

Napalm Hilfe

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Napalm Hilfe		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		January 18, 2023	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

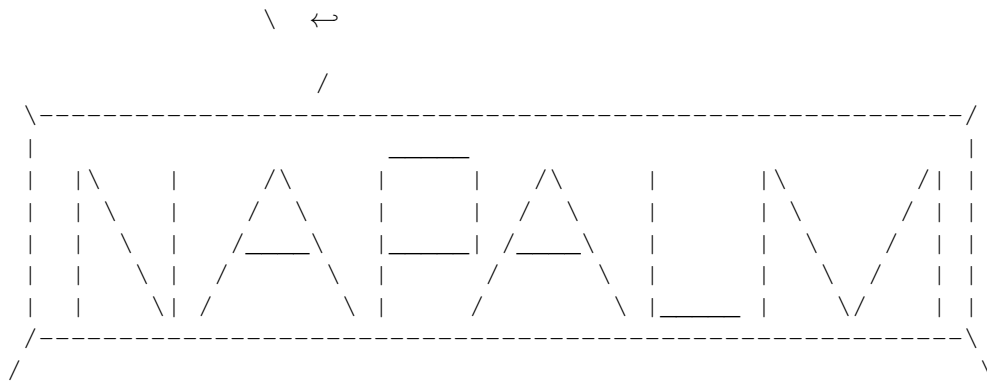
1	Napalm Hilfe	1
1.1	Napalm Hilfe	1
1.2	Hilfe	2
1.3	Warum ?	2
1.4	Autoren	2
1.5	Rechtliches	3
1.6	Die Einheiten	3
1.7	ee	3
1.8	Die Einheiten	3
1.9	Die Fahrzeuge	4
1.10	Die Fahrzeuge	4
1.11	Die Fahrzeuge	5
1.12	Die Gebäude	6
1.13	Die Gebäude	6
1.14	Die Gebäude	7
1.15	Cheats	8
1.16	Tips und Tricks	9
1.17	Napalm Missionen	9
1.18	United Earth Defense Forces	9
1.19	Mission 1	10
1.20	Mission 2	10
1.21	Mission 3	10
1.22	Mission 4	11
1.23	Mission 5	11
1.24	Mission 6	11
1.25	Mission 7	11
1.26	Mission 8	12
1.27	Mission 9	12
1.28	Mission 10	12
1.29	Mission 11	12

1.30 Mission 12	12
1.31 Mission 13	12
1.32 Mission 14	12
1.33 Mission 15	12
1.34 robot	13
1.35 Mission 1	13
1.36 Mission 2	13
1.37 Mission 3	14
1.38 Mission 4	14
1.39 Euro Burn Missions CD	14

Chapter 1

Napalm Hilfe

1.1 Napalm Hilfe



Hilfe

Warum ?

Autoren

Rechtliches

Die Einheiten

United Earth Defense Forces

Robot Forces

Die Fahrzeuge

United Earth Defense Forces

Robot Forces

Die Gebäude

United Earth Defense Forces

Robot Forces

Napalm Missionen

United Earth Defense Forces

Robot Forces

Cheats

Tips & Tricks

Euro Burn Missions CD

1.2 Hilfe

Wie ihr sicher schon gesehen habt ist der Guide noch lange nicht fertig. Es fehlen ←
noch fast alle
Missionen und auch sonst ist er noch nicht sehr komplett damit dieses bald der ←
Fall ist benötige ich
eure Hilfe. Wenn ihr also eine gute Lösung zu einem der Level, einen Cheat, einen ←
beitrag zu den
Tips & Tricks, oder etwas anderes habt was in diesem Guide stehen sollte dann ←
mailt
(christopher@nelling.de) oder schreibt mir (Christopher Nelling, Buchenweg 11, ←
33129 Delbrück) auch
über kritik und Verbesserungsvorschläge würde ich mich freuen. Was ich vor allem ←
suche ist ein
guter Napalm-Schriftzug oder etwas ähnliches da meiner nicht der tollste ist.

