

N-RTS



Konzept Echtzeit-Strategie-Spiel

Gameengine Unity

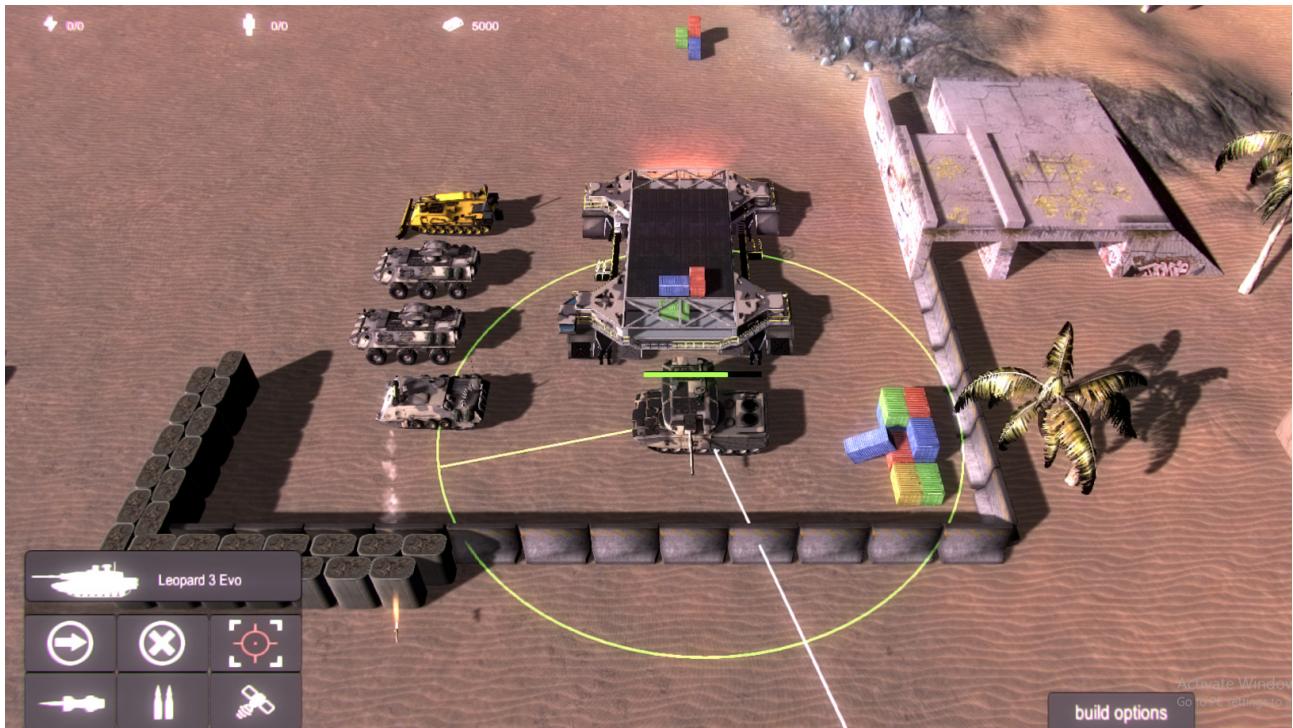
Genre RTS (echtzeit-Strategie)

Features Basis aufbauen, KI, spezielles Schadenssystem für Fahrzeuge welches taktisches Vorgehen verlangt, dynamische Echtzeit-Strategie

Szenario 2034, modern, mit zwei grossen Faktionen (Redfor und Bluefor)

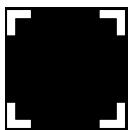


Heads Up Display und Anzeige

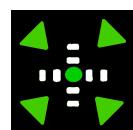


Unten Links zeigt ein GUI Menu die Fähigkeiten, Namen und Bewaffnung des Fahrzeuges an. Bei Klick auf die Symbole können verschiedene Waffensysteme ausgewählt werden oder Spezialfähigkeiten eingesetzt werden. Die oberen drei Symbole stellen Bewegen, Stop und Angriff dar. Ein grüner Kreis um die Einheit stellt das Navigations- und Angriffssystem dar. Oben am Bildschirm sind Strom, Kapazität und Ressourcen dargestellt.

