KRONOS



WEAPONS MANUAL

Ungepanzerte Einheiten

Assault Infantry

Gunner Infantry

Technician

Sniper

Hacker

Mines & Seamines

Mittelschwere Einheiten

Hydra (MRLS)

Priest (Artillerie)

Hurricane (Luftabwehrpanzer)

Leichte Einheiten

X-100 Infantry Bot

Explorer

Bandit

Hunter

Mule (Transporter)

F.R.P. (Reparatureinheit)

Scorpion (Mörser Truck)

Schwere Einheiten

Cerberus (Kampfpanzer)

Praetorian (Schwerer Kampfpanzer)

Medusa (EMP Einheit)

Lufteinheiten

Spy Eye (Überwachungsdrone)

Condor (Schwerer Gleiter)

Thunderbolt (Jäger)

Thor (Bomber)

Sting (Helicopter)

Meteor (Fliegende Bombe)

Die Gebäude

Headquarters (Invaders)

Depot (Invaders)

Light Factory

Heavy Factory

Harbor

Airbase

Gun Turret

Anti-Air Turret

Headquarters (Residents)

Workshop (Residents)

Barracks (Residents)

Guardtower (Residents)

Marine-Einheiten

Piranha (Patrouillenboot)

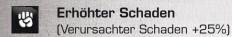
Alligator (Hovercraft)

Barracuda (Zerstörer)

Seawolf (U-Boot)

Triton (Flugzeugträger)

Poseidon (Transportschiff)

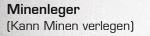


Verbesserte Panzerung
[Erlittener Schaden -33%]

Verbesserter Antrieb (Reichweite +33%)

Größere Sichtweite (Sichtweite +33%)

Gegenangriff
(Einheit verteidigt sich beliebig oft pro Runde)



Boden-Luft-Raketen
(Kann Lufteinheiten angreifen)

Verbesserte Reparatur/Heilung (Reparatur/Heilung +50%)

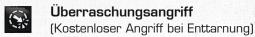
Durchbrechen
(Einheit ignoriert Hemm-Malus)

Zermalmen
(Einheit kann Felder mit Wracks befahren)



Blitzangriff

(Einheit feuert als erstes, wenn sie angegriffen wird)



Medipack
(Regeneration von 10% HP pro Runde)

Gewaltmarsch
(Bewegungsreichweite +50%)

Blutrausch
(Joker-Einheit statt Bewegungsaktion)



Verbesserte Zielerfassung

(Ein Feld mehr Angriffsreichweite)



Treibladung

(Zwei Felder mehr maximale und minimale Angriffsreichweite)

ASSAULT INFANTRY



"Wir sind wieder verschwunden, bevor du weißt, was dich getroffen hat." Fraktion: Residents

Produktionskosten: 32 Ressourcen

Angriffsreichweite: 1-1 Felder Munition: ∞

Aktionen:



Schaden:

5000











Upgrades:



Überraschungsangriff (Kostenloser Angriff bei Enttarnung)



Medipack

(Regeneration einer Subeinheit pro Runde)



Gewaltmarsch (Bewegungsreichweite + 50%)



Blutrausch (Joker-Aktion statt Bewegungsaktion)

BESCHREIBUNG

Leichte und günstige Einheit, kann auf allen Landfeldern operieren. Kann sich tarnen und greift vor allem aus Hinterhalten heraus an. Eignet sich besonders zum Kampf gegen Infanterie-Einheiten und gegen leichte Einheiten. Kann Gebäude erobern.

EINSATZBEREICH

Die menschliche Assault Infantry kennt sich als Resident-Spezialeinheit in ihrem Einsatzgebiet hervorragend aus und kann sich deswegen effektiv tarnen. Sie ist für Überraschungsangriffe und Hinterhalte geeignet, für den offenen Kampf auf dem Schlachtfeld ist sie zu schwach

ANMERKUNG

Die Assault Infantry kann sich tarnen (kostet einen Joker). Sobald sie bewegt wird oder eine andere Einheit angreift, wird sie wieder sichtbar.





GUNNER INFANTRY



"Große Gegner, große Explosionen."

Fraktion: Residents

Produktionskosten: 39 Ressourcen

Angriffsreichweite: 1-2 Felder Munition: ∞

Aktionen:

Schaden:

20 38 30 30 11 22

Upgrades:

Minenleger (Kann Minen verlegen)

Blutrausch
(Joker-Aktion statt Bewegungsaktion)

Boden-Luft-Raketen (Kann Lufteinheiten angreifen)

Medipack (Regenerierung einer Subeinheit pro Runde)

BESCHREIBUNG

Kann sich genau wie die Assault-Infantry tarnen und von allen Landfeldern aus operieren. Ist aber mit einem Raketenwerfer ausgerüstet und eignet sich daher besser zum Kampf gegen leichte und schwere Einheiten. Kann Gebäude erobern.

EINSATZBEREICH

Der Gunner verfügt über dieselben Fähigkeiten wie die Assault Infantry, ist aber auf den Kampf gegen Fahrzeuge spezialisiert und kann auch gegen fliegende Einheiten eingesetzt werden. Im Kampf gegen andere Infanterie-Einheiten zieht er den Kürzeren.

ANMERKUNG

Der Gunner kann sich tarnen (kostet einen Joker). Sobald er bewegt wird oder eine andere Einheit angreift, wird er wieder sichtbar.





TECHNICIAN



"Menschen sind auch nichts anderes als komplizierte Maschinen!" Fraktion: Residents

Produktionskosten: 48 Ressourcen

1-1 Felder Fähigkeitenreichweite:

Aktionen:





Upgrades:



Gewaltmarsch

(Bewegungsreichweite +50%)



Verbesserte Reparatur/Heilung (Reparatur/Heilung +50%)



Verbesserte Panzerung (Erlittener Schaden -33%)



Medipack

(Regeneration einer Subeinheit pro Runde)

BESCHREIBUNG

Der Technician ist eine menschliche Einheit, die nicht offensiv kämpfen kann. Er kann Einheiten aller Art reparieren/heilen, kann jedes gegnerische Gebäude per Hack in nur einer Runde übernehmen und Minen entschärfen/verlegen.

