

## Komplettlösung - Teil 2

### Total Annihilation Die Core-Missionen

Nachdem Sie die ARM-Missionen mit Hilfe unserer Tips aus der letzten Ausgabe bereits gemeistert haben sollten, folgt jetzt wie versprochen die Seite der Core. Die grundsätzlichen Tips sollten Sie schon verinnerlicht haben, also gleich hinein ins Geschehen:

#### Die wichtigsten Einheiten

##### Commander

Panzerung: sehr stark  
Munition: sehr stark  
Reichweite: mittel  
Produktionskosten: nicht möglich

Besonderheiten: Der Commander ist die einzige Einheit mit der D-Gun. Wie auch bei den Arm verbraucht sie 400 Einheiten Energie mit jedem Schuß, zerstört dafür aber auch fast alles beim ersten Treffer.

##### Snake

Panzerung: schwach  
Munition: stark  
Reichweite: kurz

Besonderheiten: Die Snake ist die beste Waffe gegen Schiffe. Mit ihren Torpedos versenkt sie auch große Kolosse im Handumdrehen.

##### Warlord

Panzerung: sehr stark  
Munition: sehr stark  
Reichweite: weit

Besonderheiten: Das schwerste Schlachtschiff im Spiel ist sowohl mit einer Kanone als auch mit einem Laser ausgestattet. Im direkten Vergleich ist es daher besser als der Millennium der Arm, da der Laser eine höhere Treffsicherheit besitzt.

##### Diplomat

Panzerung: schwach  
Munition: mittel  
Reichweite: weit

Besonderheiten: Im Angriff oder in der Verteidigung: Der Diplomat macht immer eine gute Figur. Solange ein Radarturm ihm die Gegner zeigt schießt er seine Raketen über das ganze Spielfeld.

##### Goliath

Panzerung: stark  
Munition: stark  
Reichweite: mittel

Besonderheiten: In Panzerung und Schußkraft ein nicht zu übertreffendes Gerät. Aufgrund der geringen Wendigkeit jedoch nur mit schnellem Geleitschutz einsetzbar.

##### Hurricane

Panzerung: schwach  
Munition: stark  
Reichweite: kurz

Besonderheiten: Ein schneller Bomber, der einiges einstecken kann und am besten für Langstreckeneinsätze verwendet wird. Leider ist auch er, wie alle anderen Bomber, etwas ziel-unsicher.

##### The Can

Panzerung: stark  
Munition: stark  
Reichweite: kurz

Besonderheiten: Elend langsam, aber extrem gut gepanzert und mit Waffen vollgepackt. In Gruppen, speziell

als Eskorte, sind die Cans nicht kleinzukriegen.

Vamp

Panzerung: mittel

Munition: schwach

Reichweite: mittel

Besonderheiten: Dieser kleine Stealth-Jäger eignet sich hervorragend als Scout für die ersten Ausblicke auf das gegnerische Terrain. Aber auch bei groß angelegten Attacken widmet er sich gerne der gegnerischen Luftflotte.

#### Mission 1 - Rettet den Commander

Das fängt ja gut an: Die Arm haben den Commander entführt und nun muß er reaktiviert werden. Dafür müssen alle gegnerischen Einheiten im Sektor vernichtet werden. Selektieren Sie sämtliche Einheiten mit Strg-A und wandern Sie das Gebiet ab, bis von den "Armseligen" nichts mehr übrig bleibt. Den Commander finden Sie im Mittelwesten auf einem Podest.

#### Mission 2 - Geschmeiß

Um zu verhindern, daß sich die lästigen Arm auf unserem Heimatplaneten häuslich niederlassen, muß eine kleine Festung in der Mitte der Map dem Erdboden gleichgemacht werden. Errichten Sie die Basiseinrichtungen und eine kleine Fabrik, um mit dieser den Investigator zu produzieren. Schicken Sie nach und nach Fünfer- oder Zehnergruppen durch den linken Durchgang ins Zentrum des Geschehens. Ein bißchen Vorsicht ist angebracht, da das Lager von vier Lasertürmen und einer Menge Raketenbots bewacht wird. Nördlich des eigenen Lagers wird zur Sicherheit noch ein Laserturm errichtet, um sich vor hinterhältigen Attacken der Arm zu schützen.

#### Mission 3 - Überfall

In dieser Mission versuchen sich die Arm an unseren Transportern. Die meisten Einheiten halten sich deshalb auch im östlichen Transportkorridor auf. Errichten Sie ein KBot-Labor und produzieren Sie Crasher bis zum Abwinken. Ziehen Sie zuerst nach Norden, und widmen Sie sich zuletzt dem Korridor. Da keine feindlichen Lasertürme errichtet wurden, stellt diese Mission kein allzu großes Problem dar.