Mauszeiger



Auswahl



Bewegung



Angriff



Skill

Gebäude aufbauen

wählen sie im Baumenu (Leertaste) ein Gebäude aus und setzen sie es auf das Terrain. Mittels einer Pioniertruppe wie dem Dachs können sie auf das Gebäude klicken, und der Dachs fährt hin und beginnt das Gebäude aufzubauen.

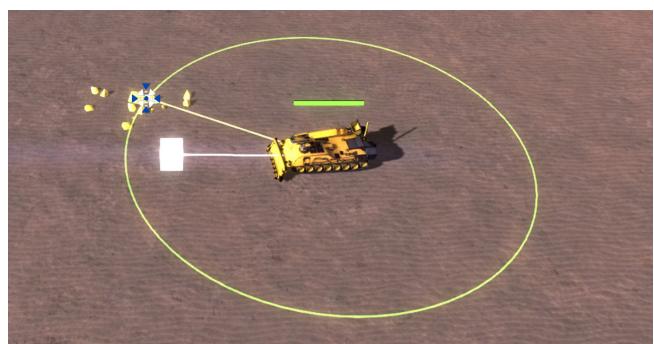


Sobald die Kampfunterstützungsgruppe fertig ist mit der Konstruktion kann diese weiter verwendet werden.



Ressourcen sammeln

Mittels Kampfunterstützungstruppen können sie ebenfalls ressourcen auf dem Feld abbauen. Halten sie stets Ausschau nach Mineralien. Wenn sie eine Pioniertruppe ausgewählt haben, und die Maustaste über Ressourcen halten, verändert sich der Cursor blau.



Steuerung

Minimap (Space Key)

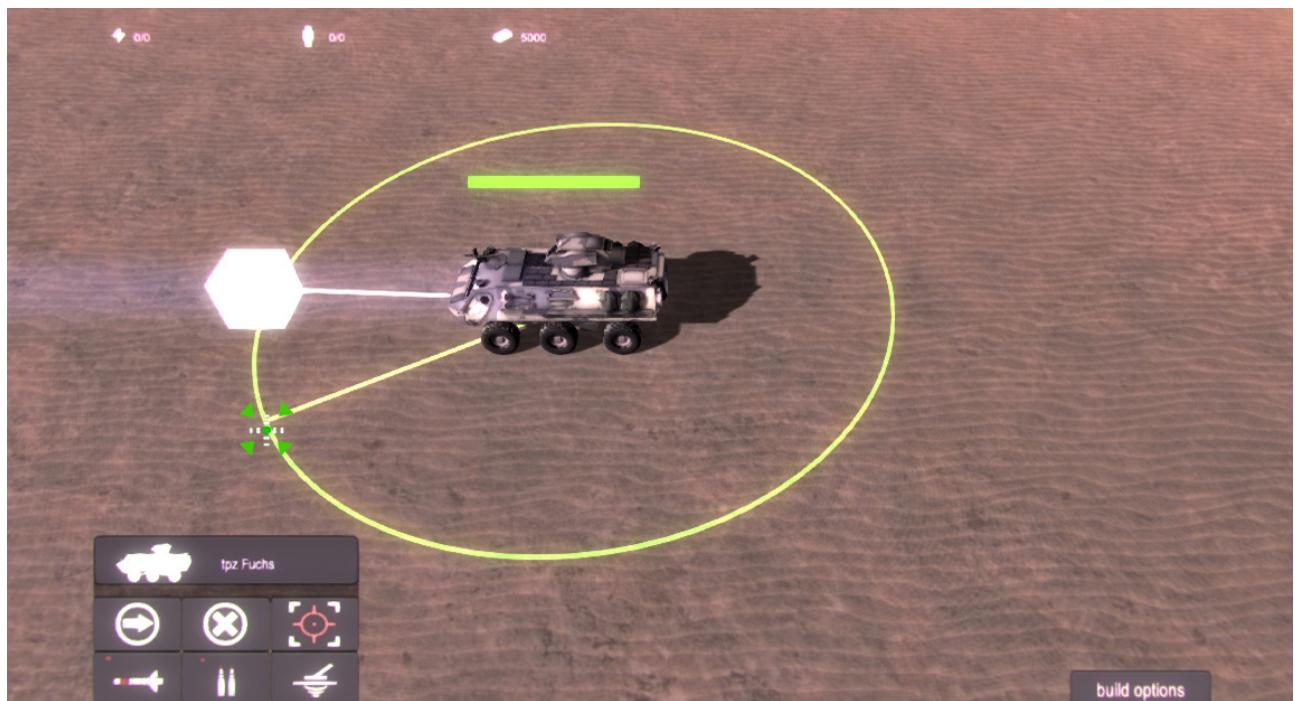
Wird die Leer-Taste gedrückt, so schaltet sich eine Minimap ein. Mittels der Switch Menu taste kann zwischen Minimap und Bau-Menu umgeschalten werden.

