

Spieletips

Total Annihilation – Teil 1: Die ARM

Total Annihilation ist wirklich einer der schwersten Echtzeit-Brocken dieses Jahres. Auch wenn manche Teile der KI nicht ganz ausgereift erscheinen, erweist sich der Computer als harter Brocken. Deshalb gilt: Nie Zeit verschwenden, sondern zuerst den Games Guide für eine Mission lesen und dann beginnen.

Allgemeine Tips

1. Speziell die Startphase jeder Mission ist entscheidend. Wer hier seine Stellung festigen und genügend defensive Einrichtungen bauen kann, hat dann eine Ruhepause für die Konstruktion der ersten Angriffseinheiten.
2. Die ersten Schritte sind immer gleich: zwei Solarkollektoren, zwei oder drei Metallextraktoren, ein Kbot-Labor und einen Radarturm errichten.
3. Sobald mehrere Konstruktionseinheiten verfügbar sind, können auch mehrere am Bau einer Einheit oder eines Gebäudes mithelfen. Ziehen Sie die Einheit möglichst nahe an die Baustelle und klicken Sie dann die Baustelle an. Für den Bau von großen Gebäuden (Fusionsreaktor, Big Bertha usw.) sollte, wenn möglich, immer der Commander hinzugezogen werden, da dieser am schnellsten bauen kann.
4. Errichten Sie Geschütze mit großer Reichweite wie z. B. den Annihilator immer zusammen mit einem Radarturm auf einer Anhöhe und nie vor einem Gebirge.
5. Küstennahe Stützpunkte müssen zwingend von einer Sonarstation geschützt werden. Diese läßt sich zwar schnell zerstören, erfüllt aber Ihren Zweck: Sie warnt vor Angriffen!
6. Ziel des Spiels ist nicht, möglichst viele Einheiten zu produzieren, sondern diese effizient einzusetzen. Reparieren Sie deshalb immer beschädigte Bots oder Lasertürme. Für Schlachten an der Front gilt: Ein oder zwei Konstruktionsbots patrouillieren hinter der Frontline, während die Masse den Angriff startet. Beschädigte Einheiten werden mit dem Bewegungsbefehl in die Nähe der K-Bots gezogen und dann automatisch repariert.
7. Flugzeuge sind eine schnelle Möglichkeit, den Gegner auszukundschaften. Schicken Sie, wenn möglich, immer schon zu Beginn jeder Mission drei oder vier Peeper los, um die Standorte der Fabriken in Erfahrung zu bringen. Im späteren Spielverlauf können Sie so schon früh mit Langstreckenwaffen den Gegner lähmen.
8. Der Computer schläft nicht. Wenn Sie einen Teil seines Stützpunktes zerstört haben, wiegen Sie sich nicht in Sicherheit. Sollte er noch einen Konstruktionsbot haben, so wird er mit einem Neuaufbau an einer anderen Stelle beginnen. Dies hat zur Folge, daß eine Mission sich scheinbar nicht beenden läßt, obwohl Sie den Gegner vernichtet glauben.
9. Machen Sie Ihre Einheiten zu Veteranen. Alle fünf Abschüsse verbessern sich die Eigenschaften der Einheit – sie wird zielsicherer und beständiger.

Die ARM-Missionen

Mission 1 – Ein Held kehrt zurück

Willkommen am Anfang vom Ende. In den ersten fünf Missionen werden Ihnen die spielerischen Grundzüge von Total Annihilation nähergebracht. In der ersten Mission ist es noch nicht nötig, Gebäude zu errichten. Wählen Sie einfach mit Strg-A sämtliche Einheiten aus und schicken Sie diese in den Ring vor das Galaxistor im Norden. Sobald sich eine Einheit im Ring befindet, haben Sie die Mission gelöst.

Mission 2 – Kbot Basis zerstören

Jetzt können Sie in aller Ruhe mit dem Aufbau einer Basis beginnen. Errichten Sie die notwendigen Gebäude und stellen Sie ein paar Lasertürme auf, um den Angreifern Einhalt gebieten zu können. Versuchen Sie mit dem Commander die südlichen Gebiete bis zum Fluß einzunehmen und dort eine zweite Basis aufzubauen. Mit zehn Rocks sollte es kein Problem sein, die Lasertürme und schließlich die Basis zu zerstören.

