

Komplettlösung, Teil 2

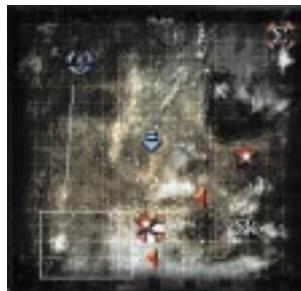
URBAN ASSAULT

Im zweiten Teil unserer Komplettlösung von Microsofts Strategie-Action-Mix lösen wir die restlichen Missionen. Außerdem finden Sie in der Lösung einen detaillierten Levelbaum und eine Tabelle mit allen Tech-Upgrades.

Die Kampagnen der Resistance

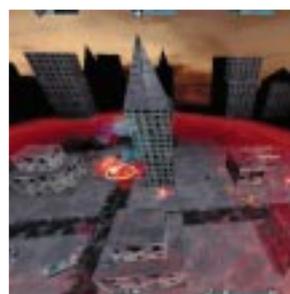
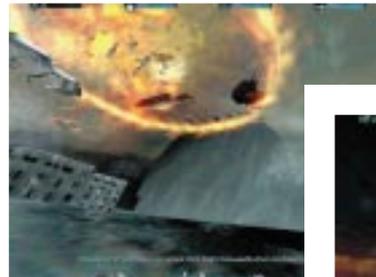
Hurz

Die Ghorkov haben zwei Basisstationen und können somit ein Zweifaches an Einheiten produzieren. Diese bestehen vor allem aus Bombern. Um nicht sofort zu Beginn zerschmettert zu werden, verlegen Sie Ihre Basis zum Kraftwerk in den Südwesten. Beginnen Sie damit, großräumig Rakentürme zu errichten. Die Ghorkov werden in der Zwischenzeit ihre beiden Basen beim östlichen Zielsektor zusammenlegen und von dort aus ihre Angriffe starten. Arbeiten Sie sich langsam vor und sichern Sie jeden Sektor mit Türmen. Andernfalls wird Sie der Feind immer wieder zurückschlagen. Sind Sie den Basen mit Ihren Türmen schon nahegekommen, produzieren Sie in Ihrer Heimatbasis um die 100 schwere Einheiten und greifen Sie an. Die neue Einheit dieser Mission ist der Firefly.



Peacemaker

Errichten Sie unverzüglich zwei Kraftwerke und Geschütztürme. Tiger wehren die gefährlichen Panzer der Tearkasten ab. Nach ungefähr zehn Minuten werden die ständigen Angriffe versiegen, und die Ghorkov kümmern sich um die Tearkasten. Währenddessen bauen Sie Ihre Basis aus. Ein Firefly macht sich auf den Weg, um das auf unserer Karte markierte Technologiefeld zu erobern. Dort erhalten Sie den Marauder. Zunächst sollten Sie sich jedoch auf die Produktion von Tigern konzentrieren, da diese mit den Abwehrstellungen der Ghorkov spielend fertig werden. Die Tearkasten werden die Ghorkov stark zurückdrängen, aber die vollständige Vernichtung bleibt Ihnen überlassen. Zum Angriff auf die Tearkasten empfehlen sich die nigel-nagelneuen Marauder, da die Kriegspartei in einer Schlucht liegt.



S
T
U

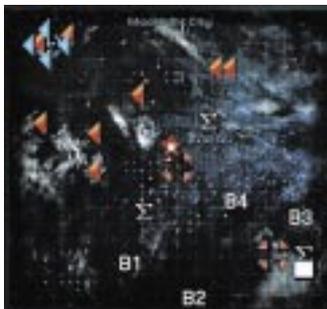


Alles auf einen Blick:

- Assies Way
 - Moonlight City
 - Darkzone
 - Commands & Tearkast
 - Death Valley
 - Wide Field
- Levelbaum
 - Hamburger Hill
 - Sulen in the night
 - Mykophobia

