Z - Informationen über die Roboter

<= Zurück zur Z-Übersicht

**Name: Krieger ** 



Panzerung: 1
Tempo: 5
Intelligenz: 3
Waffe: Gewehr
Reichweite: 5
Feuerkraft: 2
Schussfrequenz: 3

Info: Die anfängliche Standardeinheit kann von den Kampfwerten nicht gerade überzeugen und wird später eigentlich überhaupt keine Rolle mehr spielen. Ersetzen Sie die Krieger-Einheiten baldmöglichst durch bessere Typen wie die Psychos. Jedes gebaute Fahrzeug wird aber bis zum letzten Level hin mit einem Krieger ausgeliefert, lässt man diesen aussteigen (wenn möglich) hat man jedoch nichts gewonnen, da selbst größere Krieger-Trupps höchstens als Kanonenfutter dienen können!

Name: Psychos 



Panzerung: 2
Tempo: 5
Intelligenz: 4
Waffe: Maschinenpistole
Reichweite: 5
Feuerkraft: 1
Schussfrequenz: 10

Info: Psychos werden Krieger schon sehr bald ersetzen, da sie einfach in jedem Bereich mindestens genauso gut, meistens besser sind. Lediglich die geringe Feuerkraft scheint ärgerlich, wird aber durch die enorme Schussfrequenz jedoch mehr als wettgemacht, so dass ein Psycho-Team binnen weniger Sekunden schon deutlich mehr Schaden anrichten kann als eine Krieger-Einheit. In späteren Level verlieren sie jedoch auch an Bedeutung, da man einfach effektivere Typen zur Verfügung hat. Bei unsicherer Lage kann man jedoch durch die vergleichsweise schnelle Produktion oft dennoch mit Psychos einen gewissen Erfolg erzielen, zumindest wenn der Gegner vornehmlich mit Robotern

angreift.

Name: Kämpfer 



Panzerung: 6
Tempo: 3
Intelligenz: 3
Waffe: Panzerfaust
Reichweite: 5
Feuerkraft: 4
Schussfrequenz: 5

Info: Die bulligen Kämpfer kann man recht früh einsetzen, sind aber bis zum Ende hin mit eine der besten Einheiten! Die Behäbigkeit und die Limitierung auf jeweils zwei Roboter pro Einheit sind zwar ärgerlich aber auch in Ordnung, denn wenn Kämpfer nach einer gewissen Aufschaltzeit ihrer Panzerfäuste erst mal mit dem Bombardement beginnen, bleiben selbst Panzerfahrzeuge nicht lange intakt! An Bord eines BMTs wird die Behäbigkeit und die lange Aufschaltzeit sogar kompensiert, so dass diese Kombination wahrhaft durchschlagend ist!

Name: Schützen 



Panzerung: 2
Tempo: 7
Intelligenz: 10
Waffe: Scharfschützengewehr
Reichweite: 7
Feuerkraft: 2
Schussfrequenz: 7

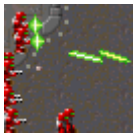
Info: Schützen sind eine interessante Spezialeinheit, da sie schnell und weitreichend agieren können. Leider ist die Panzerung und die Schussfrequenz für den offenen Kampf nicht sehr brauchbar, so dass sie selbst gegen Psychos, die deutlich weniger „kosten“, mitunter schnell eingehen, da ihnen dann auch die „hohe Intelligenz“ nicht weiterhilft. Setzen Sie diese Einheit vornehmlich zum schnellen Erobern, auch von unbesetzten Fahrzeugen und neutralisieren von Geschützen ein. Geschützt in einem BMT gelingt das natürlich deutlich besser, aufgrund der geringen Gesamtfeuerkraft sollte man diese Kombination aber möglichst nicht gegen Panzer ins Feld führen.

Name: Pyros 



Panzerung: 5
Tempo: 5
Intelligenz: 6
Waffe: Flammenwerfer
Reichweite: 5
Feuerkraft: 3
Schussfrequenz: 6

Info: Pyros sind schwer zuzuordnen. Einerseits verfügt eine Einheit über vier Roboter und dank der Feuerfrequenz über eine gewisse Schlagkraft, gegen Panzer will diese jedoch meist nicht so recht greifen, so dass man mindestens zwei Teams zur Verfügung haben sollte wenn es gegen Fahrzeuge geht. Gegen Roboter klappt das meist etwas besser, so dass man Pyros als Backupeinheiten bei Gebäuden gut nutzen kann um angreifende Roboter abzuwehren und bei einem Fahrzeugangriff auch brauchbar im Gegenangriff mitzuwirken. Durch die Teamgröße von vier Einheiten muss man jedoch gerade bei Positionen am Wasser sehr aufpassen, dass einzelne Einheiten nicht plötzlich etwas abseits im Wasser stehen oder plötzlich irgendwas sehen und hin laufen...

Name: Laser 



Panzerung: 3
Tempo: 7
Intelligenz: 3
Waffe: Laserkanone
Reichweite: 6
Feuerkraft: 3
Schussfrequenz: 7

Info: Lasers sind den Pyros durchaus recht ähnlich, nicht nur wegen der Kopfform. Wirklich besser sind sie jedoch keinesfalls, höchstens als eine Art Variation anzusehen. Sie sind etwas schneller und minimal schlägkräftiger als Pyros, dafür jedoch auch schlechter gepanzert und mit der Treffgenauigkeit hapert es gerade bei frischen Einheiten doch noch etwas. Zu allem Überfluss sind Lasers auch noch die teuersten Einheiten, so dass sie nicht wirklich kampfentscheidend sind. Da man in den Roboter-Fabriken später zwischen Lasers und Pyros wählen kann, darf man sich hier ruhig nach dem Coolnessfaktor entscheiden, meiner Meinung nach sind Laser-Einheiten nämlich geiler als Pyros, weshalb ich erstere bevorzugt eingesetzt habe.

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/zroboter?rev=1370624418

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