Selektion(linke Maustaste)

Mittels der linken Maustaste kann man Einheiten selektieren. Durch das Gedrückthalten der linken Maustaste kann man mehrere Einheiten auf einmal auswählen. Sobald eine Einheit selektiert ist, sehen sie einen grünen Balken der die Panzerung der Einheit anzeigt. Gewisse Fahrzeuge mit ERA und AMAP Panzerung haben darüber noch einen blauen Balken welcher ein darübergelegtes Schutzssystem darstellt.

Aktion (linke Maustaste)

Sobald sie Einheiten selektiert haben, können sie diese an verschiedene Orte hinschicken, indem sie auf das Terrain klicken. Falls sie den Cursor über einer Stelle halten die nicht begehbar ist, so ändert sich das Cursor-Icon in ein Stop-Zeichen. Eine Linie und ein Würfel in weiss zeigen den Ort an, zu welchem sie ihre Einheit hinschicken.



Angriff (linke Maustaste)

Sobald sie mit ausgewählten Einheiten den Mauszeiger über eine feindliche Einheit halten, wird der grüne Navigations-kreis rot und der Cursor ändert ebenfalls seine Farbe. Klicken sie dann auf ein feindliches Fahrzeug, übermitteln sie ihren Truppen den Befehl zum Angriff.



Gruppe auflösen (rechte Maustaste)

Mit der rechten Maustaste lösen sie die Selektion wieder auf.

Kamera drehen (Mittlere Maustaste)

Halte Maustaste 3 gedrückt um die Kamera zu drehen. Passen Sie die Blickrichtung dem Gefechtsfeld an.

Kamera bewegen (W-A-S-d Keys)

Mittels der Pfeiltasten kann die Kamera bewegt werden.

Zoomen (Mausrad)

Drehen sie das Mausrad um die Kamera in der Höhe relativ zum Terrain zu verschieben.

Scrollen (rechte Maustaste)

Bewegen sie den Cursor an den Rand des Bildschirms, und halten sie die rechte Maustaste gedrückt, um den Bildschirm in die gewünschte Richtung zu scrollen.

Einheit folgen (F Key)

folge einer der selektierten Einheiten mit der Kamera.

Einheiten zerstreuen (X Key)

Falls sie rasch ihre Truppe bewegen wollen, können sie diese mittels der X-Taste zerstreuen. Die Einheiten suchen sich dann von selbst einen neuen Standort. Nützlich wenn Ihre Truppen unter schweren Beschuss kommen.

Nächste Einheit (N Key)

Drücken sie die N-Taste um durch alle ihre Einheiten auf dem Schlachtfeld durchzuklicken. Anstatt auf dem Schlachtfeld hin- und her zu fahren, können sie einfach per N-Taste alle ihre Einheiten einzeln begutachten.

Einheit anhalten (Q Key)

Drücken sie die Q-Taste um die ausgewählten Einheiten zu stoppen und den ausgewählten Truppenverband anzuhalten. Nützlich wenn Feinde plötzlich auftauchen und man nicht in deren Schussbahn fahren will.

Richtbefehl (linke Controltaste und linke Maustaste)

Halten sie die linke Control-Taste gedrückt und klicken sie auf das Terrain, um ihre selektierten Truppen auf das Gelände schießen zu lassen. Falls sie getarnte Einheiten irgendwo vermuten, können sie auf das Gelände schießen und mit etwas Glück können sie so Ziele erreichen welche sie mit normalem Schiessbefehl nicht erreichen.

Einheiten

Fahrzeugspanzerung

Die Fahrzeugspanzerung gliedert sich in vier Bereiche; Jedes Fahrzeug hat eine Frontpanzerung, zwei Flanken, Turmpanzerung und Heck-Panzerung. Jeder Panzerungs-Wert wird in Millimeter angegeben. Kampfpanzer wie der Leopard 2 oder der M1 Abrams haben genug Frontalpanzerung um beinahe alle Projektilen abprallen zu lassen.



