Z - Informationen über die Fahrzeuge

<= Zurück zur Z-Übersicht

Name: Jeep





Panzerung: 2
Tempo: 10
Waffe: MG
Reichweite: 5
Feuerkraft: 10
Schussfrequenz: 1

Info: Der Jeep ist das erste Fahrzeug, das man schon sehr früh benutzen darf. Zu Beginn ist es eine deutliche Aufwertung der eigenen Kampfkraft, dessen Verlust schon mal über Sieg oder Niederlage entscheiden kann, da es allen anfänglich zur Verfügung stehenden Robotern von der Feuerkraft her überlegen ist. Später wird man damit leider nicht mehr viel anfangen können. Da trotzdem noch der ein oder andere Jeep, da Standardproduktion, aus den Fabriken rollen wird, sollte man diese bevorzugt zum schnellen Erobern von Flaggen und gegen Roboter einsetzen. Gegen gepanzerte Fahrzeuge wird man nur mit Glück ankommen, wenn man den Piloten herausschießen kann!

Name: BMT





Panzerung: 8
Tempo: 7
Waffe: Variabel
Reichweite: Variabel
Feuerkraft: Variabel
Schussfrequenz: Variabel

Info: Der BMT, kurz für Bewaffneter Mannschafts Transporter, ist die flexibelste Waffe des Schlachtfeldes, da sich seine Kampfeigenschaften ganz nach den aufsitzenden Robotern richten. Aus der Fabrik kommt ein BMT stets nur mit einem Krieger, so dass er quasi wehrlos ist und schnellstens eine richtige Besatzung benötigt. Kämpfer sind meiner Meinung nach die beste Wahl, da so deren Langsamkeit kaschiert wird und die hohe Feuerkraft den BMT zu einem wahren Panzerkiller werden

lässt! Wichtig ist daher vor allem, dass man in der Nähe eine Roboterfabrik mit passendem Output hat, sonst kann man mit einem BMT dann doch fast nichts anfangen!

Name: Leichter 



Panzerung: 6
Tempo: 7
Waffe: Kanone + MG
Reichweite: 5
Feuerkraft: 7
Schussfrequenz: 6

Info: Leichte Panzer bilden für überraschend lange Zeit das Rückgrat Ihrer Armee. Die Kombination aus Kampfstärke und Geschwindigkeit lässt sie sogar in späten Mission brauchbar erscheinen, da man sie im Gegensatz zu Mittleren oder Schweren auch recht schnell bauen und so einen gewissen zahlenmäßigen Vorteil ausspielen kann! Gegen Jeeps und schlecht besetzte BMTs bilden Leichte stets eine gute Alternative. Weiterhin sind sie neben BMTs auch eine gute Option bei Angriffen auf Haubitzen oder Raketenwerfer, da sie die gefährliche Feuerreichweite der Geschütze schnell überwinden können!

Name: Medium 



Panzerung: 8
Tempo: 5
Waffe: Kanone + MG
Reichweite: 5
Feuerkraft: 6
Schussfrequenz: 12

Info: Der mittelschwere Panzer wird später der Standard-Panzer werden, mit dem man gegen Leichte und Mediums vorgehen, aber auch mal einen Schweren angreifen kann. Dem Leichten ist er nach den Daten nur minimal überlegen, im Feld sieht das aber etwas anders aus, denn man bekommt für einen Medium nicht zwei Leichte, so dass der Mittelschwere die Kämpfe gegen Leichte gewinnt und sich dann in Werkstätten zurückziehen oder gegebenenfalls gegen Roboter vorgehen kann. Gerade im Kampf gegen überlegene Gegner oder Geschütze ist die zusätzliche Panzerung enorm wichtig, da Leichte hier schnell beim ersten Treffer auseinanderbrechen! In den späteren Missionen sollte man direkt auf Mediums setzen, denn mehrere Leichte erfordern einfach zu viel Koordinationsaufwand, den man sich später nicht mehr leisten kann.

Name: Schwerer 



Panzerung: 10
Tempo: 3
Waffe: Kanone + MG
Reichweite: 7
Feuerkraft: 5
Schussfrequenz: 16

Info: Der schwere Panzer ist die Krönung der Panzer-Technologie. Er ist super langsam, super gepanzert und verfügt über überlegene Feuerkraft. Ein einzelner direkter Treffer reicht aus um einen Leichten oder ein Geschütz komplett zu zerstören. Gegen Letztere kann der Schwere sogar völlig sorgenfrei vorgehen, da seine überlegene Reichweite keine Gegenwehr erlaubt! Die einzige Schwachstelle ist seine Behäbigkeit, wenn man mal davon absieht, dass der Pilot aus dem MG-Sitz geschossen werden kann, was aber natürlich bei jedem Panzer möglich ist. Im Kampf gegen mehrere schwache Gegner ist die geringe Feuerfrequenz ärgerlich. Tödlich ist die aber selten, da die Panzerung einfach zu massiv ist.

Name: MO.Rakete 



Panzerung: 10
Tempo: 1
Waffe: Raketen
Reichweite: 8
Feuerkraft: 2
Schussfrequenz: 20

Info: Wenn sie dachten, der Schwere ist lahm, dann werden sie hier zunächst an ein Geschütz denken müssen, denn viel schneller bewegt sich der Raketenwerfer auch nicht. Gerade auf schwierigem Gelände schaut man da gerne mehrfach nach, ob das Fahrzeug denn überhaupt noch einen Fahrauftrag hat. Bekommt der Raketenwerfer aber erst einmal ein Ziel in Reichweite, sendet er ihm drei tödliche Raketen entgegen, die das gefährlichste sind, was es in Z gibt. Die unglaubliche Ladezeit macht das Gerät jedoch anfällig für Angriffe leichter Panzer oder BMTs, die in den Ladeperioden wild auf die starke Panzerung einhämmern können, weshalb man das Fahrzeug nie ganz alleine losschicken sollte.



Zuletzt will ich noch einige Worte zum Kran verlieren. Dieser ist zwar keine Kampfeinheit, weshalb ich ihn hier auch nicht direkt aufliste, und hat nur eine extrem spezielle Aufgabe (Reparatur von Brücken und völlig zerstörten Gebäuden, was aber deutlich länger dauert als die flinke Brückeninstandsetzung) und kann nicht gebaut werden, so dass man völlig vom Vorhandensein auf der Karte abhängig ist. Neben dieser zivilen Aufgabe kann man die starke Panzerung des Fahrzeugs jedoch auch für taktische Spielchen nutzen. Senden Sie den Kran dazu einfach vor den Kampfeinheiten dem Feinde entgegen, so dass diese meist erst mal den Kran unter Feuer nehmen und man so oft den entscheidenden Schuss anbringen kann, bevor der Gegner soweit ist!

Text	A. Neumann 2006
Screenshots	A. Neumann 2006
Savegames	A. Neumann 2006

From:
http://www.kultloesungen.de/ - **Kultloesungen.de**

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/zfahrzeuge

Last update: **2013/12/15 19:30**