

VORSCHAU TIPS & TRICKS 3/92



Die Komplettlösung für alle
"Nintari-Süchtigen":
- The Adventures of Willy Beamish -



Ausgabe 2/92

TIPS & TRICKS

MASTER-STRATEGIE:

BATTLE ISLE

AMIGA

C64

PC

ATARI ST

GAMEBOY

LYNX

NES

FUN & ACTION

GAME

3 Powergames..
für nur DM 7,90!

Jetzt **NEU** im
Zeitschriftenhandel.

INHALT

Amiga

Seite 4

Quest for Glory 2 • Hunter • Eye of the Beholder • Sys Pacman 90 • Bundesliga Manager Professional • Champion Driver • Rodland • Lotus Turbo Challenge 2 • Battle Isle • Moven • Gods • Robocod (James Pond 2) • Railroad Tycoon • Last Ninja 3 • Stormball • Mega lo Mania

Konsolen

Seite 16

MS Pac-Man • Wonderboy 3 • Fortress of Fear • Gates of Zendocon • Sonic the Hedgehog • Rolan's Curse • WWF Superstars • Super Mario Bros. 3 • EA-Hockey • Mega Man 3 • Bill & Ted • Fall of the Foot Clan • Skate or Die! • Sokoban • Gurdian Legend • Gargoyles Quest • Psycho Killer

C 64

Seite 14

Dragon Wars • X-Out • Robocop • Inspector Hecti in the Interchange • Helter Skelter

Atari ST

Seite 13

H.A.T.E.

PC

Seite 13

Sim City • Gateway to the Savage Frontier

Master-Strategie

Seite 26

Battle Isle

QUEST FOR GLORY 2

Wer bei diesem Spiel in Geldnöten ist, der sollte sich, nach dem altbekannten Sprichwort, ein Stück vom "Barte des Propheten" besorgen. Diese heilige Haarpracht läßt sich im Magic Shop beliebig oft kaufen.

Jens Kaufmann

HUNTER

Hier sind alle wichtigen Ortsangaben zur ersten Mission:

2. Person bei x-099, y-061

3. Person bei x-195, y-119

Diskette bei x-100, y-225

Code bei x-090, y-153

Computer bei x-028, y-227

Kernwaffe bei x-028, y-227

Professor bei x-049, y-115

Mönch bei x-085, y-174

alter Mann bei x-181, y-174

Verwundeter bei x-010, y-036

Schlüssel bei x-163, y-170

feindliches HQ bei x-077, y-225

Säge & Antibiotika bei x-151, y-121

Die gestellte Aufgabe läßt sich am leichtesten bewältigen,

wenn Ihr Euch zuerst den Sicherheitscode beschafft und Euch anschließend mit genügend Waffen ausrüstet. Jetzt solltet Ihr das Gefängnis in die Luft sprengen, den Unterstand betreten und den feindlichen General um die Ecke bringen. Schließlich müßt Ihr nur noch das eigene Hauptquartier aufsuchen! Die Mission ist geschafft.

Erwin Lock

EYE OF THE BEHOLDER

Wenn Ihr alle Türen des zweiten Levels öffnen möchtet, so müßt Ihr nur vom zweiten Stock zurück in den ersten gehen. Dieser Trick funktioniert bei jedem beliebigen Dungeon.

SYS PACMAN 90

Während des Spiels bringt Euch die Taste "F10" in den zehnten Level.

Patrick Niederbrunner

BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL

(1) Im Mannschaftsauswahlmenü solltet Ihr mehrere "Scheinmannschaften" errichten. Diese Teams verkaufen dann später ihre besten Spieler an Eure Mannschaft.

(2) Um Euer Konto sicher in die schwarzen Zahlen zu bewegen, solltet Ihr in der Bank den Cursor auf das graue, rechteckige Schild rechts neben der Eingangstür setzen. Jetzt den linken Mausknopf etwa 50 bis 100mal betätigen, die Bank verlassen und sofort wieder betreten. Euer Konto weist nun ein Guthaben von mehreren Millionen Mark auf.

