

Kampf gegen den Countdown, Teil 2

Earth 2150

Die Kampagnen von ED und UCS haben wir in der vorigen Ausgabe aufbereitet.

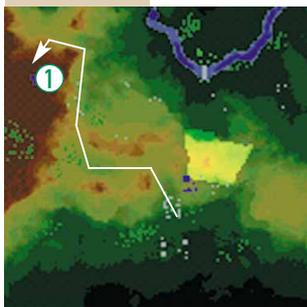
Diesmal gelangen die Hightech-Fanatiker der Lunar Corporation zum Sieg.

Für die dritte Kampagne des Echtzeit-Strategiespiels Earth 2150 von Topware schlüpfen Sie in die Rolle des Befehlshabers der Lunar Corporation. Sie erhalten das sogenannte FANG-Fahrzeug, Ihr persönliches Kommando-Vehikel. Es darf jedoch niemals zerstört werden und muß vor dem Abschluß jeder Mission wieder in die Hauptbasis zurückgebracht werden, sonst verlieren Sie die gesamte Kampagne. Allgemeiner Hinweis: Erforschen Sie nur die Technologien, die wir in der Lösung erwähnen. Die Prozentzahlen hinter den Ländernamen stellen die Summe dar, die nach der jeweiligen Mission für das Exodus-Projekt überwiesen sein sollte.

Leider ist uns im letzten Heft ein Mißgeschick passiert: Die letzte Seite der Lösung zur ED-Kampagne enthielt den falschen Text. Wir liefern die korrekte Version auf Seite 185 nach.

Lunar Corporation

Ural (6%)

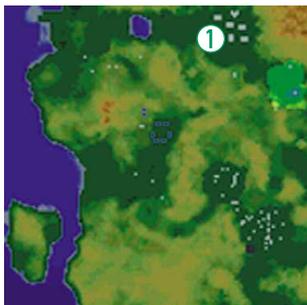


Ural: Spüren Sie die Ressourcen auf, und errichten Sie eine Basis bei (1).

TIP 1: Erkunden Sie mit Ihrem Fahrzeug die Gegend um (1), danach erhalten Sie die Gelegenheit, dort eine Basis zu bauen. Errichten Sie auf dem Erzfeld zwei Transporterbasen, die anschließend alle benötigten Rohstoffe in Ihre Heimatbasis bringen.

TIP 2: Vermeiden Sie jeglichen Kontakt mit dem Feind im Osten der Karte, da der Sie nicht attackieren wird, wenn Sie ihn nicht auf sich aufmerksam machen.

Acme Labors (6%)



Acme Labors: Bringen Sie den FANG zum Anfang der Strecke bei (1).

TIP 3: Ihr erster Besuch in den Acme-Laboratorien: Rufen Sie den Transporter, und entladen Sie das wertvolle FANG-Experimentalfahrzeug. Schicken Sie es dann zur Ausgangsposition der Teststrecke bei (1). Nach den erfolgreichen Tests transportieren Sie den Flitzer zurück zur Hauptbasis.

Antarktis (6%)



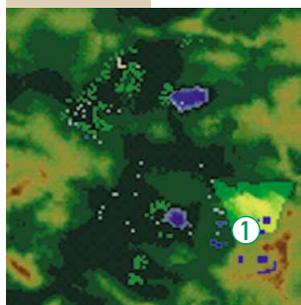
Antarktis: Dringen Sie mit dem FANG bis nach (4) vor, und unterbreiten Sie der UCS das Friedensangebot.

TIP 4: Entladen Sie den FANG, und beschießen Sie die Mauer im Nordwesten (1). Halten Sie sich aber nicht mit den Feinden auf, sondern rasen Sie in Richtung Westen und dann an der Basis bei (2) vorbei in den Nordwesten nach (3).

TIP 5: Betreten Sie dort den Tunnel, der Sie direkt zur UCS-Basis bei (4) bringt. Anschließend fahren Sie so schnell wie möglich wieder zurück und schaffen den kostbaren FANG in die Hauptbasis.

Himalaya (10%)

FANG holen



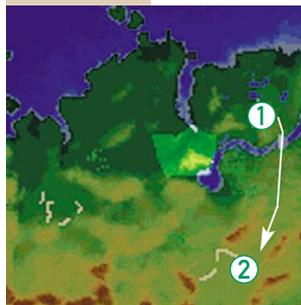
Himalaya: Während Sie fördern, schützen vier Defenders Ihre Basis.