EINSATZBEREICH

Der Technician fungiert als unauffällige Supporter-Einheiten und ist die erste Wahl bei der Eroberung von Gebäuden. Er kann bis zu drei Minen transportieren.

ANMERKUNG

Der Technician kann sich tarnen (kostet einen Joker). Sobald er bewegt wird, wird er wieder sichtbar. Bewege den Technician neben eine Mine und "greife sie an", um die Mine zu entschärfen und einzustecken (nur möglich, sofern der Technician noch Platz hat).





SNIPER



"Ich kann dich sehen..."

Fraktion: Telit, Yerla, Lumati
Produktionskosten: 43 Bessourcen

Angriffsreichweite: 1-2 Felder Munition: ∞

Aktionen:



Schaden:

65











Upgrades:

13

Erhöhter Schaden (Verursachter Schaden +25%)



Blitzangriff

(Einheit feuert als erstes, wenn sie angegriffen wird)



Medipack

(Regeneration von 10% HP pro Runde)



Gewaltmarsch

(Bewegungsreichweite +50%)

BESCHREIBUNG

Der Sniper ist eine Kommandoeinheit, die sich als einzige Einheit im Spiel getarnt bewegen kann. Er kann Gegner mit ihrem Präzisionsgewehr über zwei Felder angreifen und wird dabei nicht enttarnt. Wird der Sniper entdeckt greift er den Gegner an, ohne dafür eine Aktion zu verbrauchen und ohne dass der Gegner sich wehren kann.

EINSATZBEREICH

Sniper sind hervorragende Aufklärungseinheiten. Man kann mit ihnen unerkannt feindliche Linien umgehen und Gebäude hinter der Front erobern.

ANMERKUNG

Der Sniper kann sich tarnen (kostet einen Joker). Er kann sich im Tarnmodus bewegen (allerdings nur langsamer). Sobald er angreift, wird er wieder sichtbar.





HACKER



"Drei, zwei, eins... meins."

Fraktion: Yerla

Aktionen:

Produktionskosten: 49 Ressourcen 1-1 Felder Fähigkeitenreichweite:





BESCHREIBUNG

"Hacker" sind kleine, spinnenförmige Roboter. Sie können auf jedem Gelände operieren und sich tarnen. Sie docken sich an eine mechanische terrestrische Einheit an und übernehmen diese. Sobald die Einheit übernommen wurde, ist der Hacker verschwunden.

EINSATZBEREICH

Hacker liegen getarnt auf der Lauer und übernehmen im günstigen Augenblick wertvolle gegnerische Einheiten. Ein enttarnter Hacker ist leichte Beute.

ANMERKUNG

Der Hacker kann sich tarnen (kostet einen Joker). Sobald er bewegt wird oder eine andere Einheit angreift, wird er wieder sichtbar. Bewege den Hacker neben einen Gegner und greife ihn an, um ihn zu übernehmen. Der übernommene Einheit verliert dabei etwas Leben.





MINES & SEAMINES



Fraktion: Telit, Yerla, Lumati, Residents

Produktionskosten: 46 Ressourcen

Minen werden von anderen Einheiten verlegt und können dann nicht mehr bewegt werden. Sie verfügen über keine Aktionspunkte.

Minen sind automatisch getarnt, sobald sie verlegt sind. Sobald sie einmal enttarnt wurden, können sie sich nicht wieder tarnen.

Einheiten desselben Teams können über Minen hinwegfahren (aber nicht auf ihnen stehenbleiben). Einheiten gegnerischer Teams lösen die Mine aus, sobald sie das Feld mit der Mine betreten.

BESCHREIBUNG

Minen können von verschiedenen Einheiten abgelegt werden. Sie können vom Spieler nicht aktiv gesteuert werden. Minen sind unsichtbar, so lange man nicht auf einem Nachbarfeld steht. Sie verursachen schwere Schäden bei allen Arten von Einheiten.

EINSATZBEREICH

Mit Minen lassen sich Engstellen verbauen, um das Vorrücken des Gegners zu verlangsamen. In Gefechtssituationen können sie genutzt werden, um Fernkampfeinheiten vor Nahkampfeinheiten zu schützen.

ANMERKUNG

Landminen können von der Assault-Infantry, von der Gunner-Infantry, vom X-100 Infantry-Bot und vom Technician verlegt werden. Seeminen werden vom Piranha Patrouillenboot verlegt.





X-100 INFANTRY BOT



"Terminieren? Exterminieren? Was immer Sie wollen."

Fraktion: Telit, Yerla, Lumati
Produktionskosten: 40 Ressourcen

Angriffsreichweite: 1-1 Felder Munition: ∞

Aktionen:



Schaden:

D000











Upgrades:



Größere Sichtweite (Sichtweite +33%)



Erhöhter Schaden (Verursachter Schaden +25%)



Verbesserte Panzerung (Erlittener Schaden -33%)



Gegenangriff (Einheit verteidigt sich beliebig oft)

BESCHREIBUNG

Der X-100 Infantry Bot ist mit zwei Gatling-Guns ausgerüstet und ist kampfstärker als menschliche Infanterie-Einheiten. Er ist effektiv gegen Infantrie-Einheiten und leichte Einheiten. Kann Minen verlegen.

EINSATZBEREICH

Der X-100 Infantry Bot kann als kostengünstiger aber langsamer Aufklärer oder als Kampfeinheit gegen Infanterie und leichte Einheiten eingesetzt werden. Wie alle Infanterie-Einheiten kann er Gebäude erobern.