Mission 3 – Spider Technologie

Es ist an der Zeit, Sie mit der eigentlichen Art der Kriegführung bekannt zu machen, den Massenschlachten. Um die beiden Spider aus dem Norden in den sicheren Süden zu bekommen, müssen Sie die Kontrolle über die östlichen Gebiete erlangen. Beginnen Sie mit dem Bau Ihrer Basis und vergessen Sie nicht, genügend Lasertürme für die Verteidigung zu errichten. Sobald genügend Rocks vorhanden sind, stürmen Sie die Insel im Norden und geleiten Sie diese bis zur Basis zurück.

Mission 4 – Die Core breiten sich weiter aus

Langsam wird es schwerer. Versuchen Sie, Ihre Basis kompakt aufzubauen, um danach mühelos einen Schutzwall von Lasertürmen errichten zu können. Eine langsame Vorgehensweise bringt hier nicht viel, lassen Sie die Core von Ihren Geschützen zerstören und produzieren Sie so an die dreißig Fido und überrennen Sie die nordwestlich gelegene und sehr gut geschützte Basis.

Mission 5 – Das Tor nach Thallasean

Die nächsten fünf Missionen inklusive dieser sind die schwersten der ganzen Kampagne. Versuchen Sie schnellstmöglich eine funktionierende Defensive aufzubauen, ansonsten ist es schon nach fünf Minuten aus. Ziehen Sie direkt alle Einheiten zwei Screens weiter nach unten, lassen Sie die Bulldogs aber die rechte Seite bewachen. Nachdem Sie fünf oder mehr Metalextraktoren aufgestellt haben, beginnen Sie mit der Produktion von Fidos. Mit diesen überrennen Sie den Gegner, um danach mit Trintanen die südwestliche Insel mit dem Galaxistor einzunehmen. Wichtig: Zerstören Sie das Galaxistor nicht!

Mission 6 – Brückenkopf auf Thallasean

Die Schlacht der Lurker. Setzen Sie so viele wie möglich ein, um den Core Einhalt gebieten zu können. Mit defensiven Einrichtungen, Schlachtschiffen oder gar Bodeneinheiten haben Sie nicht die kleinste Chance, der Seeüberlegenheit der Core zu begegnen. Errichten Sie so schnell wie möglich mindestens eine, besser zwei einfache Werften, welche sie für die Lurkerproduktion benötigen. Der Commander nimmt dann den südlichen Teil der Insel ein, da sich dort noch zwei Metallvorkommen befinden. In kleinen Zehnergruppen schwärmen die Lurker aus und suchen die küstennahen Gebiete – nicht zu vergessen den Westen – ab. Steter Tropfen höhlt den Stein, es dauert lange, aber irgendwann haben Sie auch die letzte Einheit vernichtet.

Mission 7 – Die Verteidigung von Larab Harbour

Zwei Missionsziele benötigen zwei Taktiken. Zuerst muß die Moho-Mine durch zwei Defender geschützt werden, bevor die generelle Bewachung der Basis in Angriff genommen werden kann. Machen Sie sich keine Hoffnungen, diese Mission wird Sie einige Zeit in Atem halten. Leider setzt der Commander der Core vermehrt Snakes und Enforcer ein, weshalb eine Übermacht an Lurker hier keinen Sieg garantiert. Errichten Sie zuerst einen Schutzwall, bestehend aus Lurker- und Conquerereinheiten. Hinter der ersten kleinen Insel im Süden halten sich Horden von Warlords versteckt, welchen auf diese Art entsprechend Paroli geboten werden kann. In der zweiten Reihe platzieren Sie Skeeter, welche sich um die

Flugabwehr kümmern. Es wird eine harte Schlacht werden, aber letztlich nehmen Sie die kleine Insel ein und plazieren dort eine Radareinheit. Jetzt können Gegner schon früh genug erkannt und von den vielen Conquerern unter Beschuß genommen werden. Arbeiten Sie sich von der Insel aus weiter gen Süden, bis den Core die Einheiten ausgehen. Mit einem Sieg in dieser Mission beweisen Sie Durchhaltekraft und taktisches Können.