TIP 6: Bringen Sie den FANG in die Mission, damit er die ersten Angriffe abwehren kann. In der Zwischenzeit erforschen Sie das mittlere Abwehrgebäude (Defender). Sichern Sie damit den Engpaß bei (1), durch den Ihre Gegner einzudringen versuchen.

TIP 7: Errichten Sie mehrere Transporterbasen auf dem großen Ressourcenfeld in Ihrer Basis, und erforschen Sie den Meteor-Flieger. Produzieren Sie außerdem zehn Moon-Einheiten, die Sie mit Raketenwerfern ausrüsten. Sobald die Ressourcenfelder abgebaut sind, evakuieren Sie die Region.

METEOR

Kamchatka (12%)



Kamchatka: Überraschen Sie Ihren Gegner mit einer Blitzattacke.

TIP 8: Beordern Sie den Transporter mit den in der vorigen Mission gebauten Einheiten in das Gebiet bei (1). Dort stampfen Sie ein Versorgungszentrum, zwei Kraftwerke und zwei Batterien aus dem Boden.

TIP 9: Starten Sie einen Blitzangriff auf den überraschten Gegner bei (2), der zu Beginn über so gut wie keine Einheiten verfügt. Während sich die weitreichenden Raketenwerfer vornehmlich um Gebäude



Tip 9: Wir gehen mit unseren Einheiten zu einer Blitzattacke über. Die ersten Fahrzeuge haben die gegnerische Basis schon fast erreicht.

ÜBERFALL

kümmern, nehmen Sie mit dem FANG die ausfallenden Feindeinheiten aufs Korn.

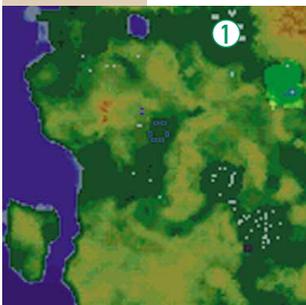
Basis SICHERN

TIP 10: Sichern Sie in der Zwischenzeit Ihre eigene Basis mit mehreren Defendern, denn der Feind führt von seiner westlichen Basis aus schwere Angriffe gegen Sie. Bauen Sie außerdem die Ressourcen auf dem Feld nahe Ihrer Basis ab.

MINE bauen

TIP 11: Sobald Sie den Gegner bei (2) vernichtet haben, bauen Sie auch seine Rohstoffe ab. In der Zwischenzeit erforschen Sie die Upgrades für die Moon-Einheiten und den Raketenwerfer.

Acme Labors 2 (12%)



TIP 12: Diese Mission zeigt Ihnen das neue FANG-2-Flugzeug, folgen Sie den genauen Instruktionen der Techniker. Sie beginnen wieder bei (1). Am Ende explodiert das Vehikel, und Sie haben den einfachen Einsatz gewonnen.

Acme Labors 2: Testen Sie den brandneuen FANG 2.

Kanada (12%)

TIP 13: Rufen und entladen Sie den Transporter mit dem FANG. Nachdem Sie im Norden den zu bewachenden Konvoi (1) angetroffen haben, fahren Sie weiter in nördlicher Richtung, bis über die Brücke. Von da geht's nach Westen, wo Sie die ersten Feinde treffen und zwei weitere Brücken überqueren.

TIP 14: Direkt hinter der zweiten Brücke befindet sich eine feindliche Basis (2), die Sie umgehen können, indem Sie sich zunächst in westlicher Richtung vorantasten, dann weiter nach Süden vorstoßen und schließlich wieder Richtung Osten marschieren, wo Sie eine schmale Landzunge (3)



Kanada: Die Forschungsbasis im Süden muß zerstört werden.

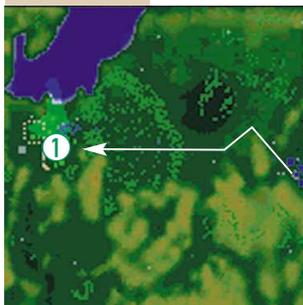
WEG freimachen

überqueren. Dort befindet sich eine feindliche Armee, die Sie problemlos per FANG ausschalten. Danach ist der Weg nach (4) frei.