EXPLORER



"Lust auf ein Rennen?!"

Fraktion: Telit, Yerla, Lumati
Produktionskosten: 31 Bessourcen

Angriffsreichweite: 1-1 Felder Munition: ∞

Aktionen:



Schaden:

D000











Upgrades:



Größere Sichtweite (Sichtweite +33%)



Verbesserter Antrieb (Reichweite +33%)



Blitzangriff

(Einheit feuert als erstes, wenn sie angegriffen wird)



Durchbrechen (Einheit ignoriert Hemm-Malus)

BESCHREIBUNG

Der Explorer ist die schnellste Landeinheit im Spiel und hat eine große Sichtweite. Das macht ihn zum idealen Aufklärer. Dafür ist er nur schwach gepanzert und bewaffnet. Im Kampf ist er nur gegen Infanterie effektiv. Als einzige Einheit im Spiel kann er getarnte Gegner über zwei anstatt ein Feld sehen.

EINSATZBEREICH

Der Explorer sollte nur im Notfall im Kampf eingesetzt werden. Seine Aufgabe ist es eher, feindliches Gebiet auszukundschaften und gegnerische Truppenverbände - auch getarnte - zu lokalisieren und aus der Entfernung zu überwachen.





BANDIT



"Wer einen Bandit zerstören will, der muss ihn erst einmal fangen!" Fraktion: Telit, Yerla, Lumati
Produktionskosten: 40 Ressourcen

Angriffsreichweite: 2-2 Felder

Aktionen:

00

Schaden:

D000

28

6

€

Munition: ∞

Upgrades:

<u>→</u>

Verbesserte Panzerung (Erlittener Schaden -33%)



Verbesserter Antrieb (Reichweite +33%)



Boden-Luft-Raketen (Kann Lufteinheiten angreifen)



Erhöhter Schaden (Verursachter Schaden +25%)

BESCHREIBUNG

Kleine, schnelle Einheit. Relativ große Reichweite, mittlerer Sichtradius. Kann mit seinem Raketensystem nur über zwei Felder angreifen, ist im Nahkampf also nicht zu gebrauchen. Ist die effektivste leichte Einheit gegen schwere Einheiten.

EINSATZBEREICH

Der Bandit ist eine hervorragende leichte Kampfeinheit für die "zweite Reihe". Wenn es gelingt, ihn aus Nahkämpfen heraus zu halten, ist er eine wertvolle Unterstützung gegen leichte und schwere Einheiten.

ANMERKUNG

Wird der Bandit in einer Runde nicht bewegt, kann er aufgrund seiner zwei Joker zwei Mal angreifen.





HUNTER



"Ich gebe dir fünf Sekunden... dann werde ich Jagd auf dich machen." Fraktion: Telit, Yerla, Lumati
Produktionskosten: 37 Ressourcen

Angriffsreichweite: 1-1 Felder Munition: ∞

Aktionen:



Schaden:

0000

15

Q

&

Upgrades:

O

Verbesserte Panzerung (Erlittener Schaden -33%)



Gegenangriff

(Einheit verteidigt sich beliebig oft pro Runde)



Verbesserter Antrieb (Reichweite +33%)



Erhöhter Schaden

(Verursachter Schaden +25%)

BESCHREIBUNG

Ein massiger Geländewagen mit schwerem MG auf dem Dach. Ähnliche Geschwindigkeit wie der Bandit, kann aber nur über ein Feld angreifen. Stärkste leichte Einheit gegen Infanterie.

EINSATZBEREICH

Stärkste Einheit im Spiel gegen Infanterie, auch gut gegen leichte Einheiten. Kann sein MG auch als "Flak" gegen Lufteinheiten einsetzen.





MULE (TRANSPORTER)



"Kann ich dich mitnehmen?"

Fraktion: Telit, Yerla, Lumati
Produktionskosten: 20 Ressourcen
Fähigkeitenreichweite: 1-1 Felder

Aktionen:





BESCHREIBUNG

Leichte Transporteinheit, mit der zwei Landeinheiten, sowie Rohstoffe, Munition, Minen und Treibstoff transportiert werden können. Relativ schnell - vor allem auf Straßen - aber nur leicht gepanzert. Wird ein Transporter zerstört, sind alle verladenen Einheiten und Ressourcen verloren.

EINSATZBEREICH

Mit dem Mule können langsame Einheiten schnell transportiert werden. Zusätzlich kann man den Mule als mobiles Munitionslager nutzen. Der Mule sollte nur in sicheren Gebieten operieren oder von anderen Einheiten geschützt werden.

ANMERKUNG

Einheiten, die Munition benötigen, können im Mule aufmunitioniert werden. Der Transporter kann Rohstoffe auf der Map sammeln, indem er auf Rohstoffkisten fährt.





F.R.P (REPAIR UNIT)



"Ich kann's reparieren!"

Fraktion: Telit, Yerla, Lumati
Produktionskosten: 43 Ressourcen
Fähigkeitenreichweite: 1-1 Felder

Aktionen:





Upgrades:



Verbesserte Panzerung (Erlittener Schaden -33%)



Verbesserte Reparatur/Heilung (Reparatur/Heilung +50%)

BESCHREIBUNG

Eine unbewaffnete Einheit, die andere mechanische Einheiten auf dem Schlachtfeld reparieren kann.

Die Reparatur verbraucht Rohstoffe, die in Depots, Fabriken oder in Form von Versorgungskisten auf dem Schlachtfeld aufgenommen werden können.

EINSATZBEREICH

Die F.R.P. sollten aus Kampfgebieten herausgehalten werden und die beteiligten Einheiten erst nach der Schlacht versorgen.

ANMERKUNG

Die Reparatureinheit kann Rohstoffe auf der Map sammeln, indem sie auf Rohstoffkisten fährt.