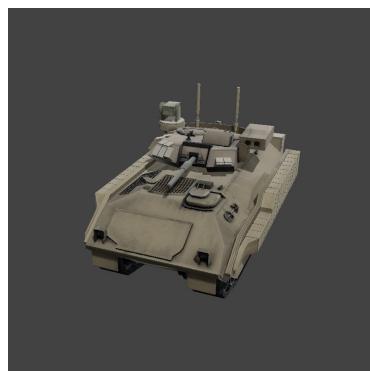
Es lohnt sich also, schwere Kampfpanzer an der Front eines Trupps zu halten, und Schützenpanzer und leichtere Fahrzeuge hinter den Panzerverbänden zu positionieren, damit die Kampfpanzer das Feuer auf sich ziehen. Stellen sie dabei sicher dass ihre Trupps nicht flankiert werden oder von der feindlichen Artillerie getroffen werden.

Ein Kampfpanzer mit 700mm Frontalpanzerung, aber nur 225mm Flankenpanzerung, würde einen frontalen Treffer einer HEAT-Granate mit 350mm Durchschlagskraft leicht überstehen, würde aber bei einem Treffer mit dem selben Geschoss in die Flanke fatale Schäden nehmen.

Auch leichtere Fahrzeuge sind unterschiedlich gut geschützt. Achten sie also darauf ihre Fahrzeuge auszurichten sobald sie Feindkontakt erwarten. Ein gutes Positionsspiel kann sicherstellen dass sie kaum Einheiten verlieren bei einem Einsatz.

ERA-Panzerung

Reaktivpanzerung (wie zum Beispiel am Beispiel des M2 Bradley) explodiert sobald diese getroffen wird, um so Heat- und andere Geschosse unschädlich zu machen. Reaktivpanzerung wird in Form von Kacheln auf die passive Panzerung aufgelegt. Sie besteht aus einer Schicht Sprengstoff, welche wie ein Sandwich mit einer Metalplatte abgedeckt ist. Trifft ein Projektil auf, explodiert der Sprengstoff und schleudert dem Projektil die Metalplatte entgegen. Die Wirkung der Granate wird so teilweise abgefangen. Nach einer Weile sind die Kacheln der ERA-Panzerung aufgebraucht, und deren Schutz fällt weg.



AMAP-System

Die AMAP (*Advanced Modular Armour Protection*) ist ein mehrstufiges System zum aktiven und passiven Schutz und Panzerung von Fahrzeugen. Das Hardkillsystem (APS oder *active protection system*) des AMAP-ADS erkennt alle Bedrohungen mit seinen optoelektronischen Systemen und ist in der Lage, Raketen und Geschosse mit einer Geschwindigkeit bis zu 2000m pro Sekunde abzufangen. Es bietet damit Schutz vor Panzerabwehrlenkwaffen, Hohlladungen und Wuchtgeschossen. Nach einer gewissen Zeit ist die AMAP-Panzerung aufgebraucht und das Fahrzeug nimmt Schaden. Ein spezieller Tarnanstrich verringert zudem die Radar- und Infrafot-Signatur.



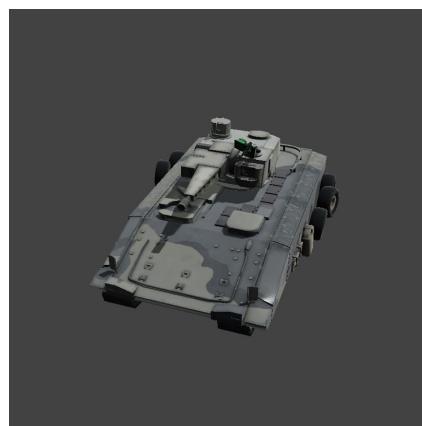
Käfigpanzerung

Käfigpanzerung wird gerne an leichten Fahrzeugen angebracht und ist eine Kostengünstige Methode um eine Einheit gegen **Raketen und HEAT-Projektile** zu schützen. Der Käfig fängt die Geschosse ab und verhindert dass der geschmolzene Kupferstrahl der Hohlladungen das Fahrzeug treffen kann. Diese Art passiven Schutzes wirkt nicht gegen Wuchtgeschosse welche den Käfig einfach durchboren, und auch gegen HE-Granaten bieten Käfige wenig Schutz.