1.3 Warum ?

Ich schrieb diesen Guide weil meiner Meinung nach Napalm eines der schwersten ←
Spiele ist das es je
auf dem Amiga gab aber auch eines der besten. In einigen Leveln ist die Lösung ←
leichter als es
zunächst scheint jedoch muss man erst mal darauf kommen dieser Guide soll einem ←
ein wenig bei dem
Spiel helfen denn wer gibt schon gerne 100DM für ein Spiel aus und kommt dann ←
schon in einem der
ersten Level nicht weiter?

1.4 Autoren

Christopher Nelling: E-Mail christopher@nelling.de
Amiga: 1200 BlizzardIV 68030/50Mhz 16MB und 40X-CD-Rom

HIER KÖNNTEST DU STEHEN LIES DAZU
HILFE

1.5 Rechtliches

Dieser Guide ist Freeware er kann kopiert weitergegeben und auf Homepages oder CDs zur verfügung gestellt werden. Ich würde mich jedoch sehr freuen wenn ihr mir mailt wenn er euch weitergeholfen hat denn so kann ich sehen das meine Mühen nicht um sonst waren und um so mehr mir mailen um so wahrscheinlicher ist es das es auch einen Hilfguide zu der hoffentlich bald erscheinenden Missions CD "Napalm Euro Burn" geben wird.

1.6 Die Einheiten

Um nähere Informationen zu den jeweiligen Einheiten zu bekommen musst du entweder auf

United Earth Defence Forces
oder auf
Robot Forces
klicken.

1.7 ee

Infantry: Sie sind sehr billig jedoch auch nicht sehr effektiv. Große Einheiten können sie überrollen.

Bazooker: Ihre Raketen haben eine große Reichweite und können Boden- sowie Lufteinheiten angreifen.

Engineer: Mit dem Engineer kann man gegnerische Gebäude einnehmen wenn diese zur Hälfte zerstört sind.

Pyro Unit: Sie haben eine große Schusskraft haben jedoch den Nachteil das sie nicht über die eigenen Einheiten hinweg schießen können. Daher sind Bazooker ihnen vorzuziehen

Commando: Commandos sind die Stärkste Soldateneinheit was jedoch nicht ihren hohen Preis rechtfertigt.

1.8 Die Einheiten

Minigunner: Die Minigunner sind billig sind jedoch nicht sehr effektiv und haben den Nachteil das größere Einheiten über sie rollen können.

Flamer: Sie haben den großen Nachteil das sie nicht über die eigenen Einheiten schießen können.

Technician: Der Technician kann gegnerische Gebäude einnehmen wenn diese zur Hälfte zerstört sind.

Grenadier: Sie werfen Granaten mit einer starken Schusskraft und sind gute Einheiten um Gebäude oder langsame Einheiten zu zerstören sind jedoch bei schnellen Einheiten im Nachteil.

Saboteur: Saboteure gehen in die Feindlichen Gebäude und zerstören sie.

1.9 Die Fahrzeuge

Um nähere Informationen zu den jeweiligen Fahrzeugen zu erhalten klicke einfach auf

United Earth Defense Forces
oder
Robot Forces

1.10 Die Fahrzeuge

Jeep: Sie haben keine starke Schusskraft und Panzerung sind jedoch in den ersten Leveln noch sehr hilfreich. Später kann man sie dank ihrer schnelligkeit gut zum erkunden der Landschaft und des Gegners einsetzen.

Armored Vehicle: Sind in den ersten Leveln dank ihrer besseren Schusskraft und Panzerung noch gut einzusetzen. In späteren Level sind sie den Gegnern jedoch stark unterlegen.

Light Tank: Die stärkste Einheit die in der light Factory produziert werden kann. Sie sind mit doppelten Kanonen ausgerüstet.

Oil Tanker: Der Oil Tanker transportiert das Oil vom Oilturm zur Refinery.

Oil Driller: Er verwandelt sich in einen Oilturm wenn man ihn auf ein Oilfeld plaziert und baut dort das wichtige Oil ab.

Tunnel CV: Baut einen Tunnel wo man es plaziert so das man seine Einheiten schnell unterirdisch bewegen kann.

Medium Tank: Er ist zwar langsamer als der light Tank hat jedoch eine viel größere Zerstörungskraft und kann so gut gegen Bodeneinheiten eingesetzt werden.