SCORPION (MORTAR TRUCK)



"Nichts sticht wie ein Scorpion!"

Fraktion: Residents

Produktionskosten: 37 Ressourcen

Angriffsreichweite: 2-3 Felder Munition: 8

Aktionen:

3 (3)



Schaden:













Upgrades:



Verbesserte Panzerung (Erlittener Schaden -33%)



Erhöhter Schaden (Verursachter Schaden +25%)



Verbesserter Antrieb (Reichweite +33%)



Verbesserte Zielerfassung (Ein Feld mehr Angriffsreichweite)

BESCHREIBUNG

Ein von den Residents umgebauter Pickup mit Mörser auf der Ladefläche. Kann über 2-3 Felder angreifen. Verfügt über die Fähigkeit, sich mit Wracks anderer Einheiten zu reparieren.

EINSATZBEREICH

Effektiv gegen Infanterie, leichte Einheiten und schwere Einheiten. Macht mehr Schaden als der Bandit, kann dafür aber nicht gegen Lufteinheiten eingesetzt werden und kann standardmäßig nicht zwei Mal pro Runde angreifen.

ANMERKUNG

Bewege den Scorpion auf ein brennendes oder rauchendes Wrack, um ihn Lebenspunkte zurückzugeben.





HURRICANE (AIR RAID DEFENCE)



"Versuch' gar nicht erst an mir vorbeizukommen, Vögelchen."

Fraktion: Telit, Yerla, Lumati

Produktionskosten: 52 Ressourcen

Angriffsreichweite: 1-5 Felder Munition: ∞

Aktionen:



Schaden:













Upgrades:



Verbesserte Panzerung (Erlittener Schaden -33%)



Gegenangriff

(Einheit verteidigt sich beliebig oft pro Runde)



Verbesserte Zielerfassung (Ein Feld mehr Angriffsreichweite)



Erhöhter Schaden (Verursachter Schaden +25%)

BESCHREIBUNG

Schneller Radpanzer mit mittelmäßiger Panzerung. Extrem mächtig gegen Lufteinheiten. Kann effektiv einen Bereich von zehn Feldern Durchmesser abdecken.

EINSATZBEREICH

Der Luftabwehrpanzer ist die mächtigste bewegliche Einheit gegen Lufteinheiten und kann eine ganze Armee vor Angriffen aus der Luft verteidigen. Hurricanes sollten gut bewacht werden, da sie sich gegen Bodeneinheiten nicht wehren können.





HYDRA (MRLS)



"Feuerwerk? Schon unterwegs." Fraktion: Telit, Yerla, Lumati
Produktionskosten: 45 Bessourcen

Angriffsreichweite: 2-3 Felder Munition: 8

Aktionen:

Schaden:

000

 \bigcup

35

⊕

Upgrades:

<u>+</u>_

Verbesserter Antrieb (Reichweite +33%)



Erhöhter Schaden (Verursachter Schaden +25%)



Zermalmen (Einheit kann Felder mit Wracks befahren)



Verbesserte Zielerfassung (Ein Feld mehr Angriffsreichweite)

BESCHREIBUNG

Gepanzerte Einheit, die über 3 Felder mit Raketen angreifen kann. Schwächer gepanzert als der Cerberus (leichter Panzer). Kann nicht gegen Lufteinheiten oder im Nahkampf kämpfen.

EINSATZBEREICH

Die Hydra ist beweglicher als eine Artillerie und muss nicht auf- bzw. abgebaut werden. Sie kann aus der zweiten Reihe große Schäden bei allen Landeinheiten verursachen. Eine gut abgesicherte Hydra ist G old wert.





PRIEST (ARTILLERY)



"Du kannst mich nicht erreichen... aber ich dich."

Fraktion: Telit, Yerla, Lumati

Produktionskosten: 53 Ressourcen

Angriffsreichweite: 3-5 Felder Munition: 8

Aktionen:

30

Schaden:

32

B

&

Upgrades:

0

Verbesserte Sichtweite (Sichtweite +33%)



Treibladung

(Zwei Felder mehr max. und min. Angriffsreichweite)



Erhöhter Schaden (Verursachter Schaden +25%)



Verbesserte Zielerfassung (Ein Feld mehr Angriffsreichweite)

BESCHREIBUNG

Die Priest-Artillery hat die höchste Schussweite im Spiel und ist effektiv gegen alle Einheiten. Kann dafür nicht im Nahkampf antreten und muss auf- und abgebaut werden. Spielt seine volle Reichweite nur im Zusammenspiel mit Aufklärern aus (Schußreichweite > Sichtreichweite).

EINSATZBEREICH

Artillerie-Einheiten werden weit hinter der Front aufgebaut und greifen feindliche Einheiten aus großer Distanz an. Sie sind geeignet, um gut befestigte Positionen des Gegners zu zerstören und den Feind aus der Deckung zu locken.





SCHWERE EINHEITEN SEITE 38

CERBERUS (BATTLE TANK)



"Brrrrrr! Boom! Boom!"

Fraktion: Telit, Yerla, Lumati
Produktionskosten: 56 Ressourcen

Angriffsreichweite: 1-1 Felder Munition: ∞

Aktionen:



Schaden:













Upgrades:



Verbesserter Antrieb (Reichweite +33%)



Durchbrechen



Erhöhter Schaden (Verursachter Schaden +25%)

(Einheit ignoriert Hemm-Malus)



(Joker-Aktion statt Bewegungsaktion)

BESCHREIBUNG

Der leichte Panzer Cerberus ist mit seiner Doppelkanone gegen leichte und schwere Einheiten effektiv. Er ist schneller als der Praetorian (Schwerer Panzer), dafür aber nicht ganz so kampfstark und gut gepanzert. Wie der Praetorian verfügt der Cerberus über die "Zermalmen"-Fähigkeit (er kann über Wracks fahren).