Active Protection System

Wieder andere Fahrzeuge haben ein APS (active protection system) eingebaut um Geschosse abzufangen bevor sie auftreffen. Sogenannte hard kill APS wie das AMAP registrieren Geschosse, und fangen sie kurz vor dem Einschlag ab. Ein APS kann den Kupferstrahl eines **Hohlladungsgeschosses** destabilisieren oder dieses zu früh detonieren lassen. Wuchtgeschosse können genug aus der Bahn gebracht werden damit sie ihr Momentum verlieren, beim Aufprall nicht normalisieren und abprallen. Das AMAP-system des Schützenpanzers Puma und des Leopard 2 Evolution beinhalten ein hardkill APS. Ebenso die aufgerüstete Version des Bradley Schützenpanzers und der Stryker Radpanzerfamilie.



Waffensysteme

Die meisten motorisierten Truppen sind mit einem Gefechtsturm ausgestattet, sowie mit weiteren Waffen und Ausrüstung. Diese Waffen gliedern sich in verschiedene Arten von Gefechtsköpfen sowie in verschiedene Projektil-Arten.

Geschosse

Projektile welche mittels Maschinengewehren verschossen werden. Verfügbar in Hartkern-varianten, HEI (high explosive incendiary), APDS (armourpiercing discarding sabot) und weiteren. Da diese Projektile eine flache Flugbahn aufweisen, können sie leicht durch Hindernisse angefangen werden.

Lenkwaffen

Verschiedene Typen von Lenkflugkörpern (LFK) sind Verfügbar; Fire-and-forget-Systeme wie die FIM-92 Stinger oder die Panzerabwehrlenkwaffe PARS III bewegen sich autonom ins Ziel. Des weiteren gibt es Radar-gelenkte Lenkwaffen, Infrarot-Lenksysteme und Drahtgelenkte Waffen wie die Panzerabwehrlenkwaffe TOW 2; Raketen und Lenkwaffen fliegen genug hoch um über Mauern und Hindernisse ein verborgenes Ziel treffen zu können.

Panzergeschosse

Grosskalibrige Projektile haben eine flache Flugbahn und eine hohe Fluggeschwindigkeit. Je nach Munitions-Typus sind diese mit einer Hohlladung (HEAT), mit Plastiksprengstoff (HEP), oder mit einer hochexplosiven Ladung (HE) ausgestattet. Wuchtgeschosse bestehen aus einem Pfeilgeschoss und einem Treibspiegel (APDS) und richten kinetischen Schaden an.

Granaten

Granaten, Mörser und Haubitzen-Geschosse fliegen in hohem Bogen über das Schlachtfeld und können über Hindernisse hinweg Ziele treffen. Je nach Distanz zum Ziel kann es eine Weile dauern bis die Granate einschlägt.

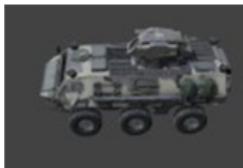
Fahrzeuge redfor



Der Pionierpanzer 2A1 Dachs oder Pionierpanzer Dachs gehört zur Gruppe der Kampfunterstützungsfahrzeuge und ist der Nachfolger des Pionierpanzer 1. Er ist ein gepanzertes Pionier-Arbeitsgerät und basiert auf dem Leopard-1-Fahrgestell. Ausgerüstet mit einem leichten MG3 Maschinengewehr.



Das Allschutz-Transport-Fahrzeug (ATF) Dingo ist ein gepanzertes luftverladbares bewaffnetes MRAP[1] Radfahrzeug für Patrouillen- und Spähfahrten. Die Waffenstation verwendet die Granat-Maschinen-Waffe GMW 40 × 53 mm und ist mit Stinger-Raketen zur Abwehr von Luftzielen ausgestattet.



Der Transportpanzer Fuchs (TPz Fuchs) ist ein amphibischer Radpanzer. Zum Schutz ist das Fahrzeug mit einem MG3 ausgestattet und einer Panzerabwehrlenkwaffe MILAN gegen gepanzerte Verbände. Der Fuchs ist in der Lage, radioaktive und chemische Kontamination direkt vor Ort festzustellen.



Der M48 Leopard war ein Prototyp basierend auf einer M48 Wanne und einem Leopard 2 Turm. Der M48 Leo verwendet eine 90mm Glattrohrkanone und kann zwei Arten von Munition verschießen; APDS Wuchtgeschosse gegen gepanzerte Ziele und Hochexplosive HEAT Munition.



