einen Vorteil verschaffen. Am Besten Richtung Südosten, bergabwärts bauen. Ferner eine Xenit-Mine errichten.

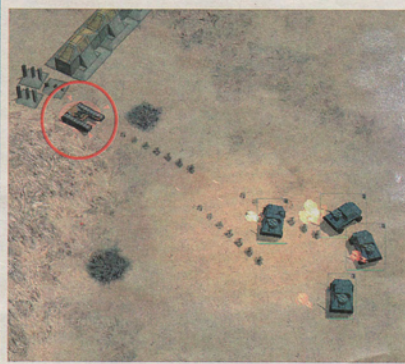
2 Die ist dann auf das gelbe Feld zu setzen. Das Pionierfahrzeug muss allerdings später noch entwickelt werden, zunächst sparen Sie aber Zeit. Und Gegner schießen häufig zuerst auf die Tanks.



3 Dann ein Kanonen-Forschungszentrum und eine Fahrzeugfabrik (Kreise) bauen. Da es schnell gehen muss, wieder der Dingos und die Kanone erforschen. Frühzeitig einige Dingos bauen.



4 Zwei Gegner greifen die Basis und die Xenitmine früh an. Zwei Kanonentürme (Kreise) sind da eine gute Unterstützung. Sind die ersten Angriffe abgewehrt, geht's an die Erforschung des Pioniers.



5 Dann ist mit einem Stoßtrupp von sechs bis zehn Dingos das Gebiet nördlich Ihrer Basis zu säubern. Von Westen kommt der gelbe Gegner immer wieder mit Panzern. Um zu gewinnen, müssen Sie nicht in sein Lager eindringen. Es genügt, die auftauchenden Panzer (Kreis) und Wachtürme zu vernichten.



6 Auf der Ostseite residiert der rote Gegner. Auch dessen Waffen vernichten, dann den gebauten Pionier auf das blaue Tritiumfeld (Kreis) genau zwischen Rot und Gelb ziehen.



7 Bauen Sie eine Tritium-Pumpe. Sobald die auf dem blauen Kristall steht, ist diese Runde gewonnen. Nach einem Raumflug zu einem anderen Planeten geht es in Mission Sechs weiter.

Die 6. Mission



1 Hier gibt's kein zusätzliches Xenit. Deshalb nur die preisgünstigen Dingos mit Kanone erforschen. Die Fahrzeugfabrik steht schon, das Forschungszentrum muss noch errichtet werden. Einige Fahrzeuge bauen, bevor alle Forschungen ...



4 Die erste Sperre ist schnell durchbrochen. Hinter den Mauern stehen schon eine Fabrik und mehrere Anlagen. Zerstören Sie alles, und rücken Sie weiter nach Norden vor.



5 Sobald das Hauptlager erreicht ist, alle Gebäude bis auf das Hauptquartier vernichten. Dann die Einheiten wieder etwas zurückziehen, damit sie das Hauptquartier nicht im Kampf rauch zerstören.



2 ... abgeschlossen sind, und sie südöstlich der Fabrik sammeln. Von dort dringen einige Gegner in Ihre Basis.



3 Mit zehn Dingos geht's nach Süden, dann nördöstlich am Staudamm vorbei und schließlich nordwestlich.



6 Dann (in einer zweiten Fabrik) etwa 20 Dingos bauen. Da Sie diese Einheiten mit in die nächste Mission nehmen, nicht bescheiden sein. Sie können auch schon andere Bauten errichten, ...

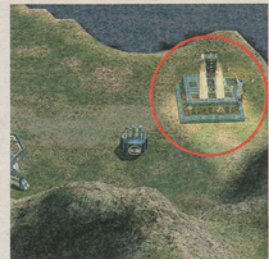


7 ... etwa ein zweites Hauptquartier und zwei Kraftwerke für die nächste Mission. Wenn Sie zufrieden sind, zerstören Sie das feindliche Hauptquartier, und auch diese Mission ist geschafft.

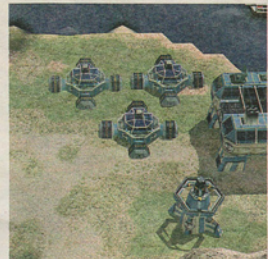
Die 7. Mission



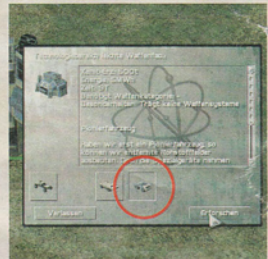
1 Der Staudamm wurde gesprengt und viel neues Land freigelegt. Dank der zahlreichen Dingos aus der vorherigen Stufe sollte es hier keine Probleme geben. Teilen Sie die Wagen in zwei Gruppen auf.