Mission 8 – Das Tor nach Thergiverse

Auch hier entscheiden die Lurker über Sieg oder Niederlage. Sorgen Sie zusätzlich für eine lückenlose Jethro-Präsenz, um feindlichen Fightern keine Chance zu lassen. Diese haben neben dem Commander immer die Moho-Minen als primäres Ziel. Da Sie nur maximal zwei davon bauen können, sind diese von Jethros zu umstellen. Errichten Sie im Westen zwei Werften und schützen Sie diese gut, da die Core stetig neue Einheiten von dort angreifen lassen. Sobald Sie das erste Mal zehn Lurker fertiggestellt haben, lassen Sie diese die Gebiete nördlich der Basis kontrollieren und beginnen Sie, die Werften der Core im Nordosten zu zerstören. Sobald Sie die Seeherrschaft erlangt haben, übernehmen mehrere Trupps von jeweils fünf Tritons die einzelnen Inseln, bis schließlich der Commander das Galaxistor übernimmt.

Mission 9 – Die Hydrierungsanlage

Endlich gönnen uns die Core eine kleine Ruhepause. Es gilt, eine Hydrierungsanlage zu übernehmen. Die ARM-Basis ist auf einem durch Bodeneinheiten uneinnehmbaren und selbst von Artillerie nicht angreifbaren Hügel gelegen. Sie brauchen sich also nur gegen Luftattacken zur Wehr zu setzen. Dafür reichen schon ein oder zwei Defender vollkommen aus. Produzieren Sie ein paar Hawks und patrouillieren Sie den Weg zur Hydrierungsanlage, um den Commander gefahrlos mit einem Atlas dorthin transportieren zu können.

Mission 10 – Das bromidische Labyrinth

Die Zipper im Nordwesten des Szenarios sind zuerst in die Basis nach Süden zu geleiten. Im späteren Verlauf werden Sie zwar nicht gebraucht, eignen sich aber hervorragend als Brennholz für die Errichtung der ersten Gebäude. Mit einer Flugzeugfabrik und einer verb. Flugzeugfabrik lassen sich schnell ein paar Peeper für die Erkundung des Territoriums und ein Schwarm Brawler für die Vernichtung des Feindes im Nordosten konstruieren. Sichern Sie die Stellungen unbedingt mit drei oder vier Defendern. Die Core haben außer ein paar Abfangjägern und einer Gruppe Lasergeschütze nicht viel zu bieten. Da sich manche Einheiten zwischen den Canyons verstecken, müssen auch Bomber eingesetzt werden.

Mission 11 – Das Tor nach Baranthrum

[Direkt zu Beginn starten die beiden Brawler, um im Nordwesten der Karte einen Investigator und einen Slasher zu vernichten, welche ansonsten in Kürze das eigene Camp aufgesucht und zerstört hätten. Die meisten Mineralien findet man in der gleichen Region, wo auch gleich drei Moho-Minen mit eintsprechender Defender-Bewachung installiert werden. Mit Hilfe eines verb. Konstruktionsflugzeugs schützen Sie Ihre Basis durch drei Tenderizer im Nordosten und holen dann mit Hilfe von zehn Brawlern und zehn Bombern zum Vernichtungsschlag aus.

Mission 12 – Baranthrum!

Auf Baranthrum findet man sich ganz alleine mit einem Galaxistor wieder. In der ersten Phase gilt es hier, zwei Lasertürme westlich des Galaxistors zu errichten, um es geschützt zu wissen. Danach kann mit der Produktion von Brawlern begonnen werden. Die Einheiten der Core sind über die ganze Karte verteilt. Überall finden sich kleine Lasertürme oder eine Schar Fighter. Gehen Sie daher systematisch vor und errichten Sie in regelmäßigen

Abständen Verteidigungseinrichtungen, bevor Sie das Lager im Süden stürmen.