EINSATZBEREICH

Der Cerberus kann gegen alle Waffengattungen, außer Lufteinheiten, kämpfen, ist für einen Panzer recht beweglich und dennoch widerstandsfähig. Das macht ihn zum Rückgrat einer kampfstarken Armee und einer wertvollen schweren Einheit.





SCHWERE EINHEITEN SEITE 40

PRAETORIAN (HEAVY BATTLE TANK)



"Zeit für die großen Geschütze!"

Fraktion: Telit, Yerla, Lumati
Produktionskosten: 67 Ressourcen

Angriffsreichweite: 1-1 Felder Munition: ∞

Aktionen:

7 😵

Schaden:

D000

55

₩

Upgrades:

145

Erhöhter Schaden

(Verursachter Schaden +25%)

<u></u>

Gegenangriff

(Einheit verteidigt sich beliebig oft pro Runde)



Durchbrechen (Einheit ignoriert Hemm-Malus)



Verbesserte Panzerung (Erlittener Schaden -33%)

BESCHREIBUNG

Stärker gepanzert und bewaffnet als der Cerberus. Verfügt über Luftabwehrraketen. Bewegt sich schwerfälliger, verfügt aber über die "Zermalmen"-Fähigkeit (kann Felder mit Wracks befahren).

EINSATZBEREICH

Der Praetorian ist sehr effektiv gegen schwere Einheiten. Vor allem aber stellt er für den Gegner ein nur schwer zu überwindendes Hindernis dar. Daher eignet er sich hervorragend, um Engstellen abzusichern und Einheiten in der zweiten und dritten Reihe vor Gegnern abzuschirmen.





SCHWERE EINHEITEN SEITE 42

MEDUSA (EMP UNIT)



"Licht aus!"

Fraktion: Telit

Produktionskosten: 44 Ressourcen

2-4 Felder Munition: 5 Angriffsreichweite:

Aktionen:

90



Schaden:











Upgrades:



Zermalmen

(Einheit kann Felder mit Wracks befahren)



Verbesserte Panzerung (Erlittener Schaden -33%)



Durchbrechen (Einheit ignoriert Hemm-Malus)



Verbesserter Antrieb

(Reichweite +33%)

BESCHREIBUNG

Eine experimentelle Einheit aus den Telit Waffenfabriken. Die Medusa ist mit einem EMP Mörser ausgestattet, der einen elektromagnetischen Impuls auf gegnerische Einheiten abfeuern kann, ihnen leichten Schaden zufügt und sie für die nächste Runde aktionsunfähig macht.

EINSATZBEREICH

Die EMP Angriffe sind machtvoll, weil das Ausschalten wichtiger gegnerischer Einheiten in einem Kampf der entscheidende taktische Vorteil sein kann. Als Beispiel: Man schaltet die gegnerische Luftabwehr aus und zerstört mit Lufteinheiten die Artillerie des Gegners.





SPY EYE (SURVEILLANCE DRONE)

Fraktion:
Produktionskosten:

Telit, Yerla, Lumati
18 Ressourcen

Aktionen:





"Von hier oben sehen sie aus wie Ameisen..."

BESCHREIBUNG

Eine kleine, sehr langsame und kampfuntaugliche Einheit. Besitzt einen sehr großen Sichtradius und wird ausschließlich zur Aufklärung eingesetzt.

EINSATZBEREICH

Aufgrund ihrer langsamen Fluggeschwindigkeit eignet sie sich weniger gut zur Aufklärung dynamischer Frontlinien als ein Explorer. Sie kann aber hervorragend eingesetzt werden, um große Gebiete hinter der Front zu überwachen. Eine Positionierung auf unwegsamem Gelände ist sinnvoll.





CONDOR (HEAVY GLIDER)



"Hier kommt die Kavallerie!"

Fraktion: Telit, Yerla, Lumati Produktionskosten: 49 Ressourcen

1-1 Felder Angriffsreichweite: Munition: ∞

Aktionen:



Schaden:











Upgrades:



Blitzangriff

(Einheit feuert als erstes, wenn sie angegriffen wird)



Erhöhter Schaden (Verursachter Schaden +33%)

Verbesserter Antrieb



(Reichweite +33%)



Gegenangriff

(Einheit verteidigt sich beliebig oft pro Runde)

BESCHREIBUNG

Der Gleiter kann als fliegende Einheit alle Feldtypen überqueren. Er kann Bodenziele angreifen, kann sich aber auch in der Luft behaupten. Anders als Thor oder Thunderbold muss er nicht regelmäßig zurück zu einem Flughafen oder einem Flugzeugträger. Er kann beliebig lange im Einsatz bleiben und in normalen Fabriken und Depots repariert werden.

EINSATZBEREICH

Der Gleiter kann als Kavallerie verwendet werden, da er querfeldein über alle Feldtypen fliegen kann und so schnell beim Geschehen ist. Er eignet sich zum Patrouillieren und zum Abfangen leichter gegnerischer Verbände.





THUNDERBOLT (STRIKE FIGHTER)



"Ist es eine Rakete? Ist es Superman? Nein, es ist ein Thunderbolt!"

Fraktion: Telit, Yerla, Lumati Produktionskosten: 52 Ressourcen

1-1 Felder Angriffsreichweite: Munition: ∞

Aktionen:





Schaden:











Upgrades:



Größere Sichtweite (Sichtweite +33%)



Verbesserter Antrieb (Reichweite +33%)



Blitzangriff

(Einheit feuert als erstes, wenn sie angegriffen wird)



Erhöhter Schaden

(Verursachter Schaden +25%)

BESCHREIBUNG

Kampfflugzeug mit lasergelenkten Bomben für Bodenziele und Raketen für den Luftkampf. Effektiv gegen leichte und schwere Einheiten, vor allem aber im Luftkampf. Er verbraucht pro Runde eine bestimmte Menge an Treibstoff, egal ob er sich bewegt oder nicht. Nach ein paar Runden muss er also bei einem Flughafen oder auf einen Flugzeugträger landen, wenn er nicht abstürzen soll.

