






Alfa

- VESPA má 3 tábory s našimi věcmi - na pevnině, na ostrovech v jezeře a za rokli
- musíme tyto věci získat zpět do našich základů
- na ostrovy se dostaneme pomocí voru a přes rokli po mostě
- vor a most stavíme z věcí, které najdeme v oblasti
- po vyhlášení náletů se všechny jednotky musí do 1 minuty stáhnout do podzemního krytu a využít 1 energii/osoba na napájení obranných systémů
- kdo se nestihne vrátit nebo nemá energii na napájení obrany, musí se uzdravit v jádru krytu
- po dobu náletů musí být všichni agenti v krytu
- suroviny nosí agenti po jedné nebo podle jiných instrukcí, avšak nelze nést 2 suroviny najednou
- v případě dopadení VESPOU upustí agent nesený předmět a vrátí se do základny, po 20ti sekundách v základně je opět nasazen do boje
- každá jednotka používá pouze svůj vor a most
- na voru jedou (drží se za ruce) vždy minimálně 2 agenti, pokud je počet živých na palubě menší než 2 musí se celý vor vrátit do přístavu






System surovin

strom	+	3 	→	10 dřeva
strom	+	1 	→	3 klády
kláda	+	2 	→	3 dřeva
hrouda rudy	+	3 	→	5 železa
ruda	+	1 	→	1 železo

Beta

- VESPA má 3 tábory s našimi věcmi - na pevnině, na ostrovech v jezeře a za rokli
- musíme tyto věci získat zpět do našich základů
- na ostrovy se dostaneme pomocí voru a přes rokli po mostě
- vor a most stavíme z věcí, které najdeme v oblasti
- po vyhlášení náletů se všechny jednotky musí do 1 minuty stáhnout do podzemního krytu a využít 1 energii/osoba na napájení obranných systémů
- kdo se nestihne vrátit nebo nemá energii na napájení obrany, musí se uzdravit v jádru krytu
- po dobu náletů musí být všichni agenti v krytu
- suroviny nosí agenti po jedné nebo podle jiných instrukcí, avšak nelze nést 2 suroviny najednou
- v případě dopadení VESPOU upustí agent nesený předmět a vrátí se do základny, po 20ti sekundách v základně je opět nasazen do boje
- každá jednotka používá pouze svůj vor a most
- na voru jedou (drží se za ruce) vždy minimálně 2 agenti, pokud je počet živých na palubě menší než 2 musí se celý vor vrátit do přístavu






System surovin

strom	+	3 	→	10 dřeva
strom	+	1 	→	3 klády
kláda	+	2 	→	3 dřeva
hrouda rudy	+	3 	→	5 železa
ruda	+	1 	→	1 železo

Gama

- VESPA má 3 tábory s našimi věcmi - na pevnině, na ostrovech v jezeře a za rokli
- musíme tyto věci získat zpět do našich základů
- na ostrovy se dostaneme pomocí voru a přes rokli po mostě
- vor a most stavíme z věcí, které najdeme v oblasti
- po vyhlášení náletů se všechny jednotky musí do 1 minuty stáhnout do podzemního krytu a využít 1 energii/osoba na napájení obranných systémů
- kdo se nestihne vrátit nebo nemá energii na napájení obrany, musí se uzdravit v jádru krytu
- po dobu náletů musí být všichni agenti v krytu
- suroviny nosí agenti po jedné nebo podle jiných instrukcí, avšak nelze nést 2 suroviny najednou
- v případě dopadení VESPOU upustí agent nesený předmět a vrátí se do základny, po 20ti sekundách v základně je opět nasazen do boje
- každá jednotka používá pouze svůj vor a most
- na voru jedou (drží se za ruce) vždy minimálně 2 agenti, pokud je počet živých na palubě menší než 2 musí se celý vor vrátit do přístavu






System surovin

strom	+	3 	→	10 dřeva
strom	+	1 	→	3 klády
kláda	+	2 	→	3 dřeva
hrouda rudy	+	3 	→	5 železa
ruda	+	1 	→	1 železo

Delta

- VESPA má 3 tábory s našimi věcmi - na pevnině, na ostrovech v jezeře a za rokli
- musíme tyto věci získat zpět do našich základů
- na ostrovy se dostaneme pomocí voru a přes rokli po mostě
- vor a most stavíme z věcí, které najdeme v oblasti
- po vyhlášení náletů se všechny jednotky musí do 1 minuty stáhnout do podzemního krytu a využít 1 energii/osoba na napájení obranných systémů
- kdo se nestihne vrátit nebo nemá energii na napájení obrany, musí se uzdravit v jádru krytu
- po dobu náletů musí být všichni agenti v krytu
- suroviny nosí agenti po jedné nebo podle jiných instrukcí, avšak nelze nést 2 suroviny najednou
- v případě dopadení VESPOU upustí agent nesený předmět a vrátí se do základny, po 20ti sekundách v základně je opět nasazen do boje
- každá jednotka používá pouze svůj vor a most
- na voru jedou (drží se za ruce) vždy minimálně 2 agenti, pokud je počet živých na palubě menší než 2 musí se celý vor vrátit do přístavu