Baikal (16%)

GUARDIANS erforschen

TIP 15: Nachdem Sie den FANG und die weiteren Fahrzeuge herbeordert haben, beginnen Sie nach bewährtem Muster mit dem Aufbau einer Basis. Wichtig ist vor allem die Erforschung der schweren Abwehrgebäude, der Guardians, mit denen Sie Ihre Stellung sichern.



Baikal: Bringen Sie den FANG nach (1), um die Feindbasis zu sprengen.

denen Sie Ihre Stellung sichern.

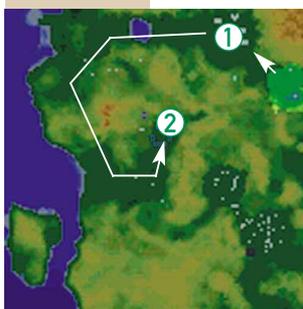
TIP 16: Die Feindbasis bei (1) läßt sich einfach zerstören, indem Sie ihr mit Ihrem bewährten FANG einen Besuch abstatten. Fahren Sie mit dem Fahrzeug einfach direkt in die Mitte der Basis, und verlassen Sie den Bereich nach der Aktivierung des Countdowns. Danach geht dort alles in die Luft.

TIP 17: Suchen Sie mit einigen Einheiten die Gegend ab, und vernichten

Region absuchen und SICHERN

Sie überlebende Schergen der Eurasian Dynasty. Anschließend sichern Sie die Region, indem Sie auf allen Rohstoffvorkommen Transporterbasen bauen und die Mission verlassen. Erforschen Sie allerdings vorher noch den wichtigen Energieschild, mit dem von nun an alle Einheiten ausgestattet werden. Das gleiche gilt für das Elektroschütz.

Acme Labors 3 (16%)



Acme Labors 3: Halten Sie den feindlichen FANG 3 auf.

TIP 18: Fliegen Sie den FANG ins Zielgebiet, und nehmen Sie mit ihm unverzüglich das Energieschild-Upgrade auf, das neben der Landezone liegt. Damit ist das Fahrzeug nun für die gesamte Kampagne mit einem schweren Energieschildgenerator ausgestattet.

TIP 19: Fahren Sie schnurstracks nach (1), dann wird der feindliche FANG fliehen. Folgen Sie ihm bis nach (2), wo Sie ihn einfach vernichten können. Als Belohnung für

FANG 3 vernichten

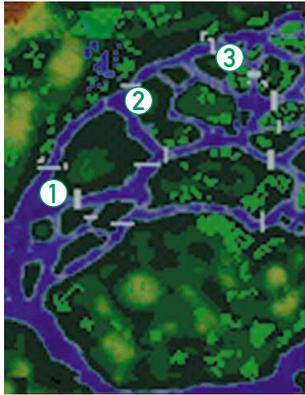
Ihre Mühen erhalten Sie die nützliche Schallkanone, die Sie nach dem Ende der Mission erforschen.

Die drei BRÜCKEN zerstören

Amazonas (28%)

GUARDIANS verteidigen die Basis

TIP 20: Bringen Sie unverzüglich so viele Einheiten wie möglich in das Einsatzgebiet, und greifen Sie mit aller Macht die Brücken bei (1), (2) und (3) an. Die müssen unbedingt vor dem Ablauf des Countdowns ausgeschaltet werden. Wir empfehlen, vor den Brücken Guardians zu plazieren, die Ihren Einheiten während der Attacke Feuerschutz geben. Da dennoch einzelne Feindeinheiten bis zu Ihrer Basis durchbrechen könnten, errichten Sie dort ebenfalls einige Abwehrtürme als Rückendeckung.



Amazonas: Zerstören Sie die drei Brücken, um die ED von Ihrer Halbinsel abzuschneiden.

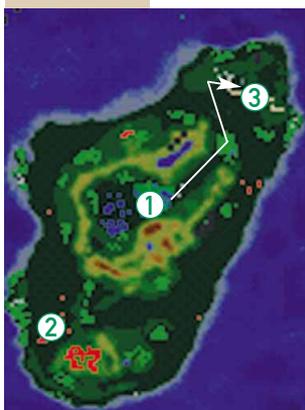
GELEIT geben

südlich der Landezone mit dem Konvoi. Fahren Sie über die Brücke bei (1) Richtung Süden. Weiter geht es entlang der Landzunge zunächst in nordwestlicher, dann in südlicher Richtung.