(3) Die richtige Stadiongröße beträgt ungefähr 130.000 Plätze. Außerdem empfiehlt es sich große Flutlichter und eine teure Anzeigentafel zu errichten. Der Komfort und die Ausstattung wird damit verbessert.

(4) Zur Erholung eignen sich die Luxushotels sehr gut, doch technische Verbesserungen lassen sich nur in den Sportschulen erzielen.

(5) Werbeverträge sollten möglichst am Anfang des Jahres geschlossen werden, damit der entsprechende Vertrag in der nächsten Saison seine Gültigkeit verliert.

(6) Die Aufstellung 3-4-3 hat sich als sehr schlagkräftige Formation erwiesen.

Sascha Theile

BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL

Nach Programmstart wählt Ihr Eure Lieblingsmannschaft und macht Euch sofort auf den Weg zur Bank. Jetzt solltet Ihr drei Kredite zu jeweils DM 1.- aufnehmen. Jeder weitere Kreditantrag bis zur Höchstsumme vom DM 3.999.997.- wird mit der Begründung "Sie haben doch schon drei Kredite" abgelehnt, und dann trotzdem als Guthaben auf dem eigenen Konto verzeichnet. Diesen Kredit müßt Ihr nicht zurückzahlen.

Werner Deusser & Volker Moser

CHAMPION DRIVER

Die Paßwörter lauten:

INDIA

BRAVO

CHARLIE

FOXTROTT

Christian Riese

RODLAND

Im Pausenmodus solltet Ihr fünfmal **HELP** drücken, um für beide Feen unendlich viele Leben zu erhalten.

LOTUS TURBO CHALLENGE 2

Die Codes zu diesem Spiel lauten:

Level 2 - Twilight
 Level 3 - Pea Soup
 Level 4 - The Skids
 Level 5 - Peaches
 Level 6 - Liverpool
 Level 7 - Bagley
 Level 8 - E Bow

Richard Ohl

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE 2

Wenn Ihr am Anfang das Codewort "**DEESIDE**" eingibt, so werdet Ihr nach Ablauf der Zeit in den nächsten Level gebeamt.

BATTLE ISLE

Bei den verschiedenen Einheiten gibt es natürlich auch eine bestimmte Rangfolge:

z. B.: Bodentruppen - Mechfusiliers

Supporter

Arm. Vehicles
 Tank Platoon
 Recon Squad
 Battle Tanks

Lufttruppen - Mosquitos

Air Cavalry
 Hvy. Wings

Ihr solltet aber beachten, daß eine 3rd Arm. Vehicles mit maximaler Kampfkraft eine 1st Battle Tanks mit minimaler Kampfkraft komplett dem Erdboden gleichmacht.

Allgemeine Tips:

Grundsätzlich solltet Ihr versuchen, einzelne Einheiten auf das Maximum zu bringen. Qualität statt Quantität ist die Devise.

Strategie:

Seid Ihr dem Computer quantitativ unterlegen, so solltet Ihr niemals in die Offensive gehen. Außerdem solltet Ihr Eurem Gegner nie die Gelegenheit bieten, mehrere Einheiten gleichzeitig angreifen zu können. Gebäude, Berge oder auch dichte Wälder stehen dabei hilfreich zur Seite. Jetzt könnt Ihr aus einer defensiven Position heraus den Gegner zwingen, zwei bis drei Einheiten zu opfern.

Einheiten:

Mechfusiliers & Supporter: Allein eingesetzt sind sie ziemlich wirkungslos. Führt aber ein Supporter mit einer Ladung Mechs auf, so besitzt Ihr eine gute Kampfkraft.

Recon Squad: Können auch aus der zweiten Reihe angreifen und sind somit strategisch äußerst wertvoll.

Heavy Artillery: Besitzt der Gegner sehr viele Bodentruppen, so

sind die Hvy`s das beste Mittel dagegen.

Mosquitos & Air Cavalry: Kämpfen Mosquitos gegen Cavallary, so haben die kleinen "Blutsauger" meistens die Nase vorn. Allerdings können nur die Air Caval`s auch Bodenziele anfliegen.

Battle Tanks: Nennt Ihr einige B-Tanks Euer eigen, so könnt damit durchschlagende Erfolge feiern.