#### Mission 4 - Genug ist genug

Das hört sich gut an: Die Arm zerstören und ein Galaxistor einnehmen. Benutzen Sie die vier Thuds im Südwesten, um sich Richtung Galaxistor - Mitte der Karte - durchzuschlagen. Der Commander errichtet drei oder vier Solarkollektoren, um die nötige Energie für seine D-Gun zu gewinnen. Unterschätzen Sie nie die Wirkung einer D-Gun! Mit einem Schuß zerstört Sie die meisten Gebäude. Den Rest der Mission kann der Commander deshalb auch im Alleingang erledigen.

#### Mission 5 - Baranthrum!

Überleben - schönes Missionsziel. Aber auch hier machen Sie sich die besondere Eigenschaft des Commanders zu nutzen. Nur mit der D-Gun bewaffnet marschiert er durch die Landschaft und - überlebt. Errichten Sie rund um das Galaxistor die nötigen Energieeinrichtungen für die grundlegende Versorgung, und suchen Sie die Gebiete systematisch von Süden nach Norden ab, da sich im Süden mehr und stärkere Einheiten aufhalten, und der Commander zu Beginn noch über volle Energiereserven verfügen sollte.

#### Mission 6 - Die Säuberung beginnt

Die Arm halten sich hier ausschließlich im Norden auf und sind auch dort nur gering vertreten. Wieder schicken Sie den Commander vor, eine kleine Basis im Norden zu errichten. Mit einem Radarturm und mehreren Lasertürmen ausgestattet, ist sie für die schwachen Arm-Einheiten eine uneinnehmbare Festung, in der der Commander sich ausruhen kann wenn der Energiepegel sinkt. Zerstören Sie die Verbände in der nordwestlichen Ecke, um die Mission abzuschließen.

### Mission 7 - Die Schlinge zuziehen

Die Arm halten sich strategisch günstig hinter einem Lavastrom nördlich der eigenen Basis versteckt. Errichten Sie einen Punisher und ein paar Gaat-Kanonen zur Verteidigung, bevor Sie mit Ihren Avenger-Jägern die feindliche Basis infiltrieren. Schaffen Sie sich hohe Energiereserven, damit der Commander später getarnt die Moho-Minen übernehmen kann. Das Missionsziel ist aber nicht, wie eigentlich beschrieben, die Minen zu erobern, sondern auch alle Arm-Einheiten zu zerstören. Neben den im Lager vertretenen Einheiten haben sich noch weitere im Nordwesten versammelt.

### Mission 8 - Das Tor nach Aqueos

Um nach Aqueos zu gelangen, muß das Galaxistor erobert werden. Setzen Sie hier auf eine effektive Flugabwehr. Die Arm suchen Sie mit allem heim, was das Arsenal so bietet. Sorgen Sie also zuerst für genügend Pulverizer. Wenn ein KBot-Labor errichtet wurde, produzieren Sie Crasher. Diese können sich bei Ihren Angriffen auch gegen Flugobjekte zur Wehr setzen. Setzen Sie das Kommando 'Auf Befehl schießen' ein, damit sie nicht sofort das Galaxistor unter Beschuß nehmen. Das Galaxistor befindet sich im Nordwesten der Karte und ist schlecht bewacht. Haben Sie es gefunden und gesichert, schicken Sie den Commander getarnt dorthin, damit er nicht den letzten Luftpatrouillen zum Opfer fällt.

### Mission 9 - Die Reinigung von Aqueos

Das schöne an dieser Wassermission ist, daß die Arm über keine eigenen Produktionseinrichtungen verfügen. Verschenden Sie also keine Energie in sinnlosen Angriffen, da die Arm früher oder später in Ihre Verteidigung laufen werden. Bauen Sie mit Hilfe eines Konstruktionsschiffes eine Reihe von Torpedowerfern und schon brauchen Sie sich nicht mehr um die lästigen Angreifer kümmern.

### Mission 10 - Der Fehdehandschuh

Den Commander sicher auf einem Transporter nach Norden bringen? Das wird, speziell wegen der enormen Präsenz von Arm-Schiffen, ziemlich schwer. Bauen Sie nach dem Metallextraktor und zwei Solarkollektoren direkt eine Werft und darin fünf Searcher, um das Terrain zu erkunden. Während die Werft weiter U-Boote bastelt, sorgt der Commander für eine entsprechende Küstenverteidigung bestehend aus Punishern, Pulverizern und Gaat-Kanonen für die kleinen Schiffe. Errichten Sie auf den kleinen Inseln im Meer Stützpunkte mit neuen Werften und Radarstationen. Nach einem langen Kampf wird der Commander, von mehreren Schiffen eskortiert, nach Norden gebracht.