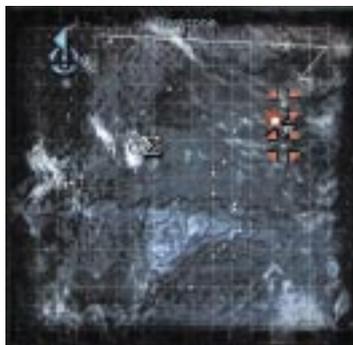
Assies Way

Starten Sie sofort zu Beginn eine Offensive mit 15 Tigern gegen die erste Basisstation der Mykonier. Nachdem diese zerstört ist, ziehen Sie Ihre Truppen zurück und beginnen Ihre Basis mit zwei Reihen von Geschütztürmen zu befestigen. Von nun an müssen Sie den gesamten Gang besetzen. Arbeiten Sie sich langsam weiter vor und sichern Sie erobertes Gebiet mit Türmen. Setzen Sie für Ihre Angriffe vor allem schnelle Einheiten, wie die Foxes, ein. Wenn Sie allerdings auf gegnerische Geschütze treffen, empfehlen sich – wie immer – die schlagkräftigen Tiger.



Moonlight City

Exaktes Timing und schnelle Reaktionen sind in dieser Mission von größter Wichtigkeit. Ihre Gegner sind Ihnen stark überlegen und mit normalen Mitteln nicht zu schlagen. Deshalb sollten Sie sich der Bombe in dieser Region bedienen. Nachdem der erste Angriff abgewehrt wurde, errichten Sie ein Kraftwerk und einen Geschützturm. Fliegen Sie mit Ihren Jets in den südlichen Teil der Karte. Dort können Sie die ersten drei Bombenauslöser erobern. Den vierten müssen Sie mit Weasels erreichen und besetzen. Nachdem die Bombe gezündet wurde, können Sie nur gespannt warten. Sollten aber die Ghorkov in der Zwischenzeit einen Auslöser zurückerobern, schicken Sie wieder eine Schwadron Weasels los. Zündet die Bombe, ist es zu spät für Ihre Gegner. Achten Sie darauf, daß Sie beim Zündungszeitpunkt noch über genügend Energie verfügen, um sich zum Teleporter beamen zu können. Ab dieser Mission wird Ihnen der Lawnmower zur Verfügung stehen.

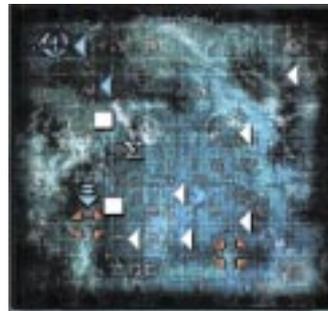


Darkzone

Die Ghorkov können Sie hier gleich zu Beginn vernichten, da diese anfangs über keine Einheiten verfügen. Bauen Sie dazu 25 Fireflys und greifen Sie mit diesen und Ihren Giganten die Basisstation des Feindes vom Norden her an. Von den Geschütztürmen südlich der Station sollten Sie sich fernhalten. Sind die Ghorkov in die ewigen Jagdgründe eingegangen, schicken Sie einen Firefly los, um die Technologieaufbesserung zu beschaffen. Danach können Sie sich verdrücken. Nehmen Sie verbliebene Giganten mit.

Commands & Tearkast

Sie werden ausgeschickt, um eine Technologie zu stehlen, die allerdings nur im momentanen Einsatzgebiet funktioniert. Konzentrieren Sie sich aber lieber auf die Produktion von Lawnmowers, da die Tearkaste Sie bevorzugt mit Leoniden angreifen werden. Bauen Sie einen Verteidigungsring um Ihre Basis und sorgen Sie mit mehreren Kraftwerken für genügend Strom. Sobald Sie um die zwanzig Lawnmowers unter Ihrem Befehl haben, starten Sie eine Offensive gegen die gegnerische Wolkenfestung im Süden. Sollte der Angriff gelingen, ist die Mission geschafft. Neben der zu stehlenden Technologie finden Sie noch weitere nützliche Upgrades im Einsatzbereich, die Ihre Einheiten aufbessern.