Axel Schulz

MOVEN

Die Levelcodes lauten:

Level 2 - NHFSTJLL

Level 3 - IJGGFDSG

Level 4 - AKJSWEZE

Level 5 - ADDSFWWW

Dominik Korstian

GODS

Um an verlockende 28 Leben zu kommen, solltet Ihr im zweiten Level ein Shield, eine Magic Potion, drei Fireballs und drei Flying Stars erwerben. Das restliche Vermögen ist in Nahrung und Lebensenergie anzulegen. Ihr spielt nun ganz normal und sammelt wie gewohnt alle Gems ein, um den World Key zu bekommen. Bevor Ihr jetzt die letzte Leiter vor

der World Door heruntergeht, solltet Ihr die Magic Potion benutzen, die Tür öffnen und auf die hinterhältigen Diebe warten. Wenn Euch der erste Dieb berührt, drückt schnell den Joystick nach oben. Auf diese Weise verliert Ihr zwar ein Leben, doch erhaltet Ihr dafür in der zweiten Welt 28 Leben und eine stattliche Punktzahl.

Solian Schmidt

ROBOCOD (JAMES POND 2)

Während des Spiels aktiviert die **CTRL-Taste** den Cheatmodus. Mit den Tasten **F6** und **F7** könnt Ihr nun den Screen vergrößern und verkleinern, mit **F9** und **F10** schaltet Ihr den Synthesizer an und aus. Um aber auch noch unsterblich zu werden, müßt Ihr die **RETURN-Taste** drücken. Das Sternenschild macht Euch unverwundbar.

Dennis Lewerenz

RAILROAD TYCOON

Wenn Ihr als erste Aktion "Shift + 4" drückt, so läßt sich der Kontostand auf jeden beliebigen Betrag erhöhen.

LAST NINJA 3

Die Codes zu diesem Prügelspiel der asiatischen Art lauten:

Level 2 - IMED

Level 3 - URTI

Level 4 - BASD

Level 5 - NUOS

Level 6 - REOO

Martin Nimz

STORMBALL

Der schöne Satz **"LET ME WIN"** macht Euch zum Gewinner jeder Partie.

MEGA LO MANIA

Epoche 2 - BNYABDUNBHV

Epoche 3 - COVCPMJVEBL

Epoche 4 - WKCCHIEUKHL

Epoche 5 - GATAVRXRONT

Epoche 6 - WWKDXGPXDBZ

Epoche 7 - KUUCTOPLGHV

Epoche 8 - PEHAJBPKZAG

Epoche 9 - GYJDJHPNFHN

Epoche 10 - TJLBVSNNIGD

SIM CITY (PC)

Wohnviertel sollte man in der Nähe von Gewässern ansiedeln, da sie im Verlauf des Spiels am meisten wert werden. Außerdem zieht ein attraktives Wohnviertel Menschen an. Industriegebiete sollte man an der Küste ansiedeln, jedoch weit entfernt von jeglicher Zivilisation. Später läßt sich dort leicht ein Hafen errichten, der für Ex- und Import unverzichtbar ist.

Christian Fröhlich

GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER (PC)

Wenn man die Tasten **"ALT"** und **"X"** gleichzeitig drückt, so hat man bei Kämpfen im Automodus sofort gewonnen.

Sascha Hülsen

H.A.T.E. (ST)

Wenn Ihr in der Highscoreliste **"JUDITH"** eingibt, so seid Ihr durch Druck auf **F9** unzerstörbar, und mit **F10** gelangt Ihr in den nächsten Level.

DRAGON WARS

Wenn Ihr in den Tars Ruins den staubigen, alten Beutel voller Dragon Stones finden solltet, nehmt ihn an Euch und geht aus dem Geheimraum hinaus. Jetzt wartet ein bis zwei Minuten und geht wieder hinein. Siehe da! Der Beutel ist wieder prall gefüllt.

Holger Höffken

X-OUT

Beim Endgegner in Level 1-2 stellt man sich in die linke obere Ecke und schießt mit Dauerfeuer alle gegnerischen Raumschiffe ab. So kann man nicht mehr getroffen werden. Wenn man also das Raumschiff zwei bis drei Stunden dort stehen läßt, bekommt man genug Punkte, um im Shop gut einkaufen zu können.