Mission 13 – Landowns Höhenzug

Theoretisch besteht keine Möglichkeit, Bodentruppen über die Klippe zu bekommen, aber nachdem die Basis im Süden genügend gefestigt ist, beschäftigen Sie sich mit der Errichtung einer zweiten Basis im Nordosten. Bauen Sie zuerst mit Hilfe des Konstruktionsjets ein paar Tenderizer und schicken dann den Commander für schnelleres Bauen nach. Infiltrieren Sie nach und nach Gebiete im Westen und konzentrieren Sie Ihre Bomberangriffe auf die Fabriken im Norden. Die Core produzieren Unmengen von **Raketentypen**. Werden es zu viele, schicken Sie einen Säuberungstrupp Bulldogs, um die Herrschaft über den Luftraum nicht zu verlieren.

Mission 14 – Die Hitze steigt

Die Roachs, kleine laufende Minen, kommen von überall! Errichten Sie sofort zwei Lasertürme, die sich dann um die Plage kümmern, während weitere Solarkollektoren und Metalextraktoren errichtet werden. Die größten Metallvorkommen befinden sich, wie sollte es anders sein, in Richtung feindliches Lager. Erschließen Sie die Vorkommen und bewachen Sie jede Moho-Mine mit mindestens einem Laserturm. Die Core haben sich im Nordosten versammelt und warten auf ihre Vernichtung durch Bombergeschwader oder Brawler. Durch die starke Präsenz von Abfangjägern sollten immer ein paar Hawks mitgeschickt werden, da die Brawler gegen Luftangriffe fast schutzlos sind.

Mission 15 – Rougpelt

Selbst ist der Mann – so und nicht anders schaffen Sie diesen Level. Genießen Sie die kurze Zeit, die Ihre Eskorte noch lebt, und zerstören Sie die ersten Einheiten im Norden. Folgen Sie genau der Marschroute der Map. Es begegnen Ihnen noch zwei Investigator und zwei Pyros. Jetzt ist Abspeichern gefragt, denn meistens überlebt man die Kämpfe mit nur noch einem Strich an Lebenskraft. Der einzunehmende Radarturm befindet sich im Südsüdwesten der Karte.

Mission 16 – Das Vorratslager am Grenzwall

In dieser Mission errichten Sie nördlich der Basis einige Panzersperren, da kontinuierlich Einheiten von Norden her einfallen. Im Westen finden Sie zwei Thermalwinde für geothermische Kraftwerke. Errichten Sie im Süden die beiden Flugzeugfabriken und fallen Sie in die Gebiete der Core im Norden ein. Wenn Sie gut sind, schaffen Sie diese Mission in zehn Minuten!

Satze 17 – Die Festung auf Brooban

So leicht die letzte Mission war, so schwer wird es, die Festung auf Brooban einzunehmen. Jedoch Vorsicht: Ziel ist nicht, alle Einheiten zu zerstören, sondern nur, die Raketenbasis einzunehmen. Diese befindet sich inmitten dem Atoll der Karte. Sie wird von mehreren Warlords, Raketentürmen und Gaat-Kanonen bewacht. Dort muß allerdings der Commander erst einmal hinkommen. Errichten Sie zu Beginn zwei Solarkollektoren und drei Metalextraktoren. Mit Hilfe eines Kbot-Labors ist schnell der erste verb. Konstruktions-Bot zu allen Schandtaten bereit. Er versorgt die Küste mit lebenswichtigen Defender-Einrichtungen, während die Werft fleißig Lurker produziert (so etwas vier bis fünf). Dann ist die Stellung vorerst gesichert. Mit einigen Peepern erkunden Sie das Atoll, um es später von den "Dicken Bertas" aus sicherer Distanz in Schutt und Asche zu legen. Ein Albatros bringt den Commander dann sicher auf die Insel, wo er den Silencer einnimmt. Wichtig: Die Flugzeuge inklusive der Bomber sehen in dem Silencer ein feindliches Objekt – und greifen daher ohne Vorwarnung an. Wenn Sie das Silo zerstören, gilt die Mission als verloren!

Mission 18 – Rache!

So muß das sein: Die Arm in der Überzahl und die Core dem Erdboden gleichmachen! Da haben diese Unmenschen doch glatt unsere Geiseln in Schrauben und Blech verwandelt. Naja, was soll's. Schwer ist diese Mission nun wirklich nicht. Der einzig erwähnenswerte Punkt ist der Missionsrekord: 2 Minuten 30 Sekunden.