Death Valley

Um die ersten Spielsekunden zu überstehen, müssen Sie Ihre Basisstation einige Sektoren vom ersten Angriff wegbeamen. Ist die Attacke abgeblockt, beginnen Sie sofort mit dem Aufbau einer riesigen Station. Zunächst müssen drei Kraftwerke und sechs Geschütztürme her. Später kann noch nachgerüstet werden. Gehen Sie offensiv vor und erobern Sie so viele Sektoren wie möglich, um einen perfekten Stromfluß zu erhalten. Die gefährlichen Geschützstellungen der Mykonier können Sie dabei mit Ihren Lawnmowers knacken. Zur Verwirrung Ihrer Gegner empfiehlt sich der Einsatz von Foxes und Fireflys. Die Mykonier verfügen über zwei Basisstationen und können deshalb riesige Truppenmassen erzeugen. Ein Angriff sollte mindestens 50 Lawnmowers pro Station vorsehen.

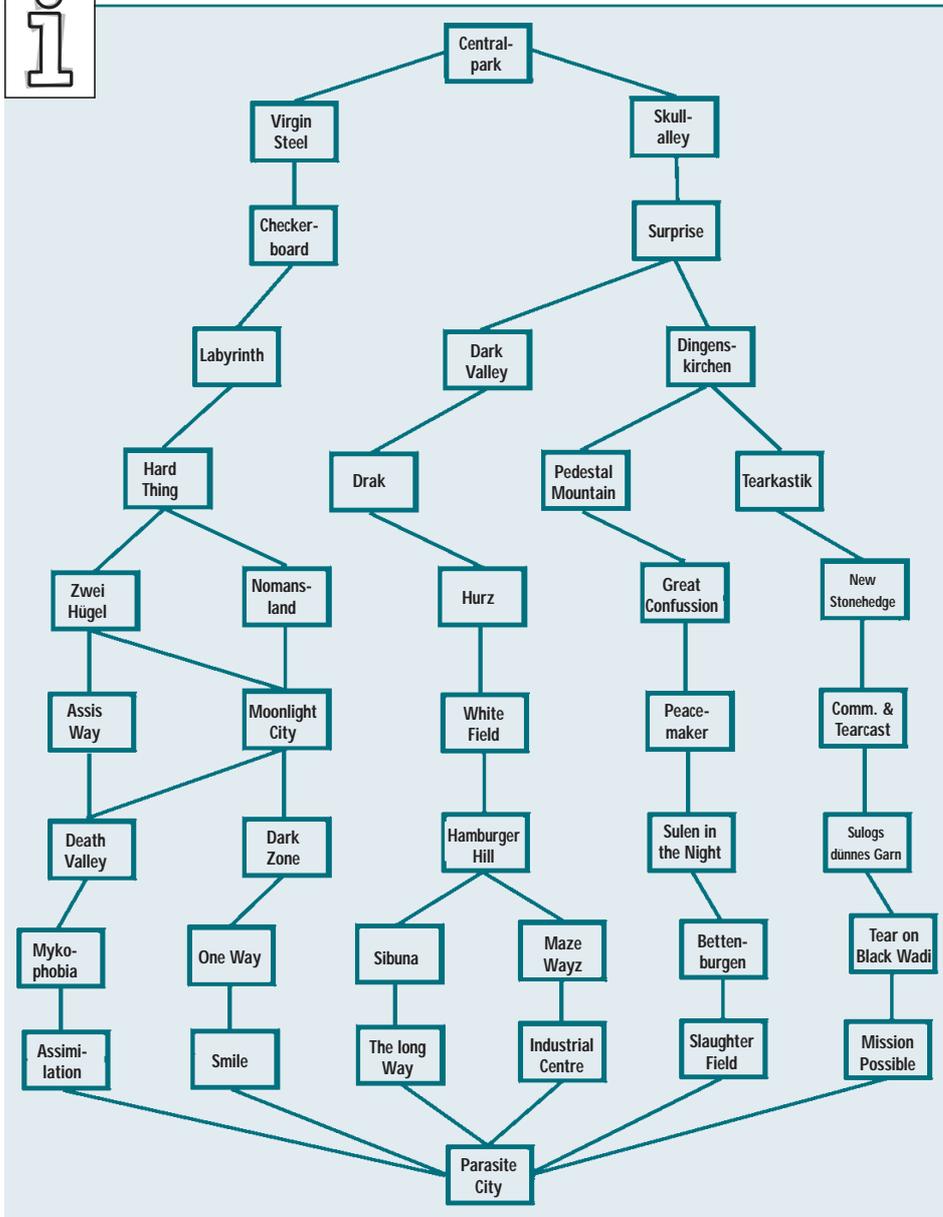
Wide Field

Auf diesem riesigen Schlachtfeld gilt es, die Falcon-Technologie im Norden der Karte zu erobern. Schicken Sie unverzüglich einige Fireflys los und nehmen Sie die markierte Technologie ein. Anschließend errichten Sie ein Kraftwerk und erschaffen eine Abordnung von ca. 10 Foxes. Diese begeben sich zum ersten Bombenauslöser und befreien ihn von den Lufteinheiten der Tearkaste. Verlegen Sie Ihre gesamte Station dorthin, um eine ständige Kontrolle des Auslösers gewährleisten zu können. Mehrere Lawnmowers vernichten die Leoniden des danach folgenden Angriffs. Stoßen Sie jetzt immer ein Stück weiter in das Gebiet der Tearkaste vor, und vernichten Sie mit Hilfe Ihrer Falcons und einiger Lawnmowers deren Wolkenfestung. Danach verfügen Sie über die Stoudson-Bombe, die zehn Minuten später





LEVELBAUM



Sulen in the night