Der AMOS Mörser feuert 120mm Granaten auf grosse Entfernung. Der moderne Turm ermöglicht es der Truppe rasch ein grosses Gebiet mit Mörser-Granaten abzudecken. Das Fahrzeug verschießt Hochexplosive Granaten, sowie Geschosse mit Hohlladungen gegen schwere Ziele.



Gut gepanzerter Raketenjagdpanzer mit PARS Panzerabwehrlenkwaffe zur gezielten Bekämpfung von gepanzerten Einheiten. Die Wanne diente auch als Basis für das Marder IFV. Der Jaguar führt Pionierswerkzeug, Periskope und Nebelwerfer mit sich.



Der Leopard-2-Panzer war ursprünglich als Rückgrat gepanzerter Streitkräfte und zur Abwehr gegnerischer Panzerverbände vorgesehen. Der Leopard 2 ist ein Kampfpanzer der dritten Nachkriegsgeneration mit vierköpfiger Besatzung und 120mm Kanone, 12,7mm Maschinengewehr und einem modernen Radar zur Aufklärung.



Der Enigma Radpanzer ist mit modernsten Sensoren zur Feldaufklärung sowie Radar ausgestattet. Als Bewaffnung führt die Enigma zwei Maschinenkanonen im Kaliber 30mm mit Panzerbrennender Munition und vier Raketenwerfer für die Panzerabwehrlenkwaffe HOT.



Der Puma ist ein Schützenpanzer mit einem fernbedienbaren und besetzungslosen Turm und einer 30mm Bordmaschinenkanone vom Typs MK 30-2/ABM. Der Puma verschießt APFSDS Munition sowie spezielle AHEAD Patronen mit Zeitverzögerter Wirkung. Zur Panzer- und Hubschrauberabwehr wird der Puma mit dem Lenkflugkörper Spike-LR ausgerüstet.



Fahrzeug zur Abwehr von ballistischen Raketen und Flugzeugen, ausgestattet mit Mittelstrecken-Raketen, basierend auf der M113 chassis und somit leicht und günstig. Zur Bekämpfung von Bodentruppen ist ein MG3 in den Turm eingebaut.



Die Pzh 2000 ist eine moderne Panzerhaubitze mit einer 155-mm-Haubitze. Eine Ladeautomatik führt die Geschosse zu und setzt sie im Rohr an, die modularen Treibladungen legt ein Bediener ein. Mit Hilfe eines militärischen GPS-Empfängers können Ziele aufgeschaltet werden.



Der Leopard 2A4 Evolution ist eine Kampfwertsteigerung des Leopard 2, mit ballistischem Schutz (AMAP-B) gegen Hohlladungsgeschosse und einem modifizierten Kommandantenperiskop ausgerüstet. Primärwaffe ist eine L44 120mm Kanone, welche APFSDS Wuchtgeschosse und HESH-Munition verschießt, und Nebelwerfern.



Der PAH 1 ist ein äußerst manövrierfähiger Panzerabwehrhubschrauber mit verstärkter Zelle und Infrarot-Sichtgerät. Seine Hauptbewaffnung besteht aus dem drahtgelenkten Panzerabwehr-Lenkflugkörper (LFK) HOT und zwei Maschinengewehren im Kaliber 7.62mm NATO.



Der Tiger ist ein Hochmoderner Kampfhubschrauber mit MILDS (Missile Launch Detection System) einem Raketenwarnsystem, hochmoderner Sensortechnik, einer 30mm Bordkanone mit AP-Munition, und vier Waffenpylonen, welche mit PARS Lenkflugwaffen und ungelenkten 70mm Raketen ausgerüstet sind.



Der Typhoon ist ein zweistrahliges Mehrzweckkampfflugzeug, ausgestattet mit der einläufigen gasbetriebenen Mauser BK-27 im Kaliber 27 × 145 mm. Der Typhoon verfügt über Brimstone Panzerabwehrwaffen mit einem aktiven Radarsuchkopf im 94-GHz-Band, und Paveway Bomben welche mittels Laser und GPS ge-



Des Landschiff ist 40 mal 35 meter Breit und wiegt 2721 Tonnen. Das Fahrzeug dient als mobile Basis bei den Einsätzen und führt moderne Radargeräte und Lager für Logistik mit. Urprünglich als mobile Raketenabschussbasis gedacht, können Superwaffen wie Mikrowellen-Waffen und ballistische Raketen geführt und transportiert werden.