### Mission 11 - Die Insel Parche

Hier ist Vorsicht angebracht: Es gilt, einen Zeus zu erobern, nicht zu zerstören. Errichten Sie auf Ihrer Basis einen kleinen und einen großen Flughafen, da mit Schiffen hier nicht viel Terrain gewonnen werden kann. Haben Sie die ersten Angriffe heil überstanden, schicken Sie zuerst ein paar Scouts aus die südliche Insel zu erkunden. Eine Bomberstaffel radiert dann die feindlichen Stellungen aus. Wenn das Terrain einigermaßen sicher ist, kann der Commander 'rübergeschifft werden. Nutzen Sie erneut das Kommando 'Auf Befehl schießen', damit dem Zeus nichts passiert. Nach der Übernahme ist die Mission beendet.

### Mission 12 - Ein Verräter zeigt den Weg

Auch hier lassen Sie die Schiffe ganz aus dem Spiel. Sorgen Sie für Moho-Minen, geothermische Kraftwerke und natürlich eine ausreichende Verteidigung. Es besteht kein Grund zur Hektik, da die Arm nicht so angriffslustig sind. Dafür ist deren Insel um so stärker bewacht. Nur durch stetige Angriffe von Jäger- bzw. Bombergeschwadern im westlichen Teil können die Truppen von der Bewachung des Galaxistors abgelenkt werden. Setzen Sie dann simultan den Zeus und den Commander ab, um gefahrlos zu gewinnen.

### Mission 13 - Rougpelt

In dieser Mission zählt jedes Gebäude. Zerstören Sie nicht, sondern erobern Sie. Beginnen Sie mit dem Windgenerator, welcher neben dem Galaxistor steht. Dieser und die weiteren garantieren eine kontinuierliche Versorgung der D-Gun. Gehen Sie nach Süden und erobern Sie die beiden Flugzeuge. Der Peeper fliegt geradewegs nach Osten und kundschaftet das Terrain aus. Suchen Sie sich eine geeignete Abwurfstelle für den Commander und schicken Sie diesen nach Süden. Aber seien Sie vorsichtig mit der D-Gun: Es könnte

passieren, daß Sie aus versehen den Radarturm zerstören - Mission verloren. Dieser steht im Südosten der Karte zur Übernahme bereit.

#### Mission 14 - Rougpelt 2

Blankputzen - schöner Ausdruck für das, was jetzt Ihre Aufgabe ist. Zerlegen Sie Rougpelt in Schutt und Asche. Entweder lassen Sie den Commander wieder einmal einen Alleingang hinlegen oder Schwärme von Rapier-Jägern zerlegen die Arm in kleinste Teilchen. Entgegen der Missionsbeschreibung ist es übrigens nicht notwendig, Gebäude zu übernehmen. Dafür erhalten Sie nur mehr Punkte, diese haben allerdings keinen Einfluß auf den weiteren Spielverlauf.

#### Mission 15 - Die Xanthippenschlucht

Ah, die Arm verfügen schon über die Berthas. Dann ist es jetzt an der Zeit, daß eine davon den Besitzer wechselt. Schicken Sie einen kleinen Trupp inklusive des Commanders nach Osten. Dort steht, nur lausig bewacht, das Zielobjekt. Nehmen Sie die Bertha ein und konzentrieren Sie sich dann wieder auf das eigene Lager. Für die notwendige Energieversorgung sorgen Solarkollektoren. Ein verb. KBot-Labor produziert ca. 20 Can's, welche dann direkt über den nordöstlichen Pfad die Schlucht überqueren und das feindliche Lager niederbrennen.

#### Mission 16 - Abschied von Rougpelt

Das Galaxistor zu erobern wird nicht schwer, einen (schnellen) Spider zu fangen schon eher. Sorgen Sie für eine leichte Verteidigung Ihrer Basis und - wie immer - für eine Menge Energie. Mit ein paar kleinen Einheiten wird der Weg Richtung Norden freigemacht. Schießen Sie allerdings NIE auf einen Spider. Der Computer hat in diesem Level nur fünf Spider und einige werden bestimmt in Ihren Lasertürmen enden. Sobald das Größte beseitigt ist wandert der Commander nach Norden um einen Spider und das Galaxistor zu erobern.

#### Mission 17 - Die verlorene Insel

Hart, hart, hart. Wenn Sie diese Mission in der schwersten Schwierigkeitsstufe schaffen, dann gehören Sie zum besten, was die Spielwelt zu bieten hat. Von Beginn an stehen schwerste Attacken auf der Tagesordnung. Versuchen Sie gar nicht erst, mit Schiffen zu kämpfen. Konzentrieren Sie sich auf Vamps und Torpedobomber. Lassen Sie kontinuierlich fünf Vamps die Insel patrouillieren. Ein weiteres wichtiges Instrument ist der verb. Radarturm. Ohne ihn wissen Sie nie, wann ein Angriff zu erwarten ist. Sobald Sie genügend Kraft für einen Angriff haben, fallen Sie in die nördlichen Gebiete der Arm ein, um die elenden Raketenboote und -werfer zu zerstören. Vergessen Sie bei allen Angriffen aber nie die Verteidigung, da die Arm immer wieder einfallen.