In dieser Mission werden Sie erstmals auf die todbringenden Sulgogaren treffen. Fliegen Sie sofort zu Beginn mit einem Falcon zum Schlüssel-sektor im Nordwesten, da Sie dort den Warhammer finden werden. Ist er Ihnen zugänglich, verziehen Sie sich in den Nordosten, da Sie dort nicht genau zwischen dem Gebiet der Tearkaste und dem der Sulgogaren liegen. Während Sie die Möglichkeit haben, in Ruhe eine gemütliche Basis zu errichten, werden sich Ihre beiden Gegner in der Zwischenzeit gegenseitig zerfleischen. Die Sulgogaren gehen aufgrund ihrer Stärke als Sieger hervor. Da es diesen Geschöpfen nicht erlaubt ist, Kraftwerke zu errichten, ist Ihre Aufgabe eindeutig: Zerstören Sie alle Kraftwerke auf dem Feld außer Ihren eige-

nen. Das Kraftwerk, das die Aliens schon nutzen, läßt sich von hinten niederreißen. Für diese Aktionen sollten Sie den schnellen und starken Warhammer einsetzen. Ohne Strom ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis die Aliens ausgeräuchert werden können.

zur Explosion kommt. Verteidigen Sie sich in der Zwischenzeit gegen die teilweise schweren Attacks der Ghorkov. Nehmen Sie aus dieser Mission so viele Falcons wie möglich mit.



Hamburger Hill

Die Übermacht Ihres Gegners läßt Sie höchstens die vorgegebenen 15 Minuten überleben. Passen Sie also auf, daß der Countdown niemals unterbrochen wird. Während die Ghorkov von Ihren automatischen Verteidigungsanlagen zurückgeschlagen werden können, müssen Sie sich um die Tearkaste wieder persönlich kümmern. Den ersten Angriff wehren Sie mit Ihren Falcons ab, die Sie aus der letzten Mission mitgeschleppt haben. Die nachfolgende Flut von Leoniden kann mit nur wenigen Lawnmowers vernichtet werden. Nahe Ihrer Basisstation halten Geschütztürme Ihre Feinde auf Distanz.

Nachdem Sie zwei Geschütztürme errichtet haben, erzeugen Sie einen Falcon. Übernehmen Sie ihn und erobern Sie sämtliche Schlüssel-sektoren im Uhrzeigersinn. Erzeugen Sie schnell eine kleine Armee und lassen Sie diese zum Teleporter im Südosten vorrücken. Sobald Sie die Technologie dieser Mission eingesammelt haben, können Sie den unwirtlichen Ort verlassen.