Fahrzeuge Bluefor



Der M1150 ABV Shredder ist ein Kampfunterstützungsfahrzeug welches zur Räumung von Minen, Bau- und Reparatur-Aufgaben verwendet wird. Basierend auf einer M1 Abrams Panzer Wanne, sind die Shredder mit C4-Raketen, einer grossen Schaufel und Pionierswerkzeug, sowie bis zu 3,175 tonnen Sprengstoff ausgestattet. Der ABV Shredder stellt das Ge- genstück zum Pionierpanzer Dachs dar.



Das Fast Attack Vehicle (FAV) auch bekannt als Desert Patrol Vehicle, ist ein schnelles, leicht gepanzertes Transportfahrzeug, welches in den 1980er Jahren produziert wurde. Es wiegt 980 kg und hat eine maximale Zuladung von 680 kg. Angetrieben wird das FAV von einem 200 PS starken, luftgekühlten Volkswagenmotor, der für eine Höchstgeschwindigkeit von 130 km/h sorgt.



Das High Mobility Multipurpose Wheeled Vehicle (kurz: HMMWV) ist ein leichtes Patrouillenfahrzeug mit ferngesteuerter Waffenstation und Nebelwerfern. Es ist ein allradgetriebenes Mehrzweckfahrzeug mit einer Nutzlast von 1,25 Tonnen. Der Humvee ist vielseitig einsetzbar und hat eine hohe Mobilität und Geschwindigkeit. Das HMMWV ist mit einem 12,7mm Maschinengewehr und einer TOW-Rakete ausgestattet.



Der M113 ist ein leicht gepanzerter Schützenpanzer welcher Truppen rasch übers Gefechtsfeld transportieren kann. Als Waffenträger kann der M113 unter anderem auch als Flugabwehrpanzer, Raketenjagdpanzer oder Flammenwerfer eingesetzt werden. Der M113 konnte elf Infanteristen unter dem Schutz der Panzerung durch ein Kampfgebiet befördern, war schnell, und war schwimmfähig.



Der M60-2000 ist ein Prototyp basierend auf einer M60 Wanne mit einem M1 Abrams Turm und dient als schwer gepanzerter Panzerjäger mit einer 105mm Kanone. Da die Wanne relativ veraltet ist bietet diese wenig Schutz vor grosskalibrigen HEAT- und APDS-Geschossen.



Der M2 Bradley IFV ist ein moderner Schützenpanzer mit ERA-Reaktivpanzerung, sensitiven Periskopen, einem Softkill APS system um Raketen abzuwehren. Die Hauptbewaffnung des Bradley besteht aus einer 25-mm-Maschinenkanone M242 Bushmaster mit Doppelgurtzuführung. Als Sekundärwaffe ist ein TOW Raketenwerfer zur Bekämpfung von gepanzerten Zielen am Turm angebracht.



Der M1126 Stryker ICV ist ein vierachsiger 8×8-fähiger-Radschützenpanzer basierend auf dem 8x8 MOWAG piranha Fahrgestell. Dieses Transportfahrzeug ist mit einer 20mm Vulcan Kanone versehen und kann Boden- und auch Luft-Ziele angreifen. Zwecks Ortung von Zielen ist das M1126 ICV mit einem Radar und ferngesteuertem Turm ausgestattet.



Die M109 ist eine Panzerhaubitze vom Kaliber 155 mm. Ab der Version A1 wurde das Rohr der Panzer-Haubitze mit wesentlich größerer Rohrlänge und ein verbessertes Richtsystem eingebaut. Hauptaufgabe war die Feuerunterstützung der eigenen Kampftruppen und der Kampf mit Feuer in der Tiefe gegen Hochwertziele wie Gefechtsstände im Verantwortungsbereich der Brigade.



Das M1127 Stryker RV dient der Überwachung und Aufklärung an der Front. Zusätzlich zur Drei-Mann-Besatzung wird ein Spähtrupp von vier. Zur Selbstverteidigung ist ein Mk-19-Maschinengranatwerfer vorhanden sowie ein hardkill APS gegen HEAT-Projektile. Das Gefechtsgewicht ohne Käfig beträgt etwa 19 Tonnen.