Sven Homrighausen

ROBOCOP

Nachdem Ihr das Spiel gestartet habt, solltet Ihr einen Reset ausführen und **Poke 33856, 173** eingeben. **SYS 32768** startet das Spiel wieder.

INSPECTOR HECTI IN THE INTERCHANGE

Die Codewörter lauten:

Level 1 - Moon

Level 2 - Disk

Level 3 - Duck

Level 4 - Grim

Level 5 - Tank

Level 6 - Gold

Level 7 - Cold

Level 8 - Bang

Level 9 - Mufc

Diana Volbert

HELTER SKELTER

Hier sind einige Codes:

Level 11 - Spin

Level 21 - Flip

Level 31 - Ball

Level 41 - Good

Level 51 - Left

Level 71 - Twin

Atakan Göksel

MS PAC-MAN (Lynx)

Wenn Ihr während des Spiels den Pausemodus aktiviert und anschließend die Tastenkombination

A, A, B, OPTION 1, A, A, B, OPTION 1

drückt, so erscheint ein Blitzsymbol in der Anzeigenliste, und mit "B" geht das gefräßige Fräulein nun ab wie eine Rakete.

Kim Bartschat

WONDERBOY 3 (Sega Master)

*Der Code für den letzten Level lautet:
WEST ONE 0000 000.*

FORTRESS OF FEAR (Gameboy)

Um im nächsten Spiel mit sechs Leben zu starten, müßt Ihr in der Highscore-Liste "**WHERZW**" eingeben.

Jan Danz

GATES OF ZENDOCON (Lynx)

Die Codewörter zu Level "Easy" und Level "Hard" lauten:

Easy	Hard
Level 1 - BASE	Level 1 - BASE
Level 2 - ZYBX	Level 2 - ZYBX
Level 3 - XRXS	Level 3 - XRXS
Level 4 - ANEX	Level 4 - ANEX
Level 5 - NEAT	Level 5 - NEAT
Level 6 - YARR	Level 6 - YARR
Level 7 - EYES	Level 7 - EYES
Level 8 - BARE	Level 8 - NYXX
Level 9 - STAX	Level 9 - ZYRB
Level 10 - SZZZ	Level 10 - SRYX
Level 11 - RAZE	Level 11 - BARE
Level 12 - TRYX	Level 12 - STAX
Level 13 - STYX	Level 13 - SZZZ
Level 14 - YARB	Level 14 - RAZE
Level 15 - BREX	Level 15 - TRYX
Level 16 - SEBB	Level 16 - STYX
Level 17 - SNEX	Level 17 - YARB
Level 18 - ZAXX	Level 18 - BREX
Level 19 - BROT	Level 19 - ZEST
Level 20 - STOB	Level 20 - ZORT
Level 21 - XTNT	Level 21 - BRAN

Level 22 - BOTZ
Level 23 - SNAX
Level 24 - ZETA

Level 22 - BROT
Level 23 - STOB
Level 24 - XTNT
Level 25 - BOTZ
Level 26 - SNAX
Level 27 - ZETA

Jens Heßler

SONIC THE HEDGEHOG (Sega Mega)

Um in der Green Hill-Zone in einen geheimen Raum zu gelangen, kämpft Ihr Euch bis zu einer soliden Mauer durch, die Ihr folgendermaßen bewältigt:

Zunächst solltet Ihr einige Schritte zurückgehen, um die nötige Geschwindigkeit überhaupt zu erreichen. Wenn Ihr jetzt im richtigen Moment auf dem Joypad nach unten drückt, öffnet sich eine gigantische Schatzkammer. Der Zeitpunkt muß allerdings genau abgepaßt werden.

Max Horstmann

ROLAN`S CURSE (Gameboy)

Stage 2 - DQPS DCCB
Stage 3 - FKRT DCML
Stage 4 - KRIP HNNM

WWF SUPERSTARS

Der beste Kämpfer ist selbstverständlich "The Ultimate Warrior". Im Kampf solltet Ihr den Gegner aus dem Ring locken, um ihn dann leichter angreifen zu können.