Mykophobia

Nachdem Sie zwei Geschütztürme errichtet haben, erzeugen Sie einen Falcon. Übernehmen Sie ihn und erobern Sie sämtliche Schlüssel-sektoren im Uhrzeigersinn. Erzeugen Sie schnell eine kleine Armee und lassen Sie diese zum Teleporter im Südosten vorrücken. Sobald Sie die Technologie dieser Mission eingesammelt haben, können Sie den unwirtlichen Ort verlassen.



S
T
U

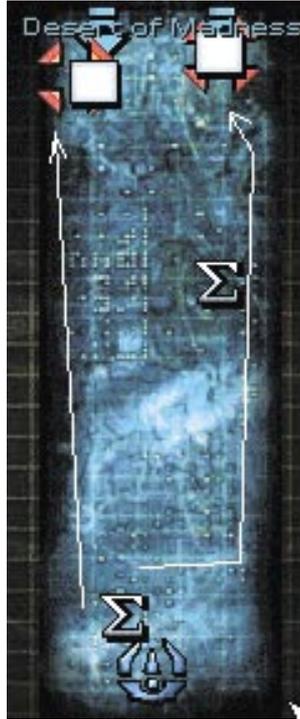


Alles auf einen Blick:

- Desert of Madness
- One Way
- Maze Wayz
- Sulogs dünnes Garn
- Tear on black Wadi
- Blue Cashba
- Sibuna
- Smile
- Mission Possible
- The loong Way
- Industrial Centre
- Slaughter Field

Desert of Madness

Verlegen Sie Ihre Basis zu dem schon bestehenden Kraftwerk und beginnen Sie unverzüglich damit, Ihre Basis aufzubauen, die diesmal auch einen Radar enthalten sollte. Die Angriffe der Mykonier fallen schwer aus und sind in der Anfangsphase nur abzuwehren, wenn Sie in einen Warhammer schlüpfen und von dort aus alle feindlichen Einheiten eliminieren. Für die meisten Mykonier reicht ein einziger Schuß aus. Sobald Ihre Basis mit drei Verteidigungsreihen gesichert ist, wird es Zeit, in die Offensive überzugehen. Fallen Sie mit mehreren Warhammers bei der Basis im Nordwesten ein und versuchen Sie, alle Verteidigungstürme zu beseitigen. Den Rest erledigt eine Schwadron von 10 Tigern, die sich weit westlich am Ende der Zone entlangbewegt. Ist die erste Station vernichtet, erledigen Sie die zweite Festung der Mykonier auf die gleiche Weise. Durch den westlichen Transporter geht's mit möglichst vielen Warhammers wieder nach draußen.



auf dem Radar nicht zu erkennen sind. Um nicht ein Opfer der Sekte zu werden, beamen Sie sich in den Nordwesten und errichten dort eine Basis. Nun werden die anderen Kriegsparteien beginnen, sich gegenseitig zu bekriegen. Dabei sind die Tearkasten auf jeden Fall unterlegen. Die anderen beiden bleiben. Mischen Sie sich in deren Krieg ein, wenn Sie es für notwendig halten und eine Chance sehen, die gegnerische Basisstation zu vernichten. Dabei kann Ihnen auch der Budjonow, der hier das erste Mal in Aktion treten kann, ebenso wie eine verbesserte Radarzentrale, helfen. Sind Ihre beiden Gegner vernichtet, geht es weiter in die nächste Mission.

Sulogs dünnes Garn



Die Region ist in dieser Mission wieder nur einen Sektor breit. Die Sulogaren sind sehr anfällig gegenüber dem Budjonow und verlieren schon mit einer Sprengung ihre Königinnen. Deshalb sollten Sie Schritt für Schritt die drei Königinnen in die ewigen Jagdgründe eingehen lassen. Halten Sie sich mit Ihren Sprengwagen jeweils ganz weit nördlich und drücken Sie auf den Auslöser, sobald Sie sich auf einem Sektor befinden, der von einer Königin bewohnt wird. Zum Dank für Ihre Mühen erhalten Sie den Rhino.