Marauder Tank: Er ist ähnlich wie der Medium Tank hat jedoch zwei Kanonen.

Rocket Launcher: Er hat den großen vorteil das er mit seinen starken Raketen Luft- und Bodeneinheiten angreifen kann.

Pyro Tank: hat wie die Pyro Unit den große nachteil das er nicht über die eigenen Einheiten hinwegschieszen kann. Ist sonst aber sehr effektiv.

Mobile CV: Diese Einheit baut ein zweites Hauptquartier wo man sie plaziert.

Napalm Launcher: Zerstört Gebäude mit nur wenigen schüssen ist jedoch zu langsam für den Angriff auf schnellere Einheiten.

- Triple Tank: Der stärkste Panzer doch er ist sehr langsam.
- Artillery: Sehr gut einsetzbar um Gebäude oder Abwehrtürme zu zerstören da sie eine sehr hohe Reichweite hat jedoch zu langsam für schnelle Einheiten. ←
- Ion Launcher: Kann Luft- und Bodeneinheiten angreifen und hat eine sehr hohe Schusskraft. ←
- Nitroglycerin: Dies ist eine Fahrbare Bombe sie ist sehr langsam doch wenn sie gezündet ist kann sie viele Einheiten und Gebäude mit einem Schlag zerstören. ←
- Bastard: Die beste Bodeneinheit sie zerstört Luft- und Bodeneinheiten.
- Sioux: Die erste Lufteinheit sie hat den Nachteil das sie sehr teuer ist und keine Panzerung hat. ←
- Spy Plane: Er erforscht die Landschaft von der Luft aus.
- Supply Ship: ?
- Paratroops: Wirft Soldaten ab. Sie sind sehr sinnvoll für einen überraschenden Angriff und nicht beschützte Gebäude. ←
- Cheyenne: Er hat im gegensatz zum Sioux eine Panzerung, starke Schusskarft und ist zudem noch sehr schnell. Der einzige Nachteil ist sein hoher Preis. ←
- Nuclear Strike: Wirft Nuclearbomben auf ein ausgewähltes Gebiet ab.
- Transporter: Mit ihm kann man Soldaten schnell von einem zum anderen Ort bringen. Er hat jedoch keine eigenen Waffen. ←
- Napalm Strike: Bringt die totale Zerstörung.

1.11 Die Fahrzeuge

- Light Tank: Der kleine Panzer ist in den ersten Missionen noch sehr überlegen und kann auch in späteren Missionen dank seiner schnelligkeit gut zum Überraschungsangriff eingesetzt werden. ←
- Light Tank2: Ähnlich wie der Light Tank jedoch mit stärkerer Schusskraft.
- Bugee: Der Bugee kann gut zum Angriff gegnerischer Soldaten eingesetzt werden gegen Panzer ist er durch seine schwache Panzerung chancenlos und sollte dank seiner hohen Geschwindigkeit in späteren Leveln nur noch zur Erkundung des Levels eingesetzt werden. ←
- Oil Tanker: Er transportiert das Oil vom Oilturm zur Raffinery
- Oil Driller: Plaziert man ihn auf ein Oilfeld wird er zum Oilturm und baut Oil ab. ←
- Med Tank: Er ist zwar langsamer als der Light Tank hat jedoch eine größere Zerstörungskraft. ←
- Rocket Launcher: Der Rocket Launcher hat eine große Zerstörungskraft und den großen Vorteil das sie gegen Luft- und Bodeneinheiten eingesetzt werden kann. ←
- Tiger Tank: Er ist ähnlich wie der Med Tank hat jedoch zwei anstatt einer Kanone. ←
- Laser Tank: Sehr gute Einheit mir einem starken Laser der gegen Luft- und Bodeneinheiten eingesetzt werden kann. ←