Große Seen: Eskortieren Sie Ihre Verbündeten über die schmalen Landstreifen bis hin zur UCS-Basis.

Madagaskar (40%)



Madagaskar: Sichern Sie nach Osten, und erforschen Sie den Crater.

CRATER erforschen

inklusive FANG die Basis der Eurasian Dynasty bei (3) an. Vernichten Sie zunächst die Minen, um dort eigene errichten zu können.

NEO ignorieren

TIP 26: Der durchgeknallte Mechaniker Neo meldet sich zurück und übernimmt mit einem Schlag alle UCS-Einheiten, jedoch nicht die Gebäude. Passen

TIP 21: Nach der Vernichtung der Brücken droht Ihnen keine Gefahr mehr, und Sie können in aller Ruhe die Ressourcen der Mission abbauen sowie den Ladeakku für Ihre Schilde erforschen. Das kostspielige Wetterkontrollzentrum können Sie sich jedoch sparen, da Sie es im Verlauf der Kampagne nie einsetzen müssen. Schicken Sie diese Ressourcen besser direkt zum Raumschiffbau.

Große Seen (28%)

TIP 22: Entladen Sie den Transport-Hubschrauber, und treffen Sie sich südlich der Landezone mit dem Konvoi. Fahren Sie über die Brücke bei (1) Richtung Süden. Weiter geht es entlang der Landzunge zunächst in nordwestlicher, dann in südlicher Richtung.

TIP 23: Vorsicht bei den Panzern nach der Brücke im Süden (2). Deren Laserstrahlen können selbst dem FANG erheblich schaden, schicken Sie einige Einheiten als Kanonenfutter mit. Nachdem Sie den Konvoi in der Basis bei (3) abgeliefert haben, evakuieren Sie die verbleibenden Truppen. Gehen Sie nicht auf Neos Forderung ein, den Konvoi zu vernichten. Erforschen Sie in der Zwischenzeit den Regenerator für Ihre Einheiten.

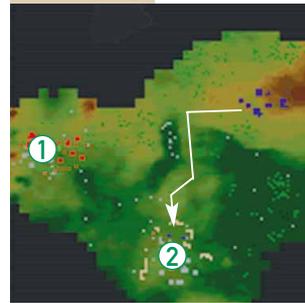
VORSICHT vor UCS-Truppen

Sie daher auf, falls Sie einen Angriff mit Truppen der UCS zusammen ausführen. Sonst haben Sie schnell einen Feind im Nacken. Bauen Sie nach der Niederlage der ED sämtliche Ressourcen im Gebiet ab, und evakuieren Sie anschließend.

Australien (44%)

MINEN errichten

TIP 27: Errichten Sie wie in der vorigen Mission auf dem Ressourcenfeld Ihres Verbündeten bei (1) eigene Erztransporterbasen, da Ihnen die UCS in dieser Mission ohnehin nicht wirklich eine Hilfe ist.



Australien: Vernichten Sie die Basis der Eurasian Dynasty bei (1).

TIP 28: Erforschen Sie die schwere Elektrowaffe, und konstruieren Sie einen neuen Cratertyp, der die eben erforschte Waffe in Kombination mit einer leichten Schallkanone trägt. Anschließend konstruieren Sie vier dieser Fahrzeuge sowie vier Crater mit schweren Raketenwerfern, falls Sie nicht noch welche aus der letzten Mission

übrig haben. Die Verteidigung der Basis übernimmt in dieser Zeit Ihr braver FANG.

GROSS-ANGRIFF auf Gegnerbasis

TIP 29: Greifen Sie mit den acht Fahrzeugen die Feindbasis bei (2) an, die Ihnen nicht viel entgegensetzen hat. Die UCS wird sich auf Ihrer Seite ein wenig an den Kämpfen beteiligen, allerdings ist der Techniker Neo noch am Leben und wird von Zeit zu Zeit wieder sämtliche Einheiten Ihres Verbündeten unter seinen Befehl bringen.