EINSATZBEREICH

Jagdbomber sind auf Flughäfen oder Flugzeugträgern stationiert und können ein recht großes Gebiet effektiv absichern, so lange der Gegner nicht über Luftabwehr verfügt. Sie sind sehr effektiv gegen gegnerische Flugeinheiten, können aber auch Bodeneinheiten das Leben schwer machen.





THOR (BOMBER)



"Alles Gute kommt von oben.."

Fraktion: Telit, Yerla, Lumati
Produktionskosten: 52 Ressourcen

Angriffsreichweite: 1-1 Felder Munition: ∞

Aktionen:



Schaden:

2000

 \bigcup

45

(T)



Upgrades:



Verbesserte Panzerung (Erlittener Schaden -33%)



Erhöhter Schaden (Verursachter Schaden +25%)



Größere Sichtweite (Sichtweite +33%)



Verbesserter Antrieb (Reichweite +33%)

BESCHREIBUNG

Der Thor Bomber ist sehr effektiv gegen alle Arten von Landeinheiten, kann sich im Luftkampf aber nicht verteidigen. Er verbraucht pro Runde eine bestimmte Menge an Treibstoff, egal ob er sich bewegt oder nicht. Nach ein paar Runden muss er also bei einem Flughafen oder auf einen Flugzeugträger landen, wenn er nicht abstürzen soll.

EINSATZBEREICH

Der Thor Bomber kann sich weit über jede Art von Gelände bewegen und Runde für Runde Schaden an gut gesicherten Gegnern machen - solange der Gegner nicht über Luftabwehr oder Jagdflugzeuge verfügt.





STING (HELICOPTER)



"Wo auch immer, was auch immer... ich kann alles."

Fraktion: Residents

Produktionskosten: 48 Ressourcen

Angriffsreichweite: 1-1 Felder Munition: ∞

Aktionen:

90

Schaden:

35

10

3

Upgrades:

<u>+</u>

Verbesserter Antrieb (Reichweite +33%)



Verbesserte Panzerung (Erlittener Schaden -33%)



Blitzangriff

(Einheit feuert als erstes, wenn sie angegriffen wird)



(Joker-Aktion statt Bewegungsaktion)

BESCHREIBUNG

Ein aus Schrott zusammengebauter Allzweck-Helicopter der Residents. Kann 2 Infanterieeinheiten transportieren, ist dafür aber nicht so schnell und weniger kampfstark als der Gleiter. Effektiv gegen Infanterie und leichte Einheiten, kann sich auch im Luftkampf behaupten.

EINSATZBEREICH

Der Helicoper eignet sich für den schnellen Transport von 2 Infanterieeinheiten über unwegsames Gelände und über Gewässer. Er ist deutlich günstiger als Gleiter, kann also in größeren Stückzahlen produziert werden und damit eine Lufthoheit erkämpfen.

ANMERKUNG

Als Residents-Einheit kann der Sting an brennenden und rauchenden Wracks geheilt werden, indem man ihn auf das Wrackfeld bewegt.





METEOR (FLYING BOMB)



"Es wird kein nächstes Mal geben..."

Fraktion: Lumati

Produktionskosten: 48 Ressourcen

Angriffsreichweite: 1-1 Felder

Aktionen:



Schaden:

0000











BESCHREIBUNG

Der Meteor ist eine kleine, unbemannte Flugeinheit. Sie ist nicht sehr schnell und hat keine große Sichtweite, kann sich aber tarnen. Greift der Meteor ein Ziel an, stürzt er sich aus den Wolken auf sein Ziel und vernichtet sich und die gegnerische Einheit.

EINSATZBEREICH

Als "Kamikaze-Einheit" sollte der Meteor nur gegen wichtige gegnerische Ziele eingesetzt werden, z.B. gegnerische Luftabwehr oder eine gut gesicherte Artillerie. Der Meteor richtet sehr großen Schaden an, viele Einheiten werden bei einem Angriff vollständig zerstört.





PIRANHA (PATROL BOAT)



"Je größer sie sind, desto schneller gehen sie unter."

Fraktion: Telit, Yerla, Lumati
Produktionskosten: 43 Ressourcen

Angriffsreichweite: 1-1 Felder Munition: ∞

Aktionen:



Schaden:















Upgrades:



Verbesserter Antrieb (Reichweite +33%)



Gegenangriff





Blitzangriff

(Einheit feuert als erstes, wenn sie angegriffen wird)

(Einheit verteidigt sich beliebig oft pro Runde)

BESCHREIBUNG

Das Patrouillenboot Piranha ist eine schnelle Wassereinheit. Es ist bewaffnet mit einem MG und einer Vorrichtung zum legen von Seeminen. Genau wie der Explorer an Land, können Patrouillenboote getarnte Einheiten (wie Minen und getauchte U-Boote) in 2 Feldern Entfernung aufdecken. Piranhas sind die kleinsten aber auch kostengünstigsten Wassereinheiten.

EINSATZBEREICH

Mit Piranhas können größere Gewässer problemlos überwacht werden. Für den offensiven Kampf eignen sich Piranhas nur im "Schwarm" oder aber gegen andere Piranhas. Für größere Schiffe gefährlich werden sie durch ihre Fähigkeit, Seeminen an strategisch wichtigen Punkten zu platzieren.





ALLIGATOR (HOVERCRAFT)



"Auf Land, auf dem Wasser ich kann überall."