2 Eine Gruppe wird über die Brücke nach Westen geschickt, die andere diesseits des Flusses ebenfalls nach Westen. Außerdem eine Xenit-Mine (Kreis) im neuen Lager errichten.



3 Falls es noch nicht im vorangegangenen Auftrag geschehen ist, sollten jetzt die geforderten Kraftwerke und ein zweites Hauptquartier gebaut werden. Andernfalls können Sie nicht gewinnen.



4 Um die dritte Xenit-Mine zu errichten, brauchen Sie ein Pionier-Fahrzeug. Es wird in der Fahrzeugfabrik mit einem Klick auf die entsprechende Schaltfläche (Kreis) erforscht und dann gebaut.



5 Am nördlichen Ufer erobern die Dingos ein Xenitfeld. Dort einen Pionier hinschicken, um die dritte Xenitmine zu errichten. Die Dingos werden weiter nach Westen beordert.



6 Gleichzeitig rückt auch die andere Gruppe nach Westen vor und räumt unterwegs alle Sperren aus dem Weg. Der Widerstand ist kaum der Rede wert und schnell überwunden.



7 Folgen Sie dem Fluß bis ins Herz der feindlichen Basis. Dort können sich die Dingos so richtig austoben. Ist das letzte feindliche Gebäude dem Erdboden gleich gemacht, verlassen Sie diesen Planeten wieder, um andere unterdrückte Völker zu befreien. Ohne solche Heldentaten hätte die Allianz keine Chance.

Die 8. Mission



1 Auch in dieser Mission Tritium-Tanks bauen, um den Pionier zu sparen. Die Kette aus sieben Tanks direkt nach Norden zur ersten Mine ziehen, von dort eine weitere Kette nach Osten.



2 Hier wird die zweite Mine errichtet (Kreis). Bauen Sie dann ein Kanonen-Forschungszentrum, um die Kanone zu erforschen. Dann einige Kanonendingos fertigen, um die Minen zu schützen.



3 Anschließend die Doppelkanone und den Wolf erforschen, aber schon Wölfe bauen, bevor alles erforscht ist – die Gegner kommen bald (Kreis). Eine zweite Fahrzeugfabrik im Norden ist hilfreich.



4 Einige Wölfe vor den Brücken platzieren, damit keine Gegner Ihre Gebäude bedrohen können. Es gibt drei Feinde. Einen ganz im Nordwesten, einen im Osten und den stärksten im Nordosten.



5 Sobald genügend Wölfe vorhanden sind, etwa vier bis sechs, können Sie damit die Brücken überqueren und die Gegner angreifen. Der Gelbe im Nordosten ist am Besten gesichert und wehrt sich am stärksten. Hier ist Nachschub einzuplanen, den Sie als Verstärkung hinterher schicken sollten.

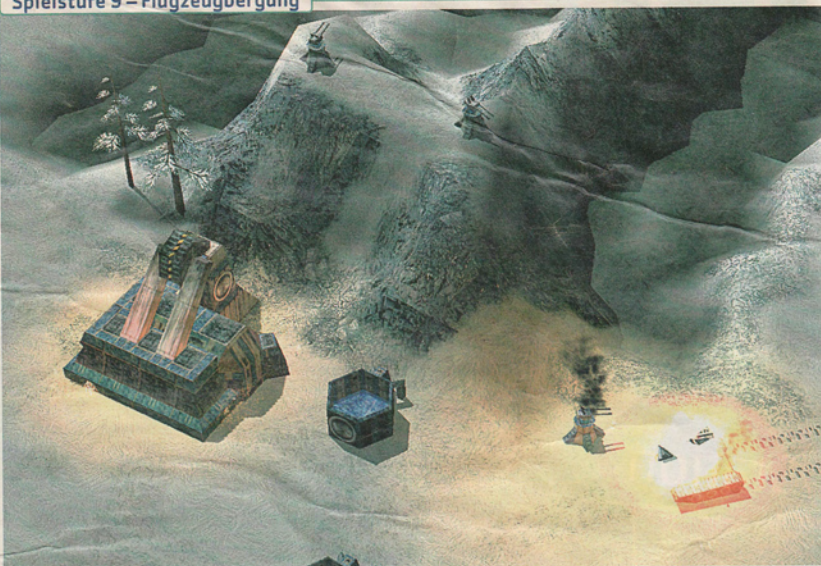


6 Der rote Feind im Osten ist schnell besiegt. Die meisten Einrichtungen können ohne Gefahr aus der Distanz abgeschossen werden. Falls er Türme errichtet, die Einheiten etwas zurückziehen.