- Transporter: Diese Einheit kann bis zu 5 Soldaten transportieren hat jedoch keine eigenen Waffen. ←
- Mobile CV: Diese Einheit kann eine neue Commando Basis bauen.
- Mobile Bomber: Eine Bombe auf Rädern die zwar nicht sehr schnell ist aber wenn man sie einmal ausgelöst hat kann sie ganze Gruppen von Einheiten und Gebäuden zerstören. ←
- Tunnel CV: Wenn man es plaziert baut es einen Tunnel durch den man Einheiten unterirrdisch transportieren. ←
- Threeler: Starke Schusskraft die gegen Luft- und Bodeneinheiten eingesetzt werden kann. ←
- Plasmer: Der Plasmer hat eine riesige Schusskraft die gut gegen Gebäude eingesetzt werden kann bei beweglichen Einheiten ist er jedoch im Nachteil. ←
- Predator Tank: Die schnellste der heavy Units mit enormer Schusskraft.
- Bram Vehicle: Die stärkste Einheit gegen Luftangriffe die aber auch gegen Bodeneinheiten eingesetzt werden kann. ←
- Thunderbolt: Sie ist eine der stärksten Einheiten und kann am besten zum Angriff auf Gegäude und langsame Einheiten eingesetzt werden. ←
- Antigrav: Gut bewaffnete und schnelle Lufteinheit.
- Supply UFO: Bringt neue Einheiten usw.
- Airstrike: Der Airstrike zerstört große Flächen.
- Spy Satellite: Zeigt das ganze Kampfgebiet auf der Karte an.
- Giant Antigrav: Sie hat eine größere Schusskraft und Panzerung als der Antigrav.
- Attack UFO: Sieht aus wie die Ufos aus Independents Day und hat auch die selbe Wirkung. ←
- Nuke Missile Ganz lustig sollte man mal ausprobieren.:-) ←

1.12 Die Gebäude

Um nähere Informationen zu den Gebäuden der jeweiligen Gegner zu erhalten klicke entweder auf

United Earth Defense Forces
oder
Robot Forces

.

1.13 Die Gebäude

- Command Base: Das Hauptquartier ermöglicht das bauen von anderen Gebäuden ohne es können keine anderen Gebäude mehr gebaut werden. ←
- Tunnel Entrance: Ein Tunnel der es ermöglicht seine Einheiten sicher unterirdisch von einem zum anderen Ort zu bewegen. ←
- Solar Powerplant: Versorgt die Basis mit Energie ohne welche die Produktion verlangsamt wird und ohne die man kein gutes Bild auf dem Radar erhält. Ist die Anzeige rot so wird zu wenig ←

- Energie produziert.
- Nuke Powerplant: Hier wird ebenfalls Energie produziert jedoch mehr wie in dem Solar Powerplant. ←
- Barracks Hier werden die Soldaten "hergestellt" bzw trainiert.
- Refinery: Hier wird das Oil aus den Oiltürmen weiterverarbeitet so das man die benötigten Credits bekommt. In der Refinery wird zudem ein wenig Oil gelagert. ←
- Radar Outpost: Zeigt wenn genügend Energie vorhanden ist in der oberen rechten Ecke eine Karte des Bildschirms an. ←
- Research Centre: Durch den bau diesen Gebäudes können andere Gebäude wie Fabriken und Baracken aufgewertet werden wodurch in diesen der bau von neuen Einheiten ermöglicht wird. ←
- Gebäude werden durch zweimaliges klicken auf die rechte und dann einmaliges klicken auf die rechte Maustaste aufgewertet. ←
- Repair Facility: In diesem Gebäude können beschädigte Fahrzeuge (keine Soldaten) gegen Credite repariert werden. ←
- Fuel Tanker: Hier wird das Oil nach seiner verarbeitung in der Refinery gelagert. Ist kein Lagerplatz mehr vorhanden so gehen die Credite verloren. ←
- Cannon Nest: Das Cannon Nest ist der leichteste Verteidigungsturm der nur Bodeneinheiten angreifen kann. ←
- Rocket Nest: Dieser Verteidigungsturm ist mit starken Raketen ausgerüstet die er gegen Boden und Lufteinheiten einsetzen kann. ←
- Rapid Fire Nest: Dieser Verteidigungsturm ist mit zwei starken Machienengewähren ausgestattet die er gegen Luft- und Bodeneinheiten einsetzen kann. ←
- Light Factory: Hier werden folgende Einheiten hergestellt: Jeep, Armored Vehicle, Light Tank sowie nach einer aufwertung auch der Oil Tanker und der Oil Driller. ←
- Medium Factory: Hier werden folgende Einheiten produziert: Tunnel CV, Medium Tank, Marauder Tank, Rocket Launcher, Pyro Tank, Mobile CV, und der Napalm Launcher. ←
- Heavy Factory: Hier wird der Triple Tank, die Artillery, der Ion Launcher, der Nitroglycerin und der Bastard produziert. ←
- Special Factory: ?
- Aerospace Centre: Hier werden folgende Lufteinheiten hergestellt: Sioux, Spy Plane, Supply Ship, Paratroops, Cheyenne, Nuclear Strike, Transporter und der Napalm Strike. ←
- Camouflage: Durch dieses Gebäude werden deine Einheiten und Gebäude unsichtbar. Sobald eine Einheit geschossen hat wird sie jedoch wieder sichtbar. ←
- Fake Buildings: Diese Gebäude sind billige Atrappen.