Tear on black Wadi

Da die Basisstation der Black Sect auf offenem Gelände liegt und sehr schlecht geschützt ist, empfiehlt sich gleich ein Angriff mit Budjonows. Ihr Primärziel sollte dabei das Kraftwerk sein. Anschließend kann die Station vernichtet werden. Die



Tearkasten werden Sie nach der Ausrottung der Black Sect massiv angreifen. Eine Abwehr ist nur möglich, wenn Sie selbst in Warhammers und Lawnmowers schlüpfen. Sobald Sie einigermaßen sicher sind, schicken Sie zwei Falcons zu den Schlüsselsektoren und den Technologien. Sind diese erobert, können Sie sich schon zum zentralen Teleporter beamen und die Mission verlassen.



One Way

Vor dem Überfall der Ghorkov mit sehr vielen Helikoptern können Sie sich nur mit Hilfe von Warhammers retten. Sobald die Attacke niedergeschlagen ist, errichten Sie ein Kraftwerk und einen Geschützturm. Da Sie über nur wenige Sektoren verfügen, lädt sich Ihre Energie extrem langsam auf, und Sie können zwischendurch nur den Geschützturm bedienen. Sobald Sie wieder genug Energie haben, bauen Sie ein Feld weiter vorne einen weiteren Turm. Verfahren Sie so während der ganzen Mission. Die zwei Basisstationen Ihrer Gegner können mit nur wenigen Tigern niedergeworfen werden. Denken Sie daran, die Waffenaufbesserung für Ihre Lawnmowers mitzunehmen.

Maze Wayz

Die für Sie neue Organisation „Black Sect“ verfügt über durchschnittliche Waffensysteme aller Spezies und kann damit nicht besonders viel anrichten. Das gefährlichste an diesen Terroristen ist, daß sie



Blue Cashba

Verlegen Sie Ihre Basisstation in die nordwestlichen Berge. Erobern Sie wie immer mit einigen Falcons die Technologien. Diesmal bekommen Sie zwei neue Gebäude spendiert. Davon sind aber nur die neuen Geschütztürme nützlich, die so gleich zur Sicherung Ihrer Basis errichtet werden sollten. Die Tearkasten und die Black Sect führen untereinander Krieg. Sobald die Tearkasten unterliegen, sollten Sie zuschlagen und auch die Sektengemeinschaft vernichten. Nutzen Sie vor allem Flugeinheiten, da das Gelände sehr hügelig ist und nebenbei auch noch einem Labyrinth gleicht.



Sibuna

Zunächst sieht es so aus, als ob die Ghorkov Sie bedrohen würden, doch dem ist nicht so. Schon nach kürzester Zeit führt die Black Sect schwere Angriffe gegen die rote Partei durch und löscht sie vollkommen aus. Ihre

Aufgabe sollte darin bestehen, Gefechten auszuweichen und die jeweiligen Schlüsselsektoren nach der Eliminierung der Ghorkov zu erobern. Probleme kann es nur bei dem Sektor im tiefen Süden geben, da die Black Sect dort ihr Hauptquartier verankert hat. Um zu gewinnen, beamen Sie ihre Station und die Einheiten, die Sie in den nächsten Level mitnehmen wollen, schon vorher zum Teleporter. Starten Sie mit einer kleinen Staffel Falcons und nehmen Sie den dritten Schlüsselsektor ein. Sobald er Ihnen auch nur einen Moment gehört, wird die Sprungsequenz eingeleitet und Sie finden sich im nächsten Einsatz wieder. Wegen ihrer Nützlichkeit in den weiteren Missionen sollten Sie unbedingt die Technologien mitgehen lassen.

Smile

In dieser Mission treten Sie gegen drei gegnerische Parteien mit riesigen Truppenmassen an. Auch wenn sich diese untereinander bekämpfen, wird es sehr schwer werden, alle zu vernichten. Ein großer Verteidigungswall aus Geschütztür-



men ist Pflicht; mit weniger als 50 Einheiten sollte kein einziger Angriff stattfinden. Die Technologien in diesem Einsatz werden stark geschützt. Die Mykonier halten den Schlüsselsektor mit einer Technologie, während die Ghorkov eine andere gesichert haben. Zerstören Sie zuerst die Mykonier, danach die Ghorkov und zuletzt die Black Sect. Die vollständige Vernichtung aller Kriegsparteien in dieser Mission ist unumgänglich.