7 Sind die beiden anderen Gegner vernichtet, ziehen Sie alle Kräfte in der gelben Basis zusammen. Gegen so viele Dingos hat auch der Gelbe keine Chance mehr. Glückwunsch. Gut gemacht!

Spielstufe 9 – Flugzeugbergung



1 Für eine optimale Startposition sollten Sie sich gleich drei Xenit-Minen sichern. Dazu werden drei bis vier Tritium-Tanks und natürlich die drei Minen gebraucht. Bauen Sie also diese Einrichtungen. Die erste Xenit-Mine befindet sich direkt nordwestlich der Basis. Dort auch die Tanks bauen, ferner in dieser Zeit im Hauptquartier die Xenit-Förderleistung steigern. Dazu sollte ein Flak- und Kanonenzentrum errichtet werden, um das Doppel-MG zu erforschen. Die Geschütztürme sind zu verbessern. Danach werden ein Kraftwerk und vier bis sechs Doppel-MG-Türme zum Schutz der beiden nördlichen Minen hoch gezogen. Anschließend die Doppel-Kanone erforschen. Während eine Panzerfabrik gebaut wird, können Sie mit den beiden Raketenpanzern die grüne Basis (östlich der zweiten Mine) aufsuchen. Rechtzeitig wieder zurückziehen, damit die Panzer nicht verloren gehen. Weitere Geschütztürme und Kraftwerke bauen. Achtung: Von Norden rollen regelmäßig fremde Panzer auf die Basis zu. Zur Verteidigung den Panther erforschen und Kanonen-Panther bauen.



2 Der bereitstehende Pioneer wird derweil mit den beiden Panzern in den Südosten geschickt. Um die dritte Mine zu entdecken, mit den drei Schiffen auf der Westseite nach Norden fahren. In die rote Basis östlich dieser Szene können Sie mit Hilfe von Tanks einen Turm setzen.



3 Vier Panther fahren nach Südosten in die grüne Basis. Erforschen Sie den Pioneer und schicken Sie ihn mit zwei Xenit-Minen, einer Tritium-Pumpe und drei Tanks hinterher. Nach der Eroberung wird die Gruppe nach Norden geschickt, um die zweite Basis anzugreifen.



4 Weitere Panther stoßen von der Basis nach Norden vor. Der zweite Gegner im Norden und der rote bei Ihrer dritten Mine im Nordwesten sind zu bezwingen, bevor Sie das Flugzeug (ganz im Norden) bergen. Dort gibt es den ersten Hinweis auf die Golrate.

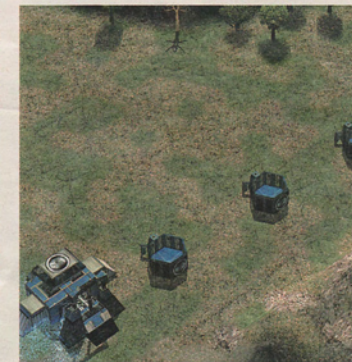
Spielstufe 12 – Der alte Feind



1 Diese Spielstufe ist schnell gewonnen, ohne auch nur einen einzigen Schuss abgeben zu müssen. Selbst der Fahrzeugbau ist völlig überflüssig. Schicken Sie den Pioneer nach Süden durch die Panzersperren und dann nach Westen zu der eingekreisten Stelle.



2 Bauen Sie drei Tanks sowie je eine Xenit- und Tritium-Mine für die Felder nördlich und südlich des Pioniers. Dann weitere vier Tanks und eine Xenit-Mine errichten. Mit den Tanks wird der Hügel südlich der Xenit-Mine überwunden und dort eine zweite Mine gebaut.



3 Von dieser Xenit-Mine aus lässt sich eine Dreier-Tank-Kette Richtung Südwesten bauen, bis das Tritiumfeld erreicht ist. Dort eine Tritium-Mine aufstellen. Dann muss nur noch im Hauptquartier die Tritium-Pumpleistung erhöht werden, um zu gewinnen.

Spielstufe 10 – Warnschuss



1 Steigern Sie zunächst die Xenit-Förderung, und schicken Sie die Walker, den Jeep und den Pioneer zur Xenit-Lagerstätte. Der Emu wird verbessert, und eine Xenit-Mine auf der Lagerstätte gebaut. Der Emu ist erneut zu verbessern. Der feindliche Pioneer wird mit den Walkern abgewehrt. Dann sollten ein Kraftwerk und ein Kanonen-Labor errichtet werden.