Mosambik (50%)



Mosambik: Bauen Sie Rohstoffe bei (1), (2) und (3) ab, um den Kampf gegen die ED zu finanzieren.

TIP 30: Bauen Sie bei (1), (2) und (3) Minen, und greifen Sie mit Ihrem FANG die Tunneleingänge der ED bei (4) und (5) an. Danach befestigen Sie Ihre Basis mit einigen Guardians nach Norden hin.

TIP 31: Fliegen Sie die Truppen, mit denen Sie schon in der letzten Mission die Eurasian Dynasty geschlagen haben, in die Region. Sollten Sie in der letzten Mission Einheiten verloren haben, rüsten Sie Ihre Armee wieder so weit auf, daß Sie über vier Crater mit schwerem

Platoon EINFLEIEN

ANGRIFF mit Raketen und Elektrowaffen

Raketenwerfer und vier mit schwerem Elektroschütz sowie Schallkanone verfügen.

TIP 32: Greifen Sie mit diesen Einheiten die Feindbasis bei (6) an. Wieder wird die Eurasian Dynasty Ihnen nicht viel entgegensetzen haben, da Ihre Einheiten weiter feuern können als Laserwaffen, die einzige Basisverteidigung, die Ihr Feind nutzt. Während sich die Crater vornehmlich um die Gebäude kümmern, schalten Sie mit dem FANG anrückende feindliche Einheiten aus. Bauen Sie vor dem Verlassen der Mission wie immer sämtliche Ressourcen



Tip 32: Der Feind ist machtlos, da Ihre Geschosse eine höhere Reichweite haben als die Laser, welche er zur Verteidigung einsetzt.

ab, und verbessern Sie außerdem die schweren Raketen in Ihrem Forschungszentrum.

Rio de Janeiro (50%)

**FANG
EINFLOGEN**

TIP 33: Beordern Sie den Transporter zusammen mit Ihrem FANG in die Region. Der zu eliminierende Techniker Neo befindet sich bei (1). Sobald Sie dort ankommen, wird er versuchen, in einem Spionagefahrzeug zu fliehen. Da Ihr FANG jedoch schneller ist, hat Neo keine Chance.



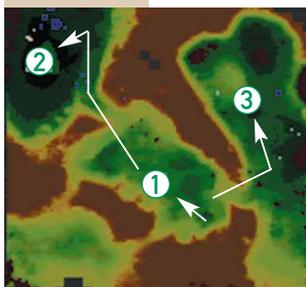
Rio de Janeiro: Den verrückten Techniker Neo finden Sie bei (1). Folgen Sie ihm, wenn er flieht.

TIP 34: Beenden Sie die Mission nach der Evakuierung der Region, wählen Sie aber noch keine neue aus. Erforschen Sie zunächst in Ihrer Basis die Crusher-Einheit, und konstruieren Sie wie bei den Cratern zwei Fahrzeuge mit schweren Raketenwerfern sowie zwei mit schweren Lasergeschützen. Wählen Sie danach Lesotho als nächstes Einsatzgebiet.

Lesotho (56%)

**PRÄVENTIV-
SCHLAG
führen**

TIP 35: Nachdem Ihre Einheiten eingeflogen wurden, vernichten Sie sämtliche Gebäude der Eurasian Dynasty bei (1). Fahren Sie anschließend weiter zu Ihren Verbündeten bei (2). Die verräterische UCS wird sich in dieser Mission auf jeden Fall nach Ablauf einer gewissen Zeit gegen Sie stellen, darum führen Sie nun einen Präventivschlag durch. Vernichten Sie also sämtliche Einheiten und Gebäude bei (2). Die UCS wird sich gegen Ihren Angriff nicht wehren, da Sie ihr gegenüber immer noch den Status »verbündet« haben. Nachdem Sie die Basis dem Erdboden gleichgemacht haben, errichten Sie dort Ihren eigenen Stützpunkt.



Lesotho: Führen Sie einen Präventivschlag gegen die UCS, die Ihnen sonst in den Rücken fällt.

