

Command & Conquer – Komplettlösung (NOD Basismissionen)

Level 1: Libyen

Ein Missetäter muß zur Steckdose gebracht werden. Für diese Aufgabe steht Euch ein kleines Vollstreckungskommando zur Verfügung, das Ihr zunächst in südliche Richtung steuert. Die vereinzelt auftretenden GDI-Trupps sollten dabei kein Hindernis sein. Dann geht's nach Westen und bei der nächsten Abzweigung nach Norden in ein Dorf. Das Ziel der Vernichtung hält sich auf einer Ebene etwas nördlich des Dorfes auf.

Level 2: Ägypten

In diesem Warm-up-Level errichtet Ihr Eure Basis ganz im Südosten. Nachdem Ihr eine Tiberium-Raffinerie möglichst nahe beim Feld errichtet habt, beginnt Ihr sofort mit der Produktion zahlreicher Schützen. Währenddessen müßt Ihr ein paar Angriffe von GDIern abwehren. Sobald Ihr eine ansehnliche Horde Soldaten zusammenhabt, startet Ihr den Vernichtungsschlag gegen die nahegelegene GDI-Basis. Hierbei teilt Ihr Eure Kräfte und greift gleichzeitig von Norden und Süden an.

Level 3: Sudan

Eure Basis errichtet Ihr bei dem Tiberiumfeld, das sich etwas nördlich von Eurer Ausgangsposition befindet. Nun müßt Ihr zunächst einen relativ heftigen Ansturm der feindlichen Truppen abwehren. Schont dabei Eure NOD-Mots, denn mit diesen stoßt Ihr direkt im Anschluß an die Attacke nach Westen vor und zerstört den wehrlosen Sammler des Gegners, der nun ohne Rohstoffnachschub auskommen muß. Ihr baut unterdessen eine kombinierte Armee aus Schützen und Panzerfäustlern auf. Beim entscheidenden Ansturm auf die GDI-Basis ganz im Nordwesten empfiehlt sich die Bildung von kleinen Trupps mit jeweils 5 Schützen und 5 RAKs.

Level 4: Tschad

Bei dieser Mission empfiehlt sich die Bildung von Teams (Strg + Nr.):

Team 1: Kampfbuggys

Team 2: NOD-Mots

Team 3: Schützen

Team 4: RAKs

Eure Route zur Farmsiedlung führt über eine Furt in südliche Richtung bis an den südlichen Spielfeldrand. Hierbei ist strengstens darauf zu achten, daß Fußtruppen mit Buggys und Schützen sowie gepanzerte Ziele mit RAKs und Mots angegriffen werden, sonst wird Euer Auftrag sehr schnell scheitern. Auf diese Weise arbeitet Ihr Euch am südlichen Rand nach Westen vor, bis Ihr an die Straße gelangt, die in nördlicher Richtung zur Farmsiedlung führt. Nach deren Zerstörung und der Vernichtung der restlichen GDI-Einheiten ist Euer Auftrag erledigt.

Level 5: Mauretanien

Eure Basis errichtet Ihr bei dem Tiberiumfeld, das sich etwas nordwestlich von Eurer Ausgangsposition befindet. Die GDI-Basis liegt nördlich von dieser Position. Eure NOD-Mots eignen sich hervorragend, um in Blitzattacken nach Westen vorzustoßen und die dort agierenden GDI-Sammler zu zerstören. Ist der Westen von den GDI-Sammlern gesäubert, solltet Ihr dort eine zweite Tiberiumraffinerie errichten. Ihr könnt jetzt in aller Ruhe eine Armada von 20 bis 25 Panzern aufrüsten, die dann in Begleitung von Invasoren in die Basis einrücken. Das geht um so leichter, wenn Ihr das Lager von Norden und Süden gleichzeitig angreift. In den Norden des Lagers gelangt Ihr, indem Ihr am westlichen Spielfeldrand nach Norden fahrt und dann nach Osten abbiegt.

Level 6: Benin

Nachdem Ihr die erste Attacke von GDI-Truppen abgewehrt habt, begeben Ihr Euch sofort nach Süden und laßt Euch von nun an nicht mehr auf Scharmützel mit den GDIlern ein. Bei der ersten Möglichkeit biegt Ihr nach Osten ab, um kurz darauf in einer 180-Grad-Kurve wieder nach Westen zu drehen. Ihr geratet nun unter den Beschuß zweier GDI-Panzer, die Euch von Norden und Süden her drangsaliieren.

