Z - Informationen über die Geschütze

<= Zurück zur Z-Übersicht

**Name: Gatling ** 



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

Info: Das Gatling ist die Standard-Abwehrwaffe, die man bereits zu Beginn nutzen kann. Leider ist es aber auch wirklich nur dann einigermaßen empfehlenswert, denn die geringe Durchschlagskraft hilft höchstens mal gegen Jeeps oder leichte Panzer, wobei letztere schon dank ihrer Feuerkraft dem Gatling schnell den Garaus machen. Setzen Sie daher nach Möglichkeit eher auf Jeeps, die eine ähnliche Feuerkraft haben, aber dafür beweglich sind. Schon ab dem zweiten Planeten, also ab Level 5, wird das Gatling quasi keine Rolle mehr spielen, da das bessere Geschütz verfügbar ist und das Gatling selbst gegen bessere Roboter-Trupps schnell alt aussieht!

Name: Geschütz

Panzerung: 6
Waffe: Kanone
Reichweite: 5
Feuerkraft: 5
Schußfrequenz: 5

Info: Das Geschütz ist die Standard-Verteidigungswaffe schlechthin. Es ist dem Gatling in allen Punkten überlegen und zur Abwehr Leichter und mit etwas Hilfe auch mittlerer Panzer bestens geeignet. Selbst in den späteren Levels kann es angreifende Roboterkräfte noch ganz gut abwehren, wird dann aber zunehmend ersetzt, da seine Reichweite einfach etwas zu gering ist und es so zum Opfer von Schützen und schwerer Panzer wird!

Name: Haubitze

Panzerung: 4
Waffe: Schwere Kanone

Reichweite: 10
Feuerkraft: 6
Schußfrequenz: 1

Info: Die Haubitze stellt eigentlich schon die Krönung aller Geschütztypen dar, seine überragende Reichweite und Feuerkraft machen sie selbst für die schwersten Fahrzeuge zu einer großen Gefahr! Die lange Flugdauer des Projektil und die lange Ladezeit werden der Haubitze aber in Verbindung mit der recht geringen Panzerung auch schnell zum Verhängnis, wenn schnelle Angriffe erfolgen oder die Haubitze gleichzeitig mehrere Ziele bekämpfen muss. Eine Stellung zweier Haubitzen kann aber so schnell kaum etwas in Gefahr bringen, so daß man diese Option für arg bedrängte Sektoren in Betracht ziehen sollte.

Name: Raketenwerfer

Panzerung: 6
Waffe: 2 Raketen
Reichweite: 8
Feuerkraft: 8
Schussfrequenz: 2

Info: Das Raketengeschütz wird man erst relativ spät zur Verfügung haben, wirklich schlimm ist das aber nicht, denn es stellt nur eine Art Variation der Haubitze dar, da die Panzerung etwas stärker ist, dafür die Reichweite etwas geringer. Für Leute, die sich gerne einmauern ist das Raketengeschütz sicherlich eine Option, da es das normale Geschütz für den Kampf im Feld ersetzt. Z belohnt aufgrund des Spielsystems offensive Taktiken jedoch deutlich mehr, so daß man eher auf den Bau von Panzern als Geschützen setzen sollte und so meistens nur beim Angriff auf feindliche Stellungen mit dem Geschütz zu tun haben wird.

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/zgeschuetze?rev=1370624578

Last update: **2014/08/27 16:42**