**ED AUS-
LÖSCHEN**

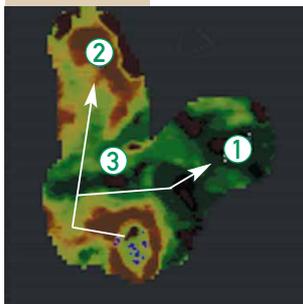
TIP 36: Auch die Vernichtung der ED ist nur Routine. Da Sie schon vor dieser Mission über sehr viele und sehr starke Einheiten verfügen, können Sie direkt nach der Vernichtung der UCS gegen die ED-Basis ziehen. Wieder einmal hat Ihr Feind keine Chance, da er die Basis nur mit Laserwaffen befestigt hat. Anschließend sichern Sie die Region, indem Sie auf alle Erzfelder Transporterbasen setzen. Die dortigen Credits werden dann nach Verlassen der Mission automatisch zu Ihrer Hauptbasis geschickt.

**Region
SICHERN**

Peru (100%)

**Basis
SICHERN**

TIP 37: Sichern Sie Ihre Basis nach Westen mit mindestens vier Guardians, das wird das Einrücken von Feindeinheiten unmöglich machen. Bauen Sie im Talkessel eine Basis auf, und rufen Sie den Transporter mit Ihren Einheiten. Die dürften im Laufe der Zeit schon Veteranen mit vielen Erfahrungspunkten geworden sein.



Peru: Vernichten Sie die Feinde, und bauen Sie die letzten Ressourcen für das Raumschiff ab.

TIP 38: Sie können wie in den letzten Missionen direkt zum Angriff übergehen, Ihre Einheiten sind wesentlich stärker als die Armeen der beiden Feindparteien. Die setzen dummerweise wieder nur auf Waffen, die von Ihren Energieschilden

**Karte
SÄUBERN**

geblockt werden können. Die Basis der Eurasian Dynasty befindet sich bei (1), die United Civilized States haben ihre Stellung bei (2). Attackieren Sie zuerst die Stellungen der Eurasier.

**Raumschiff
FERTIG-
STELLEN**

TIP 39: Bauen Sie nun die Ressourcen im eroberten Gebiet ab, den Großteil werden Sie bei (3) vorfinden. Das sollte reichen, um auf einen Schlag das gesamte Raumschiff fertigzustellen. Glückwunsch, Sie haben auch die dritte und letzte Kampagne von Earth 2150 gemeistert! Sie dürfen sich mit Fug und Recht Meisterstrategie nennen.



Tip 39: Errichten Sie so viele Erztransporterbasen wie möglich, um den Bau des Raumschiffs auf einen Schlag zu vollenden.

Nachtrag

Diese Seite (S.226) hatte im letzten Heft den falschen Text.



Indien: Führen Sie eine Blitzattacke auf (1) durch, und ernten Sie anschließend alle Ressourcen ab.

Reparatur-
einheit VER-
BESSERN

tigen werden. Den Rest der Rohstoffe lassen Sie allerdings Exodus zukommen, den Minenwerfer zu erforschen lohnt sich nicht.

Madagaskar (81%)

ARMEE
richtig
zusammen-
stellen

TIP 62: Stellen in der Hauptbasis eine schlagkräftige Armee, bestehend aus Laser- und Raketenfahrzeugen, mit den Credits aus Indien zusammen. Beladen Sie den Helikopter mit den zehn stärksten Einheiten sowie 5.000 Credits, und beginnen Sie die Mission.

Angriffsbasis
im Nordosten
ERRICHTEN

TIP 63: Ziehen Sie mit Ihren Fahrzeugen nach (1), und errichten Sie dort eine Angriffsbasis, bestehend aus Produktionszentrum, Waffenfabrik, Landezone und Versorgungsdepot. Fliegen Sie dorthin sämtliche Truppen der Hauptbasis ein.

LC durch den
PASS
angreifen

TIP 64: Die LC hat eine gut verteidigte Basis im Talkessel bei (2). Bringen Sie Ihre Truppen durch den engen Paß vom Norden dort hinein, und beginnen Sie mit dem Feuer auf die Abwehranlagen. Während Raketenwerfer und Panzer vor allem die beharken, nehmen Ihre schweren Laserfahrzeuge die Bodeneinheiten des Feindes aufs Korn.