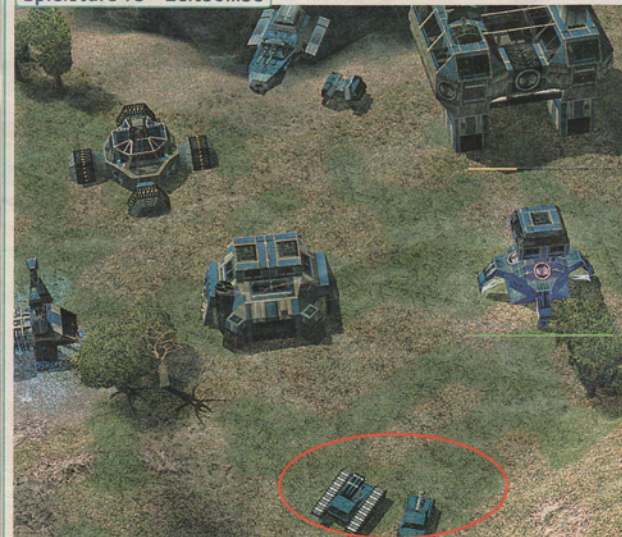


2 Am Tritiumfeld wird der von Süden kommende Gegner aufgehalten. Er verfügt über etwa fünf Dingos, einzelne Jeeps und, später, Dual-Laser-Panzer. Nachdem die Kanone erforscht ist, bauen Sie einen Walker und schicken ihn zur Unterstützung nach Süden. Dann die Kanone und den Emu verbessern. Anschließend fünf Emus bauen und zum Tritiumfeld schicken.



3 Dann erneut die Xenit-Förderleistung steigern und danach zehn weitere Emus bauen. Die bleiben am Tritiumfeld stehen, während die anderen weiter nach Süden fahren. Sobald die beiden gegnerischen Geschütztürme (Kreise) zerstört sind, endet diese Spielstufe. Alle Einheiten werden in die nächste Stufe übernommen (deshalb die zehn Reserve-Emus).

Spielstufe 13 – Zeitbombe



1 Errichten Sie Ihr Lager und darauf gleich eine Fahrzeugfabrik. Dort wird der Dingo zweimal verbessert. Ferner ein Kanonen-Zentrum bauen, um die Kanone endgültig zu erforschen. Derweil bewachen Ihre Fahrzeuge den südlichen Eingang zur Basis (Kreis). Sind die Vehikel zu schwach, bauen Sie zwischendurch einen Dingo mit Kanone. Ist alles erforscht, lautet der Auftrag: viele Dingos mit Kanone bauen. Deren Sammelpunkt liegt vor dem südlichen Eingang zur Basis.



2 Schicken Sie etwa sechs bis zehn Dingos nach Südwesten, um die Panzerfabrik zu zerstören. Dann: Pioneer erforschen und bauen. Die Kampfeinheiten ziehen von der Panzerfabrik weiter Richtung Osten ...



3 ... und vernichten dort die Xenit-Mine. Schicken Sie den Pioneer hierher, und errichten Sie eine eigene Xenit-Mine. Auf dem Berg südlich der Mine steht ein Geschützturm, der zuvor zerstört werden muss.



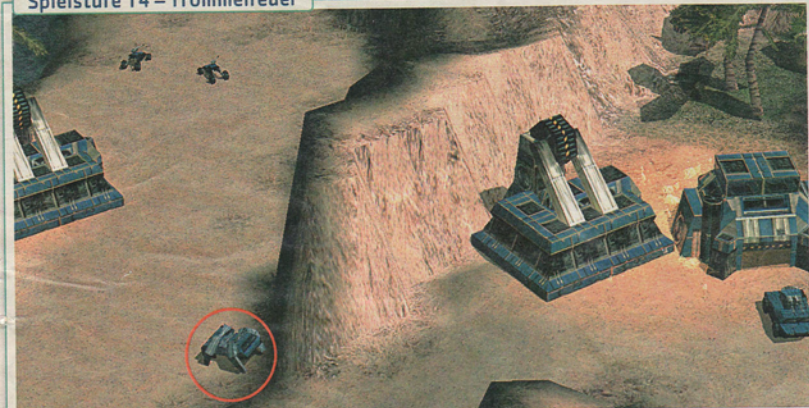
4 Dann ist eine zweite Fahrzeugfabrik neben der neuen Mine zu bauen. Mit zwanzig Dingos wird der Berg bezwungen. Dort stehen viele Tritium-Minen, noch mehr Geschütztürme und die gegnerische Basis.