Mission 19 – Die Motien Rampe

Ein Galaxistor erobern? Unbeschadet? Hmm...das wird schwer. Gut, daß das Galaxistor in einem Tal liegt, so daß es nur selten Schaden nimmt. Genauso wie die kompletten Einrichtungen der Core liegt es im Nordosten der Karte. Aber zu Beginn ist das Galaxistor Ihr kleinstes Problem, da das Lager schon nach kürzester Zeit von Panzern überrollt wird. Entweder Sie wehren sich mit Händen und Füßen, oder Sie verlegen gleich das Lager gen Norden. Dann haben Sie etwas Zeit, bis die Core Sie finden. Mit Bodentruppen kann hier keinem Einhalt geboten werden, deshalb konzentrieren Sie Ihre Produktion auf von Panzersperren umgebene Tenderizer.

Mission 20 – Dump

Auf dem Planeten Dump abgeladen, ist es wieder einmal Ihre Aufgabe, sämtliche Core-Einheiten zu vernichten. Das Umfeld des Planeten läßt darauf schließen, daß schon andere diesen Planeten heimgesucht haben müssen. Deshalb befassen Sie sich nicht lange mit dem Aufbau einer Basis, sondern lassen Sie den Commander systematisch das Terrain absuchen. Es sind nur noch wenige Einheiten der Core auf dem Planeten, und mit diesen wird er schnell fertig werden. Hat der Commander das Gelände einmal durchkämmt, schicken Sie noch einen zweiten Trupp hinterher, damit die übersehenen Einheiten schneller gefunden werden.

Mission 21 – Willkommen auf Core Prime

Endlich in das Herz der Core vorgedrungen, dürfen Sie keine Zeit verlieren. Rüsten Sie Ihre Basis entsprechend des Screenshots aus und dringen Sie mit dem Commander nach Süden vor, bis Sie zu der zweiten Rampe kommen. Dort können Sie die richtige Basis errichten, bestehend aus zwei verb. Kbot-Laboren. Beschützen Sie das Terrain durch mehrere Lasertürme und Tenderizer. Erteilen Sie den Auftrag der Produktion von 30 Jethros und schicken Sie diese mit dem Commander Richtung Süden, wo sie die Hauptstellungen der Core vorfinden werden. Mit den restlichen Jethros suchen Sie den Norden der Karte nach Überlebenden ab.

Mission 22

Je näher Sie den Core kommen, desto einfacher werden anscheinend die Missionen. Hier ist das Ziel, alle Energiestationen (Energiespeicher, Kraftwerke und Solarstationen) zu zerstören. Leider ist die Map in drei Bereiche geteilt, welche nur von Tritanen, Flugzeugen oder dem Commander überquert werden können. Aufgrund der geringen Zerstörungskraft von Jets entscheiden Sie sich für eine Bodeneinheiteninvasion. Produzieren Sie so viele Tritans wie möglich (20 Stück) und schicken diese auf Mapteil 2, um die Solarkollektoren zu zerstören. Mit einem Atlas bringen Sie einen Konstr.Bot auf Mapteil 2 und errichten dort einige Defender-Posten, um den gegnerischen Fightern Einhalt gebieten zu können. Nachdem die Tritanen repariert worden sind, übernehmen Sie den Rest der Insel. Und doch wird es noch einmal schwer. Das Missionsziel ist klar formuliert, doch in der Ausführung müssen einige Regeln beachtet werden. Zum einen bringt es nichts, Tritan-Einheiten zu produzieren, da diese von den Torpedolaunchern vor der Küste oder später von den The-Can-Einheiten zerstört werden. Zuerst widmen Sie sich den schwimmenden Objekten. Produzieren Sie zwei einfache Werften und in diesen jeweils fünf Lurker. Diese

positionieren Sie in Zweiergruppen vor den fünf Eingängen in die nördlichen Gewässer. Mit zehn weiteren Lurkern zerstören Sie dann die restlichen Schiffe der Core, um dann in Begleitung von fünf Hawks den Commander loszuschicken. Die Big Berthas erfassen die Gaat-Kanonen in der Spielfeldmitte und ermöglichen ein reibungsloses Beenden der Mission.