Fraktion: Telit, Yerla, Lumati

Produktionskosten: 45 Ressourcen

Angriffsreichweite: 1-1 Felde Munition: ∞

Aktionen:



Schaden:

0000

10

(3)

Upgrades:

<u>+</u>___

Verbesserter Antrieb (Reichweite +33%)



Durchbrechen

Verbesserte Panzerung (Erlittener Schaden -33%)

(Einheit ignoriert Hemm-Malus)



Gegenangriff

(Einheit verteidigt sich beliebig oft pro Runde)

BESCHREIBUNG

Der Alligator ist eine schnelle amphibische Enheit, die sowohl auf dem Wasser als auch an Land agieren kann. Er ist nicht sonderlich kampfstark, kann dafür aber bis zu zwei leichte Einheiten transportieren.

EINSATZBEREICH

Der Alligator ist die einzige Einheit im Spiel, die Einheiten über Wasser transportieren und ohne Hafen anlanden kann (voraussetzung ist eine flache Küste, z.B. ein Strand). Man kann ihn also einsetzen, um kleine Trupps schnell im Vorgarten des Gegners abzusetzen.

ANMERKUNG

Wie alle Transporter kann auch der Alligator Rohstoffe, Munition, Treibstoff und Minen transportieren.





BARRACUDA (DESTROYER)



Fraktion: Telit, Yerla, Lumati

Produktionskosten: 66 Ressourcen

Angriffsreichweite: 3-5 Felder Munition: ∞

Aktionen:

90

Schaden:

Door

23

30

€

Upgrades:

143

Erhöhter Schaden (Verursachter Schaden +25%)



Verbesserte Zielerfassung (Ein Feld mehr Angriffsreichweite)



Blitzangriff

(Einheit feuert als erstes, wenn sie angegriffen wird)



Treibladung (Zwei Felder mehr max. und min. Angriffsreichweite)

BESCHREIBUNG

Moderner Zerstörer, der mit seinen Raketen effektiv über mehrere Felder gegen See-, Land- und Lufteinheiten kämpfen kann. Hat die größte Reichweite aller See-Einheiten, die per Upgrade noch einmal vergrößert werden kann.

EINSATZBEREICH

Der Zerstörer ist ein Alleskönner und kann mit seiner großen Reichweite auch gegen Landeinheiten eingesetzt werden. Kann nur in tiefem Wasser agieren.





SEAWOLF (SUBMARINE)



"Daa-damm. Daa-damm. Da-dam-da-dam-da-dam!"

Fraktion: Telit, Yerla, Lumati

Produktionskosten: 56 Ressourcen

1-3 Felder Angriffsreichweite: Munition: ∞

Aktionen:



Schaden:











Upgrades:



Größere Sichtweite (Sichtweite +33%)



Blutrausch





(Einheit ignoriert Hemm-Malus)



Überraschungsangriff (Kostenloser Ängriff bei Enttarnung)

(Joker-Einheit statt Bewegungsaktion)

BESCHREIBUNG

Kampfstarkes Unterseeboot. Kann abtauchen und ist dann getarnt (d.h. nur für Gegner auf benachbarten Feldern sichtbar). Die Bewegungs- und Sichtreichweite des U-Boots ist im getauchten Zustand geringer als über dem Wasser. Ist mit seinen Torpedos sehr effektiv gegen Wasser-Einheiten.

EINSATZBEREICH

Effektivste Einheit gegen Schiffe. U-Boote können tauchen und im getauchten (=getarntem) Zustand bewegt werden. Sobald sie einen Feind angreifen, werden sie jedoch enttarnt. U-Boote sind nicht gut gepanzert, sie sollten sich auf keine langen Gefechte einlassen. Kann nur im tiefen Wasser operieren.





TRITON (AIRCRAFTCARRIER)



"Geh mir aus dem Weg, wenn du leben willst." Fraktion: Telit, Yerla, Lumati

Produktionskosten: 59 Ressourcen

Angriffsreichweite: 1-4 Felder Munition: ∞

Aktionen:

90

Schaden:

000











Upgrades:



Verbesserte Panzerung (Erlittener Schaden -33%)



Verbesserter Antrieb (Reichweite +33%)

BESCHREIBUNG

Fungiert als Transporter und Basis für Lufteinheiten. Der Flugzeugträger ist stark gepanzert, dafür aber relativ langsam und kann sich nur gegen fliegende Einheiten verteidigen.

EINSATZBEREICH

Beladene Flugzeugträger sind gefährliche Basen, wenn sie außerhalb der Reichweite von Landeinheiten und von anderen Schiffen bewacht vor der feindlichen Küste positioniert werden. Kann nur im tiefen Wasser agieren.





POSEIDON (TRANSPORTSHIP)



"Weg da, ich bin gerade in Fahrt!"

Fraktion: Telit, Yerla, Lumati Produktionskosten: 27w Ressourcen

Aktionen:

Fähigkeitenreichweite:





1-1 Felder

Upgrades:



Verbesserte Panzerung (Erlittener Schaden -33%)



Durchbrechen (Einheit ignoriert Hemm-Malus)



Verbesserter Antrieb (Reichweite +33%)



Größere Sichtweite (Sichtweite +33%)

BESCHREIBUNG

Das Transportschiff ist eine große, relativ langsame Wassereinheit. Es kann sehr viele Einheiten transportieren, dafür aber nur in Häfen anlegen. Es ist unbewaffnet, verfügt jedoch über eine starke Panzerung.

EINSATZBEREICH

Das Transportschiff ist geeignet, um größere Truppenverbände übers Meer zu befördern. Es sollte dabei dringend von kampffähigen Einheiten begleitet werden. Kann nur im tiefen Wasser agieren.





HEADQUARTERS (INVADERS)



Fraktion: Telit, Yerla, Lumati

Eroberungspunkte: 3

BESCHREIBUNG

Das Hauptquartier ist die Kommandozentrale aller Streitkräfte und stellt die letzte Rückzugslinie dar. Der Verlust dieses Gebäudes führt häufig zur sofortigen Niederlage.