1 So ganz überraschend ist der Einfall der feindlichen Golrate ja eigentlich nicht. Mit den vorsorglich gebauten zehn Walkern marschieren Sie direkt in die mittlere Ebene. Da der Gegner noch keine eigene Streitmacht aufbauen konnte, ist kaum Gegenwehr zu erwarten.

2 Gehen Sie absolut konsequent vor: einfach alle Gebäude vernichten, die ins Visier geraten. Gelingt diese Aktion nicht schnell genug, greift der Golrate Ihre Basis allerdings noch von der See her mit einem einzelnen Gleiter an. Daher für den Notfall am Meer einen Turm oder einen Walker zur Verteidigung bauen.

Spielstufe 14 – Trommelfeuer



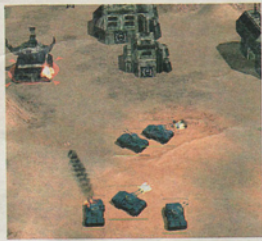
1 Gleich zu Beginn können Sie per Diplomatie-Schaltfläche den drei „bunten“ Völkern ein Bündnis anbieten. Tun Sie das auch während des Spiels immer wieder. Wenn ein Volk einverstanden ist, darf man nämlich sofort dessen Technologie nutzen. Dann die Xenit-Förderleistung verbessern sowie einen Pionier erforschen und bauen. Ihre Jeeps fahren nach Norden. Jetzt wird ein Kanonen-Zentrum konstruiert, der Wolf erforscht und der Pionier nach Norden zwischen die beiden Xenit-Lagerstätten geschickt (Kreis). Unterdessen eine Xenit-Mine bauen, die Kanone erforschen und zwei Mal den Geschützturm verbessern. Sobald die Mine errichtet ist, wird gleich eine zweite erstellt. Erforschen Sie den mittleren Geschützturm und die Zwillingsskanone. Für die Minen wird je ein mittlerer Geschützturm benötigt. Zwillingsskanone und Wolf werden komplett erforscht.



2 Bauen Sie dann eine neue Fahrzeugfabrik an der östlichen Mine. Die alte kann verkauft werden. Viele Wölfe bauen. Zwei schützen die nördliche Mine, ...



3 ... die anderen sammeln sich im Canyon südlich der Fabrik. Mit sechs Wölfen nach Süden fahren und die golratzische Xenit-Mine zerstören.



4 Mit den Überlebenden und dem Nachschub aus der Fabrik geht's nach Nordosten zu einer Tritium-Pumpe und danach weiter nach Norden in die Feind-Basis.



5 Ist hier alles vernichtet, steht nur noch ein Kraftwerk samt Pumpe im äußersten Nordosten der Karte. Wer auch das zerstört, hat die Spielstufe gewonnen.

Spielstufe 15 – Flucht nach vorn



1 Erstellen Sie sofort zwei Xenit-Minen, und schicken Sie Ihre Pioniere nach Norden und Südosten. Die beiden Panzer begleiten den nördlichen Pionier.



2 Nach dem Bau eines Kanonen-Zentrums wird die Kanone erforscht. Für die beiden Minen und den Ausgang Ihrer Basis (Kreis) werden drei Türme benötigt.



3 Erforschen Sie weiter die Türme und die Kanone. Dann ein Kraftwerk und weitere Türme anfertigen. Die südliche Mine lässt sich mit sechs Türmen schützen (Kreis).



4 Bauen Sie nun an der südlichen Mine eine Fahrzeugfabrik und darin den Pionier. Mit ihm wird eine Tritium-Pumpe südlich der Fabrik hochgezogen.

5 Über die nördliche Passage sollten keine Gegner mehr kommen. Behalten Sie aber trotzdem zwei Türme in Reserve, also fertig gebaut im Menü, damit im Notfall sofort welche zur Verfügung stehen. Dann die Xenit-Förderung steigern. Die Uhr dürfte zirka 20 Minuten Restzeit anzeigen. Nochmals die Xenit-Förderung verbessern. Ein weiteres Kraftwerk wird auch benötigt. Mit vier Tanks gelangen Sie südlich von der Tritium-Pumpe zu einer weiteren Xenit-Mine. Nun sollte genügend Geld vorhanden sein, um schnell den Dingo verbessern und eine kleine Armee mit Kanonen-Dingos aufstellen zu können. Auch der Bau einer zweiten Fahrzeug-Fabrik ist möglich. Schicken Sie die Dingos dann die Schräge hinauf und von oben Richtung Westen in die feindliche Basis. Verluste sind mit weiteren Dingos spielend auszugleichen.