Alexander Sanne

SUPER MARIO BROS. 3 (NES)

So bekommen Mario und Luigi tonnenweise Extraleben:

- (1) In der verlassenen Festung (Welt 7) befindet sich ein Schaltblock, der zu aktivieren ist. Nun sammelt Ihr so viele Münzen wie möglich ein und lauft durch die untere Tür, sobald die Magie ihre Wirkung verliert.
- (2) Nachdem Ihr den folgenden Raum betreten habt, kehrt Ihr zum Schalterraum zurück.
- (3) Jetzt könnt Ihr seltsamerweise den Bonusschalter erneut betätigen und den Vorgang so oft wiederholen, bis Ihr 99 Marios auf dem Zähler habt.

Max Horstmann

EA-HOCKEY (Sega Mega)

Hier einige Codes für die verschiedenen Finalrunden:

Canada - United Kingdom	DWK3 8KOX R56F 8V2D
Canada - Finland	G2JB 5FLR FFBF 1F1V
Canada - Portugal	DWYG V8KN 52L1 16B0

Germany - Portugal	G7Y5 CTRK J7WN F1PK
Germany - Soviet Union	G739 WCTP CRPY GS6T
Germany - Iceland	G79G 6XW7 T89G DKJV

Weitere Tips:

(1) Teammates: Wer gerne unfair spielt, der kann seinen Freund beauftragen, den gegnerischen Torwart wegzuschieben, um so freie Bahn zum Tor zu haben.

(2) Bei Schlägereien solltet Ihr Euch so weit wie möglich vom Gegner entfernen und mit einem Kopfschlag (Knopf C) oder Tiefschlag (Knopf B) in ihn hineinlaufen. Der Schlag trifft zu 90%!

Phuc-An Tran

MEGA MAN 3 (NES)

Wenn Ihr das Steuerkreuz des zweiten Joypads nach rechts drückt, könnt Ihr "superhoch" springen. Diese Information

solltet Ihr Euch zu Herzen nehmen, denn wenn Ihr dies beachtet, könnt Ihr auch ohne ein Leben zu verlieren ins "Bodenlose" stürzen.

BILL AND TEDS EXCELENT GAMEBOY ADVENTURE (Gameboy)

Level 2 - 555-4239

Level 3 - 555-6767

Level 4 - 555-8942

Level 5 - 555-4118

Level 6 - 555-8471

Level 7 - 555-2989

Level 8 - 555-6737

Level 9 - 555-6429

Level 10 - 555-1881

Thorsten Kühlein

FALL OF THE FOOT CLAN (Gameboy)

Wenn Ihr nur noch sehr wenig Energie besitzt, so drückt doch einmal "Start" und folgende Tastenkombination:

oben, oben, unten, unten, links, rechts,
links, rechts, B und A.

Patrick Bona

SKATE OR DIE! (NES)

Fahrt beim ersten Drahtzaun im Level JAM durch den Tunnel, indem Ihr ganz links an der Büchse vorbeifahrt. Bonuspunkte gibt es, wenn Ihr auf die Motorhaube eines Polizeiautos springt.

János Fröhlich

SOKOBAN (Sega Game Gear)

Hier die Paßwörter aller 300 Stages:

- Area 1 - Thesun
- Area 2 - Mercury
- Area 3 - Venus
- Area 4 - Earth
- Area 5 - Themars
- Area 6 - Jupiter
- Area 7 - Saturn
- Area 8 - Uranus
- Area 9 - Neptune
- Area 10 - Pluto
- Area 11 - Serpens
- Area 12 - Pisces
- Area 13 - Hydra

- Area 14 - Cancer
- Area 15 - Cygnus
- Area 16 - Phoenix
- Area 17 - Taurus
- Area 18 - Aries
- Area 19 - Gemini
- Area 20 - Pegasus
- Area 21 - Orion
- Area 22 - Libra
- Area 23 - Virgo
- Area 24 - Draco
- Area 25 - Perseus
- Area 26 - Meteo
- Area 27 - Comet
- Area 28 - Nebula
- Area 29 - Galaxy
- Area 30 - Space

Klaus Weid

GURDIAN LEGEND (NES)

Der Code "TGL" ist immer für eine Überraschung gut ...