DIE GEBÄUDE

DEPOT (INVADERS)



Fraktion: Telit, Yerla, Lumati

Eroberungspunkte:

BESCHREIBUNG

In Depots können Einheiten, Rohstoffe, Munition, Treibstoff und Minen gelagert sein. Außerdem können in Depots Einheiten geheilt/repariert werden.

LIGHT FACTORY



Fraktion: Telit, Yerla, Lumati

Eroberungspunkte: 2

BESCHREIBUNG

In der leichten Fabrik werden ungepanzerte und leichtgepanzerte Einheiten wie z.B. Explorer, Hunter oder Bandit gebaut. Außerdem können in einer leichten Fabrik alle Arten von Einheiten repariert werden.

DIE GEBÄUDE

HEAVY FACTORY



Fraktion: Telit, Yerla, Lumati

Eroberungspunkte: 2

BESCHREIBUNG

In der schweren Fabrik werden Einheiten der mittleren und schweren Kategorie wie z.B. die Hydra, Priest oder Cerberus produziert. Außerdem können Einheiten aller Art in der schweren Fabrik repariert werden.

HARBOR



Fraktion: Telit, Yerla, Lumati

Eroberungspunkte: 2

BESCHREIBUNG

In Häfen können sämtliche Marine-Einheiten gebaut und jede Art von Einheiten repariert werden. Hovercrafts können leichte Einheiten an Stränden anlanden. Aber wer mit schweren Einheiten in großer Stückzahl über das Meer kommen will... der braucht ein Transportschiff und einen Hafen.

DIE GEBÄUDE

AIRBASE



Fraktion: Telit, Yerla, Lumati

Eroberungspunkte: 2

BESCHREIBUNG

Der Flughafen dient als Produktions- und Wartungsgebäude für fliegende Einheiten. Einige Flugeinheiten brauchen Treibstoff, den es ebenfalls in Flughäfen gibt. Sie müssen also entweder in der Nähe eines Flughafens bleiben oder sie nutzen einen Flugzeugträger als mobile Versorgungsbasis.

GUN TURRET



Fraktion:

Telit. Yerla. Lumati

BESCHREIBUNG

Der Geschützturm kann sich als eine der wenigen Einheiten im Spiel nicht bewegen - dafür macht er verflucht viel Schaden. Er kann zwei Mal pro Runde über drei Felder angreifen und sollte wenn möglich entweder mit Fernkämpfern oder mit einer konzentrierten Aktion von Nahkampfeinheiten zerstört werden.

EINSATZBEREICH

Einzeln oder in kleinen Verbänden vorrückende Einheiten verspeist der Geschützturm zum Frühstück, egal wie stark sie gepanzert sind. Man sollte sich aus der Reichweite des Turms fern halten, bis man genug Feuerkraft versammelt hat um ihn in einer Runde zu besiegen.

DIE GEBÄUDE

ANTI-AIR TURRET



Fraktion:

Telit, Yerla, Lumati

BESCHREIBUNG

Der Luftabwehrturm hat nur eine Aufgabe: Fliegende Einheiten vom Himmel holen. Und die erledigt er sehr, sehr gut. Gegen fliegende Einheiten hat er automatisch einen "Erstschlag", d.h., er schießt bevor das Flugzeug angreifen kann. Und er darf sich bei JEDEM Luftangriff verteidigen.

EINSATZBEREICH

Solange ein Luftabwehrturm ein Gebiet überwacht, ist es für Flugeinheiten praktisch tabu. Schon bevor die Flugzeuge in seine Nähe kommen, hat er sie vom Himmel geholt. Luftabwehrtürme sollten daher wann immer möglich mit Land- oder Seeeinheiten angegriffen werden.

HEADQUARTERS (RESIDENTS)



Fraktion: Residents

Eroberungspunkte:

BESCHREIBUNG

Das Hauptquartier ist die Kommandozentrale aller Streitkräfte und stellt die letzte Rückzugslinie dar. Der Verlust dieses Gebäudes führt häufig zur sofortigen Niederlage.

DIE GEBÄUDE

WORKSHOP (RESIDENTS)



Fraktion: Residents

Eroberungspunkte: 2

BESCHREIBUNG

Im Workshop können die mechanischen Einheiten der Residents produziert - und außerdem jede Art von Fahrzeug (inkl. Invaders-Fahrzeuge) repariert werden. Invaders kommen mit der primitiven Technik der Workshops nicht zurecht. Sie können in ihnen daher weder produzieren, noch Einheiten reparieren.

BARRACKS (RESIDENTS)



Fraktion: Residents

Eroberungspunkte:

BESCHREIBUNG

Im Ausbildungslager der Residents können alle Arten von Residents-Infanterie ausgebildet und geheilt werden. Die Invaders können das Ausbildungslager zwar erobern, können es jedoch nicht für eigene Zwecke nutzen. Sie können lediglich vorhandene Rohstoffe abtransportieren.

DIE GEBÄUDE

GUARD TOWER (RESIDENTS)



Fraktion: Residents

BESCHREIBUNG

Der Wachturm ist die stationäre "Allzweck-Verteidigung" für Residents-Basen. Er kann sowohl Land- als auch Lufteinheiten angreifen. Diese Flexibilität geht ein wenig zu Lasten der Feuerkraft, wo er dem Kanonenturm bzw. dem Luftabwehrturm der Invaders jeweils unterlegen ist.

EINSATZBEREICH

Der Wachturm dient zur Lagerverteidigung oder zur Überwachung enger Durchgänge. Wird er nicht zügig (innerhalb einer Runde) überwunden, kann er erheblichen Schaden austeilen.

DIE SCHLACHT UM KRONOS BEGINNT!













98. KRONOS • 2013 KING ART GMBH, GERMANY. ON DOW GMBH, GERMANY ALL OTHER BRANDS, PRODUC