Panzer Goliath mit Artillerie.



Spielstufe 16 – Der Außenposten



1 Der Planet der Golratz ist erreicht. Errichten Sie das Hauptquartier, das Kraftwerk und die Xenit-Mine. Sofort eine weitere Xenit-Mine bauen. Der Pionier fährt mit drei Kämpfern nach Norden. Rechts von der Brücke ist eine Xenit-Lagerstätte.



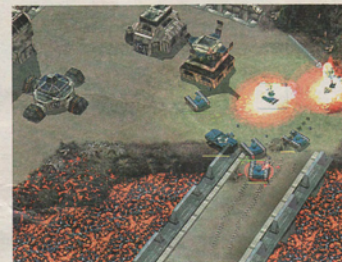
2 Mit vier Tanks gelangen Sie westlich von der Basis zu einem Tritiumfeld. Der vierte Kämpfer passt hier auf. Jetzt ein Kanonen-Zentrum erstellen und die Kanone komplett erforschen. Außerdem zwei Mal den Geschützturm verbessern.



3 Mit sieben Tanks können Sie weiter im Westen eine dritte Xenit-Lagerstätte erreichen. Etwas nördlich davon ist ein guter Platz, um mit vier Kanonen-Türmen den Engpass zu kontrollieren. Dorthin gelangen Sie ebenfalls mit einigen Tritium-Tanks.



4 Zwei bis drei Türme bauen, um die Nordmine zu schützen. Jetzt braucht die Basis ein weiteres Kraftwerk und das Spezial-Labor, in dem das Reparatur-Modul erforscht wird. Bauen Sie eine Fahrzeugfabrik, um den Wolf zu entwickeln.

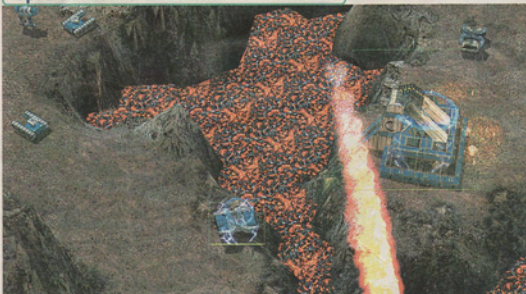


5 Dann zwei Reparatur-Wölfe für den Norden und den Südwesten bauen. Das Reparaturmodul verbessern. Zwei weitere Wölfe und nach Bedarf einige Türme bauen. Dann wird es Zeit für eine Panzerfabrik. Verbessern Sie dort den Dachs und errichten Sie ...



6 ... ein Kraftwerk. Ist der Dachs entwickelt, werden viele davon produziert, außerdem weitere Reparatur-Wölfe. Ist die Gruppe groß genug (etwa zehn Dachs) greifen Sie die Basis im Nordwesten an. Nicht vergessen, die Xenit-Mine im Nordosten zu zerstören.

Spielstufe 17 – Auf dem Vormarsch



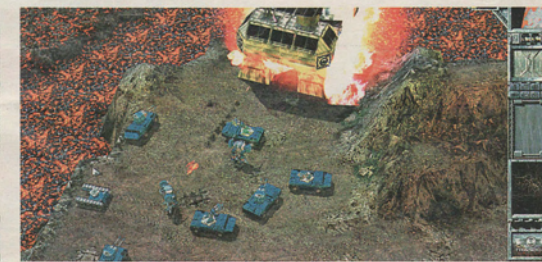
1 Nicht gleich bauen, sondern erst den Berg hoch fahren. Mit einem Pionier bauen Sie die Xenit-Mine auf der anderen Seite des Grabens. Der feindliche Pionier, der dort bauen will, wird abgeschossen. Ihre Basis wird auf dem Plateau errichtet.



2 Sofort eine Xenit-Mine bauen und den zweiten Pionier nach Norden schicken. Die Xenit-Mine unterhalb der Basis setzen. Eine weitere Mine und eine Tritium-Pumpe ganz im Norden platzieren.



3 Mit den Panzern und Walkern wird die Kreuzung gesichert. Nun brauchen Sie ein Spezial-Labor. Dort wird die Reparatur-Einheit erforscht. Eine Fahrzeugfabrik ist jetzt wichtig, um den Wolf zu entwickeln. Dann Wolf und Reparatur-Einheit zu Ende erforschen. Anschließend bauen Sie zwei Wölfe, die Panzer und Walker reparieren. Bauen und setzen Sie dann ein Kanonen-Zentrum, um die Zwillingsskanone zu entwickeln.