Mission 24 – Der Durchbruch zum Zentralgewissen

Die letzten Meter beginnen, das Zentralgewissen.. Dieses wird von 12 Gaat-Kanonen bewacht. Hier kommt es auf den kontrollierten Einsatz von Bombern an. Versuchen Sie unter systematischem Einsatz aller Flugkräfte nach und nach die Gaat-Kanonen auszuschalten. Im späteren Verlauf kümmern sich Bodentruppen – bevorzugt Kbots – um die Produktionsstätten im Norden. In dieser Mission ist es extrem wichtig, den Commander unter Verschuß zu halten, da die Laser der Gaat-Kanonen eine verheerende Durchschlagskraft haben.

Mission 25 – Die Apocalypse von Core Prime

So, Core, euer letztes Stündlein hat geschlagen! Und so ein Sieg will gut vorbereitet werden. Bauen Sie wie üblich Ihre Basis aus. Produzieren sie danach mindestens acht Konstruktionsflugzeuge und fassen Sie diese zu einer Einheit zusammen. Mit schweren Bodentruppen arbeiten Sie sich Rampe für Rampe weiter nach oben. Danach lassen Sie den Konstruktionstrupp immer zwei Tenderizer, zwei Defender und zwei Guardians errichten, bis der komplette Abschnitt eingenommen ist. Jetzt noch den zweiten einnehmen und mit Genuß den feindlichen Commander in die ewigen Jagdgründe schicken...und nächsten Monat machen wir das gleiche mit den ARM! In der nächsten PC Action befassen wir uns mit den CORE-Missionen.

André Geller

Der Commander

Der Commander stellt bei Total Annihilation die eigentliche Basis dar: Ist er zerstört, gilt jede Mission als verloren. Deshalb kann man geteilter Meinung sein: Die einen sagen, der Commander müsse wie ein rohes Ei behandelt werden, die anderen, der Commander müsse an die Front geschickt werden, da er ja die D-Gun besitze. Und tatsächlich ist es ohne weiteres möglich, nur mit dem Commander eine Mission durchzuspielen (siehe Mission 15 – Rougpelt), da die D-Gun fast alle Gebäude und Einheiten mit einem Schuß zerstören kann. Sollten Sie sich für diese Version der Spiellösung entscheiden, sorgen Sie aber auf jeden Fall für eine gute Energieversorgung! Denn jeder Schuß der D-Gun kostet Sie 400 Einheiten Energie.

Die wichtigsten Kommandos

Nutzen Sie die Vorteile der Tastatursteuerung! Bei wichtigen Aktionen haben Sie keine Zeit, mit der Maus den Menüpunkt zu suchen.

D Auswahl der D-Gun beim Commander

T Fixiert die gewählte Einheit auf dem Bildschirm und verfolgt sie bei Aktionen

Strg-A Auswahl aller Einheiten auf dem Spielfeld

Strg-S Auswahl aller Einheiten auf dem Bildausschnitt

Strg-Z Auswahl aller Einheiten eines bestimmten Typs – eine Einheit muß vorher ausgewählt sein

Strg-C Holt den Commander auf den Screen

Multi-Attack-Möglichkeit

Hawks und raketenschießende Fighter attackieren, wenn sie den Befehl bekommen, ein Ziel immer nur einmal, um dann in einer weiten Schleife für einen erneuten Angriff zu wenden. Diese zeitintensive Maßnahme läßt sich wie folgt umgehen: Wählen Sie die Angriffsfighter aus und klicken Sie auf das anzugreifende Gebäude. Behalten Sie die Fighter im Focus, bis sie das Objekt das erste Mal angegriffen haben. Kurz bevor sich wegen des Entfernens der Flugzeuge der Fog-Of-War wieder auf das zu zerstörende Gebäude legt, blasen Sie erneut zur Attacke, indem Sie einen neuen Angriffsbefehl ausführen. Nun drehen alle Fighter sofort um und greifen wieder an.