Kümmert Euch nicht um diese Störenfriede, rennt schnurstracks zwischen ihnen hindurch und rettet Euch über die Brücke. Nun geht Ihr zum Angriff auf die Basis über. Mit Panzern und Mobs greift Ihr den südlichen Wachturm an, während Ihr Euch mit den Fußtruppen südlich dieses Turms ein Loch in die Sandsäcke sprengt und so ins Lager eindringt. Jetzt schnappt Ihr Euch die Atombombe und flüchtet mit allem, was Ihr noch habt, durch den Hinterausgang der Basis. Wenn Ihr schnell genug seid, erreicht Ihr mit Eurer wertvollen Fracht die Leuchtfackel, wo Euch ein Helitrans aufnimmt.

Level 7: Kamerun

Eure Basis könnt Ihr an Ort und Stelle errichten, denn Tiberium habt Ihr reichlich vor der Haustür. So sollte es Euch auch nicht weiter schwerfallen, möglichst schnell eine Angriffsgruppe aus etwas 20 Panzern auf die Beine zu stellen. Während Ihr damit zugange seid, müßt Ihr ständig mit Störungen durch einige ganz ungeduldige GDI-Genossen rechnen, die sich aber leicht in die Flucht schlagen lassen. Ist Eure Armee fertig, könnt Ihr zum Sturm auf die GDI-Basis im Osten blasen. Ihr überquert zunächst die Brücke im Süden Eurer Halbinsel und bewegt Euch dann nach Osten. Um das Lager einzunehmen, überquert Ihr mit der Hälfte Eurer Truppen den Fluß durch die nördliche Furt und greift von dort aus an. Die andere Hälfte setzt eine Furt weiter südlich über und greift von Süden an. Wenn Ihr in der feindlichen Basis seid, solltet Ihr Euch als erstes den Bauhof vornehmen, ansonsten ersetzt der Gegner zerstörte Gebäude sehr schnell. Während dieser Attacke solltet Ihr fleißig weitere Panzer und Invasoren kaufen, da eventuell eine zweite Angriffswelle zur endgültigen Einnahme der Basis nötig wird.

Level 8: Zaire

Eure spärlichen Fußtruppen müssen sich den Weg zur Basis nach Osten bahnen. Gegnerische Fußtruppen müßt Ihr dabei mit Euren Schützen, gepanzerte Ziele mit RAKs angreifen. Sobald Ihr Eure Basis erreicht habt, verkauft Ihr den Bauhof und produziert Invasoren, Schützen und RAKs. Dann fliegt Ihr jeweils einen Invasor mit zwei Schützen und zwei RAKs in die GDI-Basis im Süden und nehmt sie ein. Hier baut Ihr eine Waffenfabrik und produziert dort Wüstenjäger, um Euch gegen die anhaltenden Belästigungen von GDI-Fußtruppen zu wehren. Danach solltet Ihr ca. 10 RAKs zur Flugabwehr produzieren. Dann beginnt Ihr mit der Produktion von M1A1-Panzern und wehrt parallel dazu die halbherzigen GDI-Attacken ab. Wenn Ihr 10 Panzer produziert habt, könnt Ihr vor den Toren der GDI-Basis im Südwesten auffahren und dort sämtliche feindlichen Sammler abfangen. Zum Sturm auf die Basis sind etwa 20 Panzer nötig. Viele Invasoren beschleunigen die Einnahme des Lagers natürlich und bessern auch den Geldbeutel auf, wenn sie sich an den Silos nördlich der Schutzmauer der Basis vergreifen.