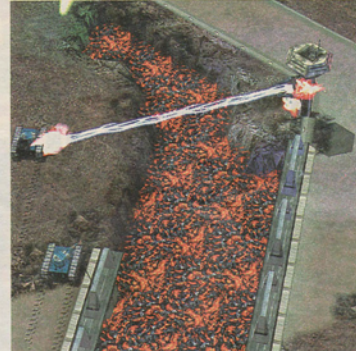


4 Mit fünf Wölfen erobern Sie die feindliche Basis, lassen aber ein Gebäude stehen. Dann zurückziehen, damit die Wölfe nicht selber angegriffen, und eine große Streitmacht aufbauen – Panzer sowie Walker mit Raketen und Artillerie. Die wird vor den grauen Passagen im Norden in Stellung gebracht. Sobald 20 Kampfgruppen stehen, können Sie das letzte Gebäude vernichten. Die Truppen kommen mit in die nächste Spielstufe.

Spielstufe 18 – Gegenangriff



1 Haben Sie in der vorherigen Spielstufe ausreichend Kampfeinheiten produziert, dürfte es nun keine Probleme geben. Die westliche Gruppe rückt nach Norden vor. Die gefährliche Tesla-Spule, die Stromstöße verschleßt, wird von der Artillerie schnell vernichtet. Dann geht's schon weiter in die Basis.



2 Die östliche Gruppe verfährt genauso – rückt also über die aus der Lava aufgetauchten Brücke nach Norden vor. Eine weitere Tesla-Spule muß zerstört werden, dann ist der Weg in die Basis frei. Vielleicht gehen dabei ein paar Einheiten verloren, aber das macht nichts, schließlich sind ja genügend davon vorhanden.



3 Außer dem grolatischen Hauptquartier gibt's noch an zwei weiteren Standorten Gebäude. Westlich der Basis steht eine einsame Xenit-Mine, die Sie zerstören müssen. Außerdem wartet im äußersten Nordosten noch eine weitere Mine auf Ihre Panzer. Ist alles vernichtet, haben Sie diese Spielstufe erfolgreich absolviert.

Spielstufe 19 – Tritiumtod



1 In dieser Stufe gibt es kein weiteres Xenit. Bauen Sie daher nur ein Xenit-Silo, und verbessern Sie zwei Mal die Xenit-Förderleistung. Während dieser Zeit fahren die Panzer nach Westen. Alle Mauern am Straßenrand zerstören und nach Norden zur ersten Tritium-Pumpe vordringen. Der Gegner baut immer wieder Geschütztürme. Aus einiger Entfernung angreifen, sonst treffen die Flammenwerfer nicht genau. Stark beschädigte Einheiten werden zurückgezogen, damit sie regenerieren können. Errichten Sie eine Fahrzeugfabrik, eine Panzerfabrik und ein Spezial-Labor. Dort werden der Panther, das Reparatur-Modul und der Flammenwerfer erforscht. Sobald wie möglich muss ein Reparatur-Panzer nach Westen geschickt werden. Dort versammeln sich auch Ihre Panzer zur Ausbesserung. Derweil wird weiter am Panther und am Flammenwerfer geforscht. Die Fahrzeugfabrik wird abgerissen, statt dessen ein weiterer Reparatur-Panzer erstellt.



2 Mit der frischen Gruppe geht es weiter nach Westen zur zweiten Tritium-Pumpe. Nördlich dieser Stelle liegen noch zwei weitere Tritiumfelder.



3 Ein Tritium-Lager ist am Ende des Weges, das andere erreichen Sie, wenn Sie die westliche Steigung hinauf fahren und sich dort nach Norden wenden.



4 Derweil rollen die fertig erforschten Flammenwerfer-Panther und ein Reparatur-Panzer direkt nach Süden zu dieser Barriere.



5 Weiter nach Westen vorrücken, um die Energiezentrale der Grolaten zu vernichten. Deren Hauptquartier liegt südlich davon auf einem Hügel.



6 Von dort fahren die Panzer weiter nach Osten, während der Nachschub-Trupp die auf dem Bild sichtbare Tritium-Pumpe angreift.