Stellung
SICHERN

TIP 65: Bringen Sie Ihr Baufahrzeug zu der Stelle, wo die ersten Abwehranlagen standen, und sichern



Tip 65: Etablieren Sie nahe der LC-Basis eine Stellung, um Angriffe besser kontrollieren zu können.

STROM
im Süden
der Basis
ausschalten

geschlagenen Truppen wieder zu reparieren.

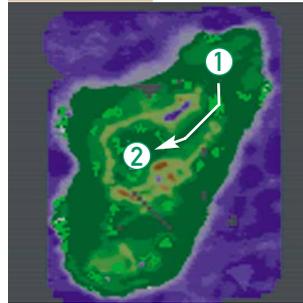
TIP 66: Sobald die Angriffe des Feindes ein wenig nachlassen, brechen Sie am östlichen Talkesselrand nach Süden durch, bis Sie Sonnenkollektoren und Batterien sehen. Sobald Sie die demoliert haben, können Sie die restlichen Gebäude gefahrlos vernichten, da die Defensivanlagen lahm liegen.

sis ein, die Sie bei (1) errichten. Während Sie Ihre Stellung mit Pill-Boxen sichern, schicken Sie ein Baufahrzeug nach (2), um eine kleine Mine auszubeuten.

TIP 61: Während Sie die Ressourcen der Region abbauen, können Sie Ihre Reparatereinheit aufrüsten, die anschließend mit doppelter Geschwindigkeit Ihre Einheiten instandsetzen wird. 20.000 Credits bringen Sie zur Hauptbasis, da Sie sie für die nächste Mission benötigen werden.

Artefakt
STEHLEN

TIP 67: Buddeln Sie einen Tunneleingang in der Mitte des Talkessels, und nehmen Sie im Untergrund das Artefakt mit. Anschließend können Sie, während Sie die Ressourcen im Kessel abbauen, den neuen Schildgenerator erforschen. Rüsten Sie damit sämtliche neuen Fahrzeuge aus. Zusätzlich läßt sich ein schweres Geschütz entwickeln, das von nun an den normalen Panzer ersetzt.



Madagaskar: Fliegen Sie sofort Truppen ein, und greifen Sie die starke LC-Basis bei (2) an.

NEUE Einheit
basteln

schwerem Schildgenerator. Diese Einheit ist auf dem Boden so gut wie unschlagbar.

Australien (81%)

Fehler AUS-
NUTZEN

TIP 69: Designbugs vereinfachen diese Mission un-



Australien: Statten Sie den Prototypen bei (1) mit einem starken Schutzschild aus, und bringen Sie ihn bei (2) an die Oberfläche.

gemein: Geben Sie direkt sämtlichen Einheiten den Befehl, sich nach (2) zu bewegen. Sie suchen sich den Weg selbst und ignorieren Gegner unterwegs. Bei (1) stoppen Sie kurz, rüsten den Prototypen mit dem dortigen Energieschild aus und fahren einfach weiter. Sobald Sie an der Oberfläche sind, marschieren Sie nach Norden zur Landezone.

Mosambik (90%)

TIP 70: Eskortieren Sie den Konvoi nach (1) und durch den Untergrund nach (2). Von dort geht's nördlich bis nach (3). Hier reparie-

Konvoi
ESKORTIE-
REN
ANGREIFEN

ren Sie die Brücke, fahren weiter zum Punkt (4) und übernehmen dort das Kommando über alle dort stationierten Einheiten und Gebäude.



Mosambik: Nachdem Sie die Kontrolle über alle Streitkräfte übernommen haben, vernichten Sie die wehrlose UCS-Basis bei (5).

TIP 71: Sie erhalten den Oberbefehl über einen riesigen Verband von Panzern, Raketenwerfern und Haubitzen. Nun gehen Sie zum Angriff auf die Feindbasis bei (5) über, wobei die vielen Gleitjäger das einzige sind, was Ihnen gefährlich werden kann. Danach verlassen Sie die Region und pumpen jeden Pfennig in das Exodus-Projekt.

Ägypten (100%)

TIP 72: Da Sie eine Mine mit über 100.000 Ressourcen erhalten, können Sie nun problemlos die letzten 10 Prozent abzahlen. Sie benöti-

Die Erde
VERLASSEN

gen in dieser Mission nicht einmal eine Basisabwehr, denn der Gegner wird Sie nicht angreifen.