Level 9: Ägypten

Ihr schlagt Euch mit dem Commandobot zu Euren RAKs durch, die westlich von dem Commandobot isoliert sind. Mit diesem Trupp eilt Ihr dann Euren Invasoren zu Hilfe, die ebenfalls festsitzen. Erledigt dort die Farmbots und versorgt Euch mit etwas Startkapital, indem Ihr die dortige Kirche plündert. Dann geht es nach Süden zur Basis, die Ihr natürlich einnehmt. Achtet bei der Einnahme der Raffinerie darauf, daß Ihr den Sammler mit erobert (dazu muß er sich während der Einnahme in der Raffinerie befinden). Alsdann müßt Ihr die Basis im Westen durch Sandsäcke gegen Feinde sichern. Danach müßt Ihr zunächst einige RAKs produzieren, um Euch

der Angreifer aus Osten zu erwehren. Nach der Abwehr dieses Angriffs könnt Ihr Eure Basis dann auch im Osten abriegeln. Später könnt Ihr Euren Schutzwall ausdehnen und große Tiberiumfelder in der Nachbarschaft Eurer Basis auf diese Weise für Euch reservieren. Außerdem solltet Ihr von Anfang an mehrere Tiberiumsammler einsetzen, um den Aufbau einer schlagkräftigen Truppe zu beschleunigen. Zum Angriff auf die GDI-Basis ganz im Nordosten benötigt Ihr möglichst viele Panzer, die von Haubitzen und RAKs (gegen die Orcas) unterstützt werden. Eure Truppen teilt Ihr dabei wieder auf und greift mit der einen Hälfte von Nordwesten und mit dem Rest von Westen an.

Level 10: Tanzania

Euer kleines Kommando muß an die Furt in Nordosten gelangen. Entgegenkommende feindliche Fußtruppen erledigt Ihr mit dem Commandobot. An die feindlichen Panzer müßt Ihr Euch mit der Haubitze vorsichtig herantasten, um sie dann aus der Ferne unter Beschuß zu nehmen. Um ein Mammut zu zerstören, müßt Ihr es mit Euren RAKs umzingeln und von allen Seiten unter Beschuß nehmen. Die Haubitze feuert zur Unterstützung aus dem Hintergrund. Wenn Ihr bei der Furt im Nordosten angelangt seid, wendet Ihr Euch nach Westen und folgt dieser Richtung, bis Ihr an eine weitere Furt in der Nähe des linken Spielfeldrandes kommt. Hier überquert Ihr die Brücke im Süden und behaltet diese Richtung bei, bis Ihr zur GDI-Basis kommt. Die Mammuts im Gehege erweisen sich zum Glück als zahm, wenn man den gebührenden Sicherheitsabstand einhält und ihnen mit dem "Hammer der Gnade" aus der Ferne einheizt. Ganz zum Schluß müßt Ihr noch Euren Invasor in die Waffenfabrik schicken, und Euer Auftrag ist erledigt.

Level 11: Namibia

In dieser Mission müßt Ihr zu Beginn zwei voneinander isolierte Einheiten gleichzeitig steuern. Ihr bewegt Euch zunächst mit dem Trupp im Südosten nach Norden. Wenn Ihr bei dem Fluß angekommen seid, ist Vorsicht angesagt, denn auf dem Wasser patrouilliert ein feindliches Raketenboot, das verheerende Schäden anrichten kann. Ihr schlagt Euch jetzt bis an den westlichen Rand des Einsatzgebietes durch und nehmt dann über den Fluß hinweg die Wachtürme der GDI unter Beschuß. Wenn die Haubitzen das Raketenboot nicht angreifen, werden sie auch von ihm verschont, wenn sie am südlichen Ufer des Flusses in Position stehen. Mit der Einheit im Norden bewegt Ihr Euch nun nach Süden und dringt bis zur Basis vor. Parallel dazu könnt Ihr schon mit dem Ausbau derselben beginnen. Sobald Ihr drin seid, versperrt Ihr den Zugang mit Sandsäcken. Die Haubitzen auf der anderen Seite des Flusses werden sich jetzt um Angreifer kümmern. Ihr schickt Euren Sammler nun in die reichen Tiberiumfelder im Osten und zieht von dem Geld eine Sandsackbarriere mitten durch das Einsatzgebiet bis an den östlichen Spielfeldrand, so daß der gesamte südliche Teil des Kampfgebietes nunmehr Euch gehört. Am besten zieht Ihr die Barriere dann noch nach Norden an die GDI-Basis ran und baut deren Eingang zu. Der Gegner ist nun von sämtlichem Tiberiumnachschieb abgeschnitten und kann nicht weiter aufrüsten. Des weiteren empfiehlt sich die Errichtung zwei weiterer Tiberiumraffinerien mitten in den östlichen Feldern. Ihr braucht jetzt nur noch dabei zuzuschauen, wie Eure vielen Pflücker in Windeseile sehr viel Geld zusammentragen, von dem Ihr sofort Panzer bestellt. Wenn Ihr genug davon zusammenhabt, fahrt Ihr mit diesen ganz gemütlich zum Südtor der Basis rein und zerstört sie – es ist wirklich so einfach, wie es sich anhört.