7 Schließlich treffen beide Gruppen im Osten ein, wo die beiden letzten Pumpen stehen. Folgen Sie einfach den Straßen.

Spielstufe 20 – Industriekomplex



1 Bauen Sie die Basis auf, und produzieren Sie zwei Tanks sowie eine Xenit-Mine. Mit den Tanks ist eine Erweiterung nach Norden möglich. Die Mine sollte möglichst weit östlich stehen, damit der große Goliath-Panzer daran vorbei fahren kann. Die Xenit-Förderung ist verbesserungswürdig. Eine Fahrzeugfabrik und eine Panzerfabrik bauen, dann zur Mittelgewinnung die Fahrzeugfabrik wieder verkaufen.



2 Ihre vier Fahrzeuge rollen nach Nordosten und zerstören dort vorsichtig die Sperre. Achtung, der Gegner baut neue Türme. Den Goliath erforschen und ein Artillerie-Zentrum bauen, um die Artillerie zu erkunden. Unterdessen kommen zwei, drei Walker aus dem Nordosten.



3 Bauen Sie fünf Artillerie-Goliaths. Einer fährt nach Norden, die anderen nach Nordosten. Von dort mit den anderen Einheiten über die Brücke. Hinter der Sperre warten und einige Walker abfangen.



4 Sobald genügend Goliaths eingetroffen sind, teilen Sie die Gruppe auf. Ein Teil folgt der Straße und vernichtet unterwegs Türme und Sperren. Am Besten natürlich aus einiger Entfernung.



5 Die andere Gruppe fährt nordöstlich durch das Gelände, um an einer anderen Stelle in die gegnerische Basis einzudringen. Auch hier müssen unterwegs Sperren vernichtet werden.



6 Sobald Sie in seinem Zentrum sind, hat der Gegner schon verloren, und seine riesige Basis kann bequem vernichtet werden. Die Grolaten können in dieser Spielstufe keinen Ärger mehr machen.

Spielstufe 21 – Der Todesstoß



1 Die Basis errichten und dann sechs Tanks sowie eine Xenit-Mine Richtung Osten bauen. Danach wird die Xenit-Förderleistung in Ihrem Hauptquartier zwei Mal verbessert.



2 Greifen Sie die Türme im Westen an. Dann: Rückzug, bevor Einheiten verloren gehen. Eine Fahrzeug- und eine Panzerfabrik sowie ein Artillerie-Forschungszentrum und ein Kraftwerk bauen. Den Goliath samt Artillerie-Bewaffnung erforschen. Dann einen Pionier und den Panther entwickeln sowie das Kanonen-Zentrum errichten, um die Doppelkanone zu erforschen. Bauen Sie vier ...



3 ... Artillerie-Goliaths und fünf Kanonen-Panther, die nach Süden vorrücken. Vor der fremden Fahrzeugfabrik den Gegenangriff der Grolaten abwarten. Dann geht's weiter nach Südosten.



4 Für die Xenit-Lagerstätten hinter den Barrieren brauchen Sie zwei Pioniere und zwei Minen. Neben dieser Mine wird eine zweite Panzerfabrik errichtet, in der Panther und Goliaths vom Band laufen.



5 Sammeln Sie Ihre Armee an diesem Engpass nordöstlich der zweiten Panzerschmiede. Wenn etwa 15 Panzer zur Verfügung stehen, kann's los gehen – immer der Straße nach.



6 Vor der Brücke stoppen und per Artillerie die Gebäude auf der westlichen Seite zerstören. Hinter der Brücke ist die Grolaten-Basis zum Greifen nah – und damit der Sieg über dieses böse Volk.

GEHEIME TRICKS

Sie können die folgenden Tricks nutzen, wenn Sie in einer Spielstufe nicht weiterkommen. Aber sparsam einsetzen, damit der Spielspaß nicht verdorben wird.

1 Drücken Sie die [↩]-Taste. Am linken unteren Bildschirmrand erscheint ein Eingabezeichen.

2 Tippen Sie den folgenden Satz mit allen Satzzeichen und korrekter Groß- und Kleinschreibung: **Oh grosser Thomas, erlöse mich!**

3 Drücken Sie [⏪]. Links oben erscheint ein graues Feld, in dem der Satz **Hmm, na gut ;)** erscheint. Jetzt können Sie die folgenden vier Schummeltricks anwenden.

4 Drücken Sie gleichzeitig [Strg], [Alt] und [A], um die ganze Landschaft zu sehen.

5 Drücken Sie gleichzeitig [Strg], [Alt] und [X] für 1000 zusätzliche Einheiten Xenit.

6 Drücken Sie gleichzeitig [Strg], [Alt] und [E] für jeweils 100 Einheiten Energie.

7 Drücken Sie gleichzeitig [Strg], [Alt] und [Z], um sehr schnell zu forschen und zu bauen.