System surovin

strom	+	3 	→	10 dřeva
strom	+	1 	→	3 klády
kláda	+	2 	→	3 dřeva
hrouda rudy	+	3 	→	5 železa
ruda	+	1 	→	1 železo

Omikron

- VESPA má 3 tábory s našimi věcmi - na pevnině, na ostrovech v jezeře a za rokli
- musíme tyto věci získat zpět do našich základů
- na ostrovy se dostaneme pomocí voru a přes rokli po mostě
- vor a most stavíme z věcí, které najdeme v oblasti
- po vyhlášení náletů se všechny jednotky musí do 1 minuty stáhnout do podzemního krytu a využít 1 energii/osoba na napájení obranných systémů
- kdo se nestihne vrátit nebo nemá energii na napájení obrany, musí se uzdravit v jádru krytu
- po dobu náletů musí být všichni agenti v krytu
- suroviny nosí agenti po jedné nebo podle jiných instrukcí, avšak nelze nést 2 suroviny najednou
- v případě dopadení VESPOU upustí agent nesený předmět a vrátí se do základny, po 20ti sekundách v základně je opět nasazen do boje
- každá jednotka používá pouze svůj vor a most
- na voru jedou (drží se za ruce) vždy minimálně 2 agenti, pokud je počet živých na palubě menší než 2 musí se celý vor vrátit do přístavu






System surovin

strom	+	3 	→	10 dřeva
strom	+	1 	→	3 klády
kláda	+	2 	→	3 dřeva
hrouda rudy	+	3 	→	5 železa
ruda	+	1 	→	1 železo

Omega

- VESPA má 3 tábory s našimi věcmi - na pevnině, na ostrovech v jezeře a za rokli
- musíme tyto věci získat zpět do našich základů
- na ostrovy se dostaneme pomocí voru a přes rokli po mostě
- vor a most stavíme z věcí, které najdeme v oblasti
- po vyhlášení náletů se všechny jednotky musí do 1 minuty stáhnout do podzemního krytu a využít 1 energii/osoba na napájení obranných systémů
- kdo se nestihne vrátit nebo nemá energii na napájení obrany, musí se uzdravit v jádru krytu
- po dobu náletů musí být všichni agenti v krytu
- suroviny nosí agenti po jedné nebo podle jiných instrukcí, avšak nelze nést 2 suroviny najednou
- v případě dopadení VESPOU upustí agent nesený předmět a vrátí se do základny, po 20ti sekundách v základně je opět nasazen do boje
- každá jednotka používá pouze svůj vor a most
- na voru jedou (drží se za ruce) vždy minimálně 2 agenti, pokud je počet živých na palubě menší než 2 musí se celý vor vrátit do přístavu






System surovin

strom	+	3 	→	10 dřeva
strom	+	1 	→	3 klády
kláda	+	2 	→	3 dřeva
hrouda rudy	+	3 	→	5 železa
ruda	+	1 	→	1 železo

Epsilon

- VESPA má 3 tábory s našimi věcmi - na pevnině, na ostrovech v jezeře a za rokli
- musíme tyto věci získat zpět do našich základů
- na ostrovy se dostaneme pomocí voru a přes rokli po mostě
- vor a most stavíme z věcí, které najdeme v oblasti
- po vyhlášení náletů se všechny jednotky musí do 1 minuty stáhnout do podzemního krytu a využít 1 energii/osoba na napájení obranných systémů
- kdo se nestihne vrátit nebo nemá energii na napájení obrany, musí se uzdravit v jádru krytu
- po dobu náletů musí být všichni agenti v krytu
- suroviny nosí agenti po jedné nebo podle jiných instrukcí, avšak nelze nést 2 suroviny najednou
- v případě dopadení VESPOU upustí agent nesený předmět a vrátí se do základny, po 20ti sekundách v základně je opět nasazen do boje
- každá jednotka používá pouze svůj vor a most
- na voru jedou (drží se za ruce) vždy minimálně 2 agenti, pokud je počet živých na palubě menší než 2 musí se celý vor vrátit do přístavu

Systém surovin

strom	+	3 	→	10 dřeva
strom	+	1 	→	3 klády
kláda	+	2 	→	3 dřeva
hrouda rudy	+	3 	→	5 železa
ruda	+	1 	→	1 železo