1.14 Die Gebäude

- Command Base: Das Hauptgebäude wo Gebäude gebaut werden können. Wird das Hauptgebäude zerstört können keine weiteren Gebäude mehr gebaut werden. ↔
- Tunnel Entrance: Durch den Tunnel können Einheiten sehr schnell unterirdisch transportiert werden. ↔
- Solar Powerplant: Produziert Energie. Ist die Anzeige Rot wird zu wenig Energie produziert. ↔
- Nuke Powerplant: Produziert mehr Energie als das Solar Powerplant.
- Barracks: Hier werden Soldaten produziert.
- Refinery: In ihr wird das Oil aus dem Oilturm weiterverarbeitet
- Radar Station: Zeigt bei genügend Strom eine Karte des Levels an.
- Research Centre: Wenn man dieses Gebäude gebaut hat kann man Gebäude aufwerten und damit neue Einheiten herstellen. ↔
- Repair Facility: In ihr werden Fahrzeuge repariert jedoch keine Soldaten.
- Silo: Hier wird das Oil gelagert. Sehr wichtig.
- Defence WS01: Kleiner Verteidigungsturm gegen Luft- und Bodeneinheiten.
- Defence WS02: Dieser Turm ist mit sehr starken Elektroschock waffen bewaffnet und kann ebenfalls Luft- und Bodeneinheiten angreifen. ↔
- Defence WS03: Dieser Turm hat stärkere Waffen als die beiden anderen kann jedoch nur gegen Bodeneinheiten eingesetzt werden. ↔
- Light Factory: In dieser Fabrik werden der Bugee der Light Tank und nach einer aufwertung auch der Light Tank 2, der Oil Tanker und der Oildriller produziert werden. ↔
- Medium Factory: Hier werden der Med Tank, Rocket Launcher, Tiger Tank, Laser Tank, Transporter, Mobile CV, und der Tunnel CV hergestellt. ↔
- Heavy Factory: Hier werden der Plasmer, Threeler, Predator Tank, Bram Vehicle und der Thunderbolt produziert. ↔
- Antigrav Factory:?
- Cosmic Centre: Hier werden die Lufteinheiten produziert.
- Camouflage: Dieses Gebäude macht Einheiten und Gebäude unsichtbar bis sie schießen. ↔
- Fake Buildings: Dies sind Atrappen die viel billiger sind als ihre Originale und den Gegner vom tatsächlichen Ziel ablenken sollen. ↔

1.15 Cheats

Um die Cheats einzugeben musst du einfach im Spiel die Taste "t" drücken und nach der eingabe "enter" ↔

- "1Godness" verschafft einem 10000 Credits
- "3Ablazew" Mission erfüllt
- "4Loosing" Mission verloren
- "6Warfogy" ganze Karte sichtbar

- "2Decades Fabriken sind auf dem höchstmöglichen Stand der Technik
- "5Ticking verschafft mehr Zeit bei Missionen mit Zeitbegrenzung

1.16 Tips und Tricks

- Drücke beim auswählen von mehreren Einheiten die Taste Ctrl und alle Einheiten ↔ passen sich der Geschwindigkeit der langsamsten Einheit an.