Ab Version 1.2 können Sie sich von folgenden Pages neue Einheiten downloaden (eine pro Woche):

<http://www.totalannihilation.com>

<http://www.cavedog.com>

Für Fragen an den Redakteur bitte E-Mail an die Adresse: GELLER@PLAYERS-CHOICE.DE

Die wichtigsten Einheiten

Bezeichnung:	Commander
Panzerung:	Sehr stark
Munition:	Sehr stark
Reichweite:	Mittel
Produktionskosten:	Nicht möglich
Besonderheiten:	Der Commander ist die einzige Einheit mit der D-Gun. Diese Waffe verbraucht 400 Einheiten Energie mit jedem Schuß, zerstört dafür aber auch fast alles beim ersten Treffer.

Bezeichnung:	Bulldog
Panzerung:	Stark
Munition:	Stark
Reichweite:	Mittel
Produktionskosten:	2994 Energie / 467 Material
Besonderheiten:	Der stärkste Panzer auf Seiten der ARM ist der Bulldog. Seine Munition zerstört die meisten Bots schon nach zwei Treffern. Am einsatzfähigsten ist er gegen Gebäude, Lasertürme oder große, schwerfällige Objekte.

Bezeichnung:	Zeus
Panzerung:	Mittel
Munition:	Stark
Reichweite:	Niedrig
Produktionskosten:	2228 E / 267 M
Besonderheiten:	Die Starkstromstrahlen des Zeus sind sehr gefährlich. Der Zeus eignet sich besonders zum Auflösen großer Gruppen von Kbots.

Bezeichnung: Guardian
Panzerung: Stark
Munition: Stark
Reichweite: Hoch
Produktionskosten: 7687 E / 1946 M
Besonderheiten: Der Guardian ist im Prinzip nichts anderes als ein feststehender Bulldog. Seine beiden Geschütze legen die meisten Schiffe sofort lahm, weshalb er sich besonders gut zur Bewachung von Küstenregionen eignet.

Bezeichnung: Defender
Panzerung: Schwach
Munition: Schwach
Reichweite: Hoch
Produktionskosten: 843 E / 79 M
Besonderheiten: Die beste Luftabwehr heißt Defender. Er reagiert sehr schnell auf Luftaktivitäten, und seine Raketen reichen aus, um beachtlichen Schaden bei Jets zu verursachen, welche sie entweder zerstört oder zum Rückzug zwingt.

Bezeichnung: Lurker
Panzerung: Schwach
Munition: Stark
Reichweite: Mittel
Produktionskosten: 3724 E / 1151 M
Besonderheiten: Vor dem Lurker ist keine Seeinheit sicher. Schon in kleinen Gruppen können Lurker es mit mittleren und großen Kriegsschiffen aufnehmen, da sich z. B. ein Core-Warlord nicht gegen Unterseefahrzeuge zur Wehr setzen kann.

Bezeichnung: Phoenix
Panzerung: Schwach
Munition: Stark
Reichweite: Niedrig
Produktionskosten: 7624 E / 209 M
Besonderheiten: Der Phoenix ist der beste Langstreckenbomber. Er eignet sich besonders für schwach gepanzerte Objekte wie z. B. Metallextraktoren, Solarkollektoren oder kleine Lasertürme.

Bezeichnung: Brawler
Panzerung: Schwach
Munition: Mittel
Reichweite: Niedrig
Produktionskosten: 6249 E / 314 M
Besonderheiten: Der Vorteil der Brawler ist, daß sie ein Ziel unter Dauerbeschuß nehmen können.

Daher werden sie gerne in mittleren Gruppen als Kamikazetruppe eingesetzt.

Bezeichnung: Hawk
Panzerung: Mittel
Munition: Schwach
Reichweite: Mittel
Produktionskosten: 6893 E / 254 M
Besonderheiten: Der Hawk kann sowohl als Abfangjäger als auch als
Angriffsflugzeug eingesetzt werden. Diese Flexibilität ist vor allem bei schnellen Angriffskontern
von Vorteil.

Bezeichnung: Conqueror
Panzerung: Hoch
Munition: Stark
Reichweite: Mittel
Produktionskosten: 8608 E / 1719 M
Besonderheiten: Der Conqueror ist eine gesunde Mischung aus Stärke,
Geschwindigkeit und Flexibilität. Er ist schneller als ein Millennium, stärker als ein Skeeter
und kann sich zudem auch gegen U-Boote zur Wehr setzen.