GARGOYLES QUEST (Gameboy)

Wenn die Vogelperspektive aktiviert ist, und Ihr ein kleines Fläschen entdeckt, so wählt den Befehl "**CHK**" an. Dort sind nämlich entweder ein Talisman oder ein paar Vials versteckt.

Habt Ihr Euch schon einmal gefragt, wie Ihr den achten Level durchspielen könnt? Des Rätsels Lösung ist der östliche Eingang. Wenn Ihr den Level geschafft habt, steht Ihr vor Ruskifells Palast.

Andre Meck

PSYCHO KILLER (CDTV)

- (1) Während der Fahrt mit dem Auto schnell auf die Bremse klicken.
- (2) Jetzt den Wagen nach rechts rollen lassen (klicken) und aussteigen (oben).
- (3) Über die Wiese gelangt Ihr geradeaus in den Wald
- (4) Nochmals geradeaus!
- (5) Über die Holzbrücke weiter geradeaus.
- (6) Dem Gegner den Fuß spüren lassen und die Machete aufnehmen.
- (7) Den rechten Weg einschlagen, geradeaus gehen und wieder rechts!

- (8) Geradeaus laufen und schnell die Brandbombe anklicken.
- (9) Zweimal geradeaus!
- (10) An der U-Bahnstation rechts (nicht zum Telefon).
- (11) Wieder geradeaus!
- (12) Vom Bahnsteig schnell nach rechts in den Wald.
- (13) Am See wieder nach rechts.
- (14) Zweimal geradeaus!
- (15) Der Weg wird durch einen Baumstamm versperrt. Den Stock, der davor liegt, solltet Ihr anklicken.
- (16) Geradeaus laufen und auf dem Steg das Messer und das Gesicht anklicken.

Tip: Den Pfeil immer in der Mitte des Bildschirms halten, um schnell reagieren zu können.

Falk Jertzimbeck

Battle Isle

Bevor wir uns jedem Level im einzelnen widmen, hier ein paar allgemeine Tips:

Als erstes solltet Ihr Euch mit Hilfe der Karte über die örtlichen Gegebenheiten und die Stärke des Gegners informieren. Dabei ist es ratsam, sich gleich zu Anfang strategisch wichtige Punkte (Wälder, Berge ...) zu sichern, da sich so die Kampfkraft der Einheiten sehr leicht verbessern läßt. Achtet außerdem darauf, wichtige Spielzüge im voraus zu planen, um unangenehme Überraschungen zu vermeiden. Angriffe, die von Straßen und von offenem Gelände aus geführt werden, gehen übrigens meistens ins Auge. Stattdessen sollte sich zwischen Rücken und Gefechtslinie schwerzugängliches Gelände befinden, um einer möglichen Einkesselung vorzubeugen. Bei Einsätzen im feindlichen Territorium solltet Ihr Euch nicht zu weit von eigenen Depots oder Fabriken entfernen, da eine schnelle Wiederherstellung von beschädigten Einheiten überlebenswichtig ist. Zum Schutz des Hauptquartiers empfiehlt es sich, einige gute Einheiten zurückzulassen.

Zu den wichtigen Zielen gehören Energiekristalle, die Ihr so schnell wie möglich in Euren Besitz bringen solltet.

Erfahrungen zu sammeln, sollte zunächst Euer Hauptziel sein. Versucht also aus diesem Grund, beschädigte Truppen des Gegners mit wichtigen Einheiten zu zerstören, da diese

dann schneller zur Eliteeinheit aufsteigen. In vorderster Front solltet Ihr immer Einheiten mit guter Panzerung und Durchschlagskraft aufstellen. Als nächstes Reserveeinheiten mit großer Reichweite und zuletzt Artillery und Miss. Air Defense, sowie Transporter für einen möglichst raschen, taktischen Rückzug.

Level 1: CONRA

Dieser Level entwickelt sich eigentlich zu einer richtigen Materialschlacht. Die Kampfkraft spielt also eine entscheidende Rolle.