-

1.17 Napalm Missionen

Um nähere Information zu den jeweiligen Missionen zu erhalten ↔
klicke einfach auf

oder

Robot Forces

1.18 United Earth Defense Forces

Mission 1

Mission 2

Mission 3

Mission 4

Mission 5

Mission 6

Mission 7

Mission 8

Mission 9

Mission 10

Mission 11

Mission 12

Mission 13

Mission 14

Mission 15

1.19 Mission 1

Auftrag: Zerstöre die Feindlichen Einheiten und nimm die Basis ein.

Lösung: Nimm all deine Einheiten und bewege sie in nordöstlicher Richtung, wo du ←
auf einen großen Berg
triffst. Hinter diesem Berg sind die ersten beiden gegnerischen Soldaten ←
die du noch leicht
zerstören kannst achte jedoch darauf das du mit allen Einheiten auf einmal ←
angreiftst und
nicht der schnellere Jeep zuerst antrifft. Damit alle Einheiten die selbe ←
Geschwindigkeit haben
kannst du beim bewegen Ctrl drücken. Sind die Einheiten zerstört geht es ←
weiter in
nordöstlicher Richtung zum Hauptquartier. Die gegnerischen Einheiten ←
müssen ebenfalls
zerstört werden wobei man darauf achten sollte in der Überzahl zu sein. ←
Ist dies erledigt
muss das Hauptgebäude bis zur roten Anzeige zerstört werden wonach es ←
durch die Einheiten mir
dem Koffer eingenommen werden kann.

1.20 Mission 2

Auftrag: Überlebe den Feindlichen Angriff

Lösung: Zunächst sollte man alle Einheiten obenlinks von seinem Hauptgebäude ←
plazieren da von dort
die Angreifer kommen werden. Dann wird zunächst einmal die Solarenergie ←
gebaut. Danach kann
man eine Raffinery und die Baracke bauen. Die Raffinery sollte nicht ←
gebaut werden da wir
keinen Turm zum Oilabbau haben. Die Baracke muss gebaut werden um genügend ←
Einheiten zur
Verteidigung zu haben. Ist das Geld erst einmal lehr kann nur noch ←
verteidigt werden hierbei
sollte man nie eine feindliche Einheit durch direktes anklicken (Zeiger ←
wird Rot) angreifen
da alle Einheiten dem Gegner folgen wenn dieser flüchtet. Nach etwa 4 ←
Minuten ist der Angriff
dann vorbei und die Mission ist geschafft.

1.21 Mission 3

Auftrag:

Lösung:

1.22 Mission 4

Auftrag: Nehme den Gegnerischen Radar ein!

Lösung: Zunächst einmal sollte man die wichtigsten Gebäude bauen wie 2xSolar ↔
Powerplant, Refinery,
Oil Driller, Barracks, light Factory, und Research Centre. Den Oil Driller ↔
sollte man nicht
auf dem Oilfeld links von seiner Commando Base errichten da dieses Oilfeld ↔
nur sehr klein ist
sondern in einem Oilfeld im Wald in Nordöstlicher Richtung. Jetzt sollte ↔
man einen Bazooker
nehmen und an der Klippe entlang nach unten gehen bis man den Radar sieht ↔
dort stellt man
den Bazooker hin und er beschießt den Radar. Nachdem der Radar biss zur ↔
hälfte zerstört ist
kann er durch unsere Engineerer eingenommen werden dazu stellen wir ↔
erstmal eine Armee aus
Light Tanks (zuvor die Fabrik aufwerten) und Bazookern her und gehen durch ↔
die obere
absenkung in Richtung gegnerische Basis. Die Aufgabe der Armee besteht ↔
hier darin platz für
die Engineer zu machen und die Gegnerischen Einheiten von ihnen abzulenken ↔
mit den Engineer
versuchen wir jetzt unbeschadet bis zum Radar zu gelangen und diesen ↔
Einzunehmen und die
Mission ist erfüllt. Um den Gegner vor dem Angriff noch ein bisschen zu ↔
schwächen kann man
zuvor noch den größten Teil seiner Energieversorgung lahmlegen indem man ↔
wie bei dem Radar
an der Klippe entlang zu den Kraftwerken geht und sie mit Bazookern ↔
zerstört.