#### Mission 18 - Auf High Pilago gehen die Lichter aus

Nach der schweren Schlacht folgt eine kleine Erholung. Es gilt, eine Fusionsanlage zu zerstören. Leider sind die Gewässer rund um die Startinsel von U-Booten verseucht, so daß Sie sich auf Flugzeuge konzentrieren müssen. Zerstören Sie zuerst die beiden lästigen Wachposten im Nordwesten und Nordosten, bevor Sie ein Geschwader von 5-10 Bombern die Fusionsanlage im Tal zerstören lassen.

#### Mission 19 - Die Verbreen-Flotte

Die Arm wollen durch. Diesmal muß eine komplette Flotte vernichtet werden, aber: Kein einziges Schiff darf durch die Sperre kommen. Schicken Sie die drei Schlachtschiffe und das Konstruktionsschiff vor der Küste in die östliche Region. Das K-Schiff errichtet eine Reihe von Torpedowerfern. Das gleiche machen Sie auf der anderen Seite. Dort errichten Sie aber zusätzlich noch einen verb. Radarturm und postieren ein paar U-Boote. Die Küstenregion bepflastern Sie mit Pulverizern, um die angreifenden Jetstruppen zu zerschlagen. Von da an heißt es warten.

#### Mission 20 - Das Tor nach Aegus

Wenn nicht so viele Jets die eigene Basis angreifen würden, dann wäre diese Mission sogar ziemlich einfach. Das erste Gebäude nach den Standardkomponenten ist deshalb auch ein KBot-Labor, welches einen

Produktions-Bot herstellt, der wiederum den nördlichen Teil der Insel mit Pulverizern zupflastert. Danach widmen Sie sich der Herstellung von Vamps, welche dann in Fünfergruppen beim Gegner einfallen und zuerst die Flugabwehrstellungen zerstören. Ist die Insel einmal leergefegt, kann in Ruhe der Commander das Galaxistor einnehmen.

#### Mission 21 - Ageus

Ageus, wir kommen. Und zwar mit zwei Truppen. Die nördliche Truppe wandert nach dem ersten Gefecht gen Westen, wo sofort eine Bot-Fabrik der Arm übernommen wird. Diese produziert dann Unmengen von Rockos, während der Entertrupp sich um die umliegenden Moho-Minen kümmert. Mit einem so an die 30 Rockos fassenden Trupp lässt sich der Rest der Map dann ohne weiteres Einnehmen.

#### Mission 22 - Ein Willkommensgruß

So kurz vor Schluß enttäuschen die Arm noch einmal: Diese Mission ist einfach. Wenn die nötige Energieversorgung besteht, haben der Commander und sein bestes Stück, die D-Gun, keine Probleme. Einfach nach Süden wandern, die ein oder andere Arm-Einheit zerstören und dann in Ruhe die Bertha erobern.

#### Mission 23 - Die Festung fällt

Nach der Ruhe kommt der Sturm. Und davon verstehen die Arm anscheinend doch etwas mehr als angenommen. Gehen Sie hier zuerst stark in die Defensive und bauen Sie mindestens 10 Diplomaten und sechs Pulverizer. Ist die Defensive gut genug ausgerüstet, können Sie nach und nach Bomber ins Arm-Hinterland schicken. Für den letzten Überfall sollten dann 10 Goliaths reichen.

#### Mission 24 - Umzingelt und weichgeklopft

Für eine Mission, deren Spielziel 'Überleben' ist, ist die vorletzte ziemlich einfach. Auf einer Anhöhe angesiedelt, muß zuerst für die Verteidigung in Form von Pluverizern und Diplomaten gesorgt werden. Eine verb. KBot-Fabrik macht sich dann daran, einen 20-köpfigen The-Can-Trupp zusammenzustellen, der dann den Rest erledigt.

#### Mission 25 - Die letzte Stellung

Willkommen am Anfang vom Ende. Die Arm geben nochmal 150%, um doch nicht zu verlieren. Defensive ist auch hier alles. Bauen Sie keine Fabriken sondern nur Doomsday Machines und Diplomaten. Mit letzteren marschieren Sie langsam und mit kräftiger Luftunterstützung nach Norden. Die Basis bereitet währenddessen den Bau eines Intimidators vor, welcher sofort die Fabriken der Arm als Ziel bekommt. Sind die ersten Diplomaten zerstört, nehmen Cans den Kampf mit den Arm auf um schließlich die Basis zu überrennen und den endgültigen Sieg zu bringen! Total Annihilation 2, wir warten!

Andrè Geller