Mission Possible

Wieder haben sich drei Kriegsparteien in dieser Region einge-



nistet, darunter auch die Sulgogaren, die Sie ständig bedrohen. Versuchen Sie schnell, möglichst viele Sektoren zu erobern, um einen perfekten Stromfluß gewährleisten zu können. Wehren Sie die ersten Angriffe manuell mit Warham-

mers und Lawnmowers ab und errichten Sie in der Zwischenzeit die lebensnotwendigen Geschütztürme. Ihr erster Angriff sollte die schwachen Tearkasten treffen, die Ihnen nichts entgegenzusetzen haben. Die Sulgogaren schüchtern Sie mit Budjonows ein. Bei der Black Sect helfen wie immer nur schwerste Angriffe mit riesigen Massen von Einheiten. Die Technologien im Zentrum der Karte rüsten Ihre Flugeinheiten auf.

The loong Way

Ihre Lage ist äußerst ungünstig. Sie befinden sich im Zentrum der Karte und können von drei Seiten von Ihren Feinden attackiert werden. Um diesen Mißstand zu beheben, rücken Sie in den Südosten vor. Errichten Sie dort eine geräumige Basis. Während die Ghorkov schnell vernichtet sind, stellen die Mykonier eine größere Gefahr dar. Sie verfügen über zwei Hauptstationen und eine Menge Einheiten. Starten Sie kombinierte Angriffe mit Warhammers und Tigern, um die Stationen zu zerstören. Für die Beseitigung der überall verteilt stehenden Geschütztürme sind ebenfalls die Warhammers zuständig.



Industrial Centre

Die Karte, die Sie im Einsatzbefehl angezeigt bekommen, ist leider sehr unvollständig. Tatsache ist, daß alle gegnerischen Parteien, bis auf die Sulgogaren, in dieser Region vertreten sind. Die Tearkasten lagern nur ein kleines Stückchen weiter südlich von



Ihnen und starten ohne Einheiten, so daß Sie ihre Wolkenfestung sofort zu Beginn mit Rhinos und Budjonows niederreißen können. Gleichzeitig dürfen Sie aber nicht vergessen, eine Basis zu errichten, da Angriffe anderer Parteien schnell folgen werden. Versuchen Sie, mit vielen Einheiten eine Bresche bis hin zum Zentrum der Karte zu schlagen, und erobern Sie alle Schlüsselsektoren. Um zu dem Teleporter zu gelangen, der Sie aus der Region befördert, müssen Sie weiter nach Süden vorrücken.

Slaughter Field

Sie beginnen mit extrem vielen Einheiten, werden jedoch auch sofort attackiert. Nachdem die ersten Angriffe niedergeschlagen wurden, igeln Sie sich in Ihre Basis ein. Einige Reihen Geschütztürme sollten Ihre zähen Gegner auf Distanz halten können. Die Bombe, die im Hintergrund tickt, sollten Sie als Hilfestellung ansehen. Behalten Sie den Countdown genau im Au-



S
T
U



Alles auf einen Blick:

- Parasite City
- Tech-Upgrades

ge und speichern Sie ca. fünf Minuten vor dessen Ablauf. Danach muß Ihr Timing perfekt stimmen. Erzeugen Sie zwei Schwadronen mit jeweils fünf Falcons und schicken Sie diese zu den zwei Bombenzündern. Übernehmen Sie diese und warten Sie, bis der Countdown abgelaufen ist. Wenn dieses Manöver nicht sofort beim ersten Mal klappt, dann laden Sie den vorher gespeicherten Spielstand wieder ein und starten einen weiteren Versuch.