Level 2: PHASE

Den FAV-Buster solltet Ihr in den Schutz der eigenen Einheiten und des Geländes nehmen, um mit seiner Hilfe die anstürmenden "Horden" niederzuschießen.

Level 3: EXOTY

Die Heavy-Artillery des Gegners ist gleich zu Beginn auszuschalten. Dann am eigenen Hauptquartier sammeln, um den Gegner mit dem FAV-Buster zu vernichten.

Level 4: MOUNT

Ihr solltet so schnell wie möglich das südliche Depot erreichen und verteidigen. Vorsicht! Es besteht die Gefahr der Einkesselung.

Level 5: FIGHT

Die beiden Depots sollten Euer Hauptziel darstellen, wobei das südlichere mit mindestens drei T3 Scorpion-Einheiten als Geleitschutz anzugreifen ist.

Level 6: RUSTY

Die Fabrik im Süden solltet Ihr mit beiden T4 Gladiator-Einheiten verteidigen, um dann mit dem R1 Demon das nahe-
liegende Depot einzunehmen.

Level 7: FIFTH

Alle Einheiten am Hauptquartier sammeln und sich gegen den angreifenden Feind solange zur Wehr setzen, bis dieser aufgeben muß.

Level 8: VESUV

In der Fabrik solltet Ihr drei FAV-Buster und einen R1 Demon produzieren. Mit den Busters die Panzer im Südwesten zerstören und den R1 Demon in das südliche Depot schicken. Den anderen Demon ordert Ihr zum östlichen Depot. Jetzt alles leerräumen und den Gegner vernichten.

Level 9: MAGIC

Die Fabriken im Süden und im Norden mit R1 Demons einnehmen. Dabei die gegnerischen Flugzeuge mit der eigenen Luftwaffe ablenken. Das Hauptquartier sollte solange verteidigt werden, bis die Verstärkung aus den Produktionsstätten eintrifft.

Level 10: SPACE

Zunächst die Fabrik im Nordwesten erobern und dann im Westen ein Depot einrichten. In der Fabrik Artillery und Panzer vom Stapel laufen lassen. Die Straße zwischen Depot und HQ solltet Ihr verteidigen.

Level 11: VALEY

Mit Hilfe des Transporters so schnell wie möglich das Depot im Osten einnehmen. Dabei immer darauf achten, was die gegnerischen Flugzeuge beabsichtigen. Die Panzer zur Verteidigung im HQ sammeln.

Level 12: TESTY

Den Gegner auf der nordöstlichen Insel umzingeln und mit der zur Hilfe eilenden Artillery auslöschen. Das Aldinium, östlich und südwestlich des mittleren Depots erkämpfen und zur Fabrik transportieren. Die zentrale und nördliche Lagerhalle in Besitz nehmen und die Straße zum eigenen Hauptquartier sperren und verteidigen. Südlich des HQs ein Depot errichten.

Level 13: TERRA

Auf das U-Boot im Nordwesten ist besonders zu achten. Das Transportschiff mit R1 Demons und SC-T Providers beladen und zur Fabrik auslaufen lassen. Mit den Einheiten aus dem nördlichen Depot den Gegner einkesseln und dem Erdboden gleichmachen. Das HQ weiterhin eisern verteidigen.

Level 14: SLAVE

Mit den R1-Einheiten die Fabrik und das Depot im Norden und Süden einnehmen. Mit den TB-X Marauder-Booten das Kriegsschiff des Gegners aus sicherer Entfernung versenken. Das U-Boot im Norden läßt sich mit den Flugzeugen aufspüren. Die kleineren MB-A Buccaneer-Boote können die Einheiten auf der nordwestlichen Insel zerstören.

Level 15: NEVER

Alle Einheiten am Hauptquartier sammeln. Mit einem R1 die Fabrik im Süden einnehmen und die Einheiten zum HQ verfrachten. Auch die auf der Insel stationierten Truppen können abgezogen werden.

Level 16: RIVER

Alle Panzer von den Transportschiffen schaffen, um das HQ zu verteidigen. Mit den Einheiten vom Transportschiff das nordöstliche Depot erobern und das Schiff vor dem feindlichen HQ abziehen. Schließlich muß nur noch das südwestliche Depot eingenommen werden.