1.23 Mission 5

Auftrag:

Lösung:

1.24 Mission 6

Auftrag:

Lösung:

1.25 Mission 7

Auftrag:

Lösung:

1.26 Mission 8

Auftrag:

Lösung:

1.27 Mission 9

Auftrag:

Lösung:

1.28 Mission 10

Auftrag:

Lösung:

1.29 Mission 11

Auftrag:

Lösung:

1.30 Mission 12

Auftrag:

Lösung:

1.31 Mission 13

Auftrag:

Lösung:

1.32 Mission 14

Auftrag:

Lösung:

1.33 Mission 15

Auftrag:

Lösung:

1.34 robot

Mission 1

Mission 2

Mission 3

Mission 4

Mission 5

Mission 6

Mission 7

Mission 8

Mission 9

Mission 10

Mission 11

Mission 12

Mission 13

Mission 14

Mission 15

1.35 Mission 1

Auftrag: Zerstöre alle Gegnerischen Einheiten

Lösung: Die erste Mission der Robots ist eigentlich noch sehr leicht nimm einfach deine Einheiten und greife nach und nach die Gegnerischen Einheiten an. Achte immer darau das du in der Überzahl bist. ←

1.36 Mission 2

Auftrag: Zerstöre die gegnerische Basis

Lösung: Zunächst einmal solltest du deine Einheiten südlich von deiner Basis plazieren da von hier die gegnerischen Einheiten kommen. Baue dann in folgender Reihenfolge: Solar-Energie, Raffinerie, Baracke, Silo, Solar-Energie. Östlich von deiner Basis ist ein Oilfeld wo du auch sofort damit beginnen solltest Oil abzubauen. Wenn du alle Gebäude gebaut hast kannst du damit beginnen eine Armee aufzubauen mit der du zunächst die gegnerischen Attacken abwährst und später wenn sie groß genug ist zum Angriff auf die Basis beginnst. Dieser ist mit einer ausreichenden Armee eigentlich sehr einfach. Wenn du dies geschafft hast ist die Mission beendet. ←

1.37 Mission 3

Auftrag: Zerstöre den gegnerischen Radar

Lösung: In diesem Level ist es dein Auftrag den gegnerischen Radar zu zerstören ↔
dazu solltest du
erst einmal deine verfügbaren Einheiten nordöstlich von deiner Basis ↔
plazieren um dich vor
gegnerischen Angriffen zu schützen. Dann beginnst du in folgender ↔
Reihenfolge deine Basis
aufzubauen: Solarenergie, Raffinerie, Oilturm (Das Oilfeld befindet sich ↔
im untenrechts am
Bildschirmrand), Baracke, Solarenergie, kleine Fabrik, Radar, Solarenergie ↔
. Um genügend
Credite zu haben solltest du den gegnerischen Oilturm nördlich von deiner ↔
Basis einnehmen.
Nachdem du dir dann eine Armee aus den Light Tanks 2 aufgebaut hast ↔
solltest du endlich zum
Ziel der Mission der Zerstörung des Radars kommen. Von diesen hat der ↔
Gegner zwei Stück die
sich beide in der nordöstlichen Bildschirmecke befinden. Nimm also deine ↔
Einheiten (ein paar
solltest du zur verteidigung zurücklassen) und bewege sie möglichst nicht ↔
in Reichweite der
Gegner zu den Radars. Da du um zu den Radars zu gelangen am gegnerischen ↔
Hauptquartier
vorbeimusst wirst du einige Einheiten auf dem Weg verlieren doch dies ist ↔
nicht weiter
tragisch da die Radars nur schwach bewacht sind. Dort angekommen zerstörst ↔
du einfach die
wenigen verteidigenden Einheiten und dann die Radars und die Mission ist ↔
geschafft.

1.38 Mission 4

Auftrag: Beschütze den Convoy

Lösung:

1.39 Euro Burn Missions CD

Folgt bald