Parasite City

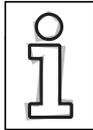
Die letzte Mission ist erstaunlicherweise recht einfach geraten. Sie haben es mit allen Gegenparteien zu tun, bekommen jedoch nicht einmal alle davon zu Gesicht. Ihre Gegner beginnen sogleich da-



mit, sich gegenseitig an die Gurgel zu gehen, und lassen Sie außen vor. Ihre einzige Aufgabe ist es, die Bomben, die von den Mykoniern und den Ghorkov gezündet werden, zu stoppen und wieder neu für sich selbst zu aktivieren. Wenn die Bomben für Sie laufen, verschanzen Sie sich in Ihrer Basis und warten, bis das Ende sämtlicher Aliens und Terroristen gekommen ist. Dann endlich kehrt auf der Erde wieder Frieden ein.

Christian Pfeiffer

Wir bedanken uns für die freundliche Unterstützung von Terratools.



TECH-UPGRADES

Dieser Liste können Sie alle Tech-Upgrades entnehmen. Dies ist besonders hilfreich, wenn Ihnen eine Technologie fehlt oder Sie in einer Mission gelandet sind, die nicht in der Komplettlösung beschrieben ist.

Levelname	Upgrade 1	Upgrade 2	Upgrade 3	Upgrade 4	Upgrade 5
Assies Way	Fox Doppelschuß	Scout Schild+3			
Assimilation	Energiestation 2+	Firefly Schnellschuß			
Bettenburgen	Luftabwehrstellung +2	Energiestation +2			
Central Park					
Checkerboard	Wasp				
Command. & Taerk.	Wasp Schild+2	Wasp Schild+3	Jaguar Waffe+20	Tiger Schild+6	Bronstijn
Dark Valley	Jaguar Schild+5	Scout Schild+2	Kampfstation Waffen+10		
Darkzone	Fox Schild+3				
Death Valley	Wasp Schild+2	Tiger Schild+7			
Dingenskirchen	Laurin				
Drak	Fox Waffe+2	Weasel Waffe+2	Energiestation +1		
Great Confusion	Weasel Waffe+3	Fox Schild+3	Jaguar Schild+5		
Hamburger Hill	Laurin Schild+5	Tiger Waffe+30	Radarstation		
Hard Thing	Tiger	Weasel Waffe+2			
Hurz	Weasel Waffe+2	Firefly			
Industrial Centre	Marauder Waffe+52	Jaguar Waffe+20	Marauder Schild+10	Lawnmower Waffe+20	Falcon Schild+5
Labyrinth	Weasel Schild+5				
Maze Wayz	Firefly Schild+4	Budjonow	Radarstation +2	Laurin Doppelschuß	
Mission Possible	Warhammer Schild+8	Warhammer Waffe+50	Warhammer Waffe+50	Marauder Schild+10	
Moonlight City	Jaguar Schild+4	Lawnmower	Kampfstation Waffen+10		
Mykophobla	Tiger Waffe+40				
New Stonehenge	Scout Schild+2	Fox Waffe+2	Kampfstation Waffen+10		
Nomansland	Luftabwehrstellung +1	Weasel Waffe+3			
One Way	Lawnmower Schnellschuß				
Parasite City					
Peacemaker	Fox Waffe+3	Marauder			
Pedestal Mountain	Wasp Doppelschuß	Weasel Schild+5			
Sibuna	Wasp Schild+3	Falcon Doppelschuß			
Skullalley	Weasel				
Slaughter Field	Laurin Schild+5	Marauder Schild+10	Rhino Schild+5	Rhino Doppelschuß	
Smile	Falcon Schild+5	Firefly Schild+4			
Sulen in the Night	Warhammer	Jaguar Waffe+10	Kampfstation Waffen+10		
Sulogs dünnes Garn	Rhino				
Surprise	Scout	Fox Schild+2			
Taer on Black Wadi	Rhino Schild+5	Firefly Schild+4			
Taerkastik	Fox Waffe+2				
The loong Way	Warhammer Schild+7	Warhammer Waffe+50	Marauder Waffe+52		
Virgin Steel	Jaguar				
Wide Field	Energiestation 1+	Falcon	Fox Schild+3	Jaguar Schild+5	Scout Radar+1
Zwei Hügel	Scout Schild+3				