Level 12: Botswana

Ihr startet mit einem kleinen Trupp in der südöstlichen Ecke Eures Einsatzgebietes. Mit einem Mot lockt Ihr die beiden Mammuts hinter Euch her, so daß der Rest Eurer Truppe über die Brücke nach Westen fliehen kann. Während Ihr nun mit dem Mot die beiden Mammuts auf der Halbinsel ständig im Kreis am Kanonenrohr herumführt, stößt Eure Truppe im Westen bald auf ein Tiberiumfeld, bei dem Ihr Eure Basis errichtet. Im Nordwesten und im Westen befinden sich weitere Tiberiumfelder, die Eure Sammler anzapfen können. Ihr produziert natürlich permanent Panzer, mit denen Ihr sobald wie möglich die westliche Flußseite von GDI-Kräften befreit. Ihr solltet dann 5 bis 6 Tarnpanzer kaufen, mit denen Ihr die GDI-Basis infiltriert. Am besten bringt Ihr

die Tarnpanzer in der Nähe der Orca-Ports in Position, so daß sie sich bei Beginn der Offensive sofort enttarnen und die Orcas noch am Boden zerstören können. Der eigentliche Angriff erfolgt mal wieder aus zwei Richtungen. Ihr greift an beiden Zugängen der GDI-Basis gleichzeitig an und solltet daher mit 25 Panzern gut auskommen.

Level 13: Südafrika

Auf der Insel im Nordwesten errichtet Ihr eine kleine Basis mit einer Raffinerie und einer Androidenfabrik. Ihr produziert nun RAKs und setzt sie mit dem Helitrans nach Süden über. Unterwegs holt Ihr noch den Commandobot ab, der Euch unterdessen um 2000 Credits reicher gemacht hat. Die RAKs säubern die südliche Gegend nun von feindlichen Panzern, so daß ein MBF ungefährdet anfahren kann. Ihr errichtet im Süden zunächst ein Flugfeld und eine "Hand von NOD" und deckt Euch mit Panzern, Haubitzen und Invasoren ein. Jetzt gilt es, den GDI-Stützpunkt möglichst unbeschädigt in Eure Hand zu bekommen. Einige Panzer sollten hierbei das Feuer des Geschützturmes auf sich ziehen, so daß der Commandobot ungefährdet zum Turm laufen und diesen sprengen kann. Als nächstes kauft Ihr einen Tarnpanzer, der für Aufklärung im Einsatzgebiet sorgt. Auch mit dem Bau des Atomtempels könnt Ihr jetzt schon beginnen. Mit der Haubitze könnt Ihr von Norden her schon mal zwei GDI-Silos unter Beschuß nehmen, während Ihr ansonsten massiv Panzer einkauft. An das Tiberium im Süden Eurer Basis kommt Ihr leider nicht, da es von GDI-Geschütztürmen gedeckt wird. Ihr widmet Euch aber ohnehin erstmal der Basis im Nordosten und sammelt daher Eure Einheiten vor der Brücke, die von Süden zur GDI-Basis führt. Ihr solltet einige Tarnpanzer vorschicken, die die Geschütztürme schon mal schwächen, bevor Ihr mit Panzern nachrückt, die ebenfalls gezielt die Geschütztürme angreifen. Sollte der Gegner zerstörte Geschütztürme sofort durch neue ersetzen, so müßt Ihr an dieser Stelle eine Einheit platzieren. Nach der Vernichtung bzw. Einnahme der nördlichen Basis müßt Ihr ggfs. noch mal Eure Truppen auf Vormann bringen und etwas nachrüsten, um die südliche Basis ebenfalls in einem Frontalangriff zu erobern. Die Einnahme des kleinen Stützpunktes ganz im Südosten ist dann nur noch Routine.

Oliver Kaltenbach