Das M1134 ATGM ist ein Panzerjäger mit Käfigpanzerung. Der Anti Tank Guided Missile-Stryker ist mit einem 0,5-Meter-Mast mit einem Zweifachstarter für TOW-Raketen und einem Maschinengewehr ausgerüstet. Das Gefechtsgewicht beträgt rund 19 Tonnen. Sobald diese erforscht sind können bessere HOT-Raketen verwendet werden.



Beim Multiple Launch Rocket System (MLRS) handelt es sich um ein Mehrfachraketenwerfer-Artilleriesystem. Die Waffenanlage besteht aus einem schwenkbaren Werferrahmen mit hydraulischen Rictiontrieb. Ziele sind z. B. sich bewegende Panzer, mobile Boden-Boden-Raketen-Startrampen, Mehrfachraketenwerfer, aber auch feste und gehärtete Ziele.



Der M1 Abrams ist ein Kampfpanzer bewaffnet mit einer 120mm Glattrohrkanone und einem leichten Maschinengewehr. Der M1 ist durch eine Kompositpanzerung geschützt, die meist als Chobham-Panzerung bezeichnet wird. Der M1 kann APDS und HEAT-Munition verschießen und kann mit modernen ERA-Kacheln aufgerüstet werden.



Das Landschlachtschiff ist eine kolossale Waffenplattform mit zwei 200mm Glattrohrkanonen, sowie zwei CIWS Türme gegen ballistische Flugkörper und angreifende Luftziele. Franttal ist das Landschlachtschiff nicht zu knacken. Es verfügt über ein Satlink system um mit Satelliten zu kommunizieren und ein hochsensibles Radar.



Ein unbemanntes Luftfahrzeug (UAV) ist ein Luftfahrzeug, das ohne eine an Bord befindliche Besatzung autark durch einen Computer oder vom Boden über eine Fernsteuerung betrieben und navigiert werden kann. This particular UAV ist mit Hellfire-Raketen ausgestattet um Boden-Ziele rasch auszuschalten.



Der AH-64 Apache ist ein schwerer, zweimotoriger Kampfhubschrauber. Kernstück der Offensivkapazitäten des Apache AH-64A ist das TADS-FCR. Es kann Ziele optisch orten und mit einem Laser anvisieren. Der Apache besitzt ungelenkte 70mm Lenkflugkörper, eine 30mm Maschinenkanone und vier Werfergestellen für Hellfire-Lenkflugwaffen.

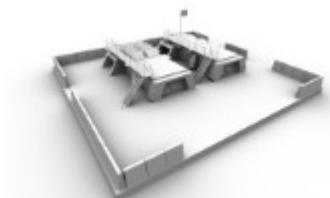


Die Fairchild-Republic A-10 Thunderbolt II ist ein zweistrahliges Unterschall-Jet zum Einsatz gegen Bodenziele. Der Pilot wird durch eine 400 kg schwere Titan-Panzerung geschützt, die auch Teile der Avionik abdeckt. Primärwaffe ist eine 30mm Gattlingkanone Gau-8 Avenger, sowie Wurfrahmen für Hydra-Raketen, und lasergelenkte Paveway Bomben.

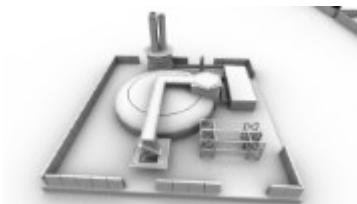
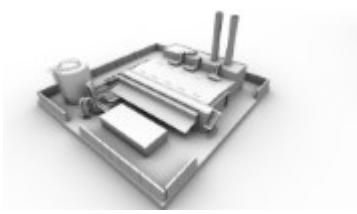
Gebäude Bluefor

Gebäude Redfor

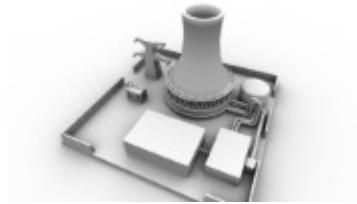
Kasernen



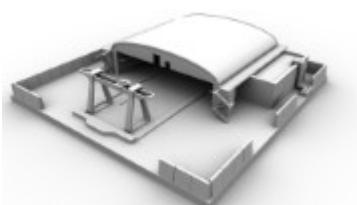
Raffinerien



Kraftwerke



Fabriken



Radar



Bluefor Superwaffen

A10 Warthog Luftangriff



Sobald sie ein Radar und ein Helipad haben, können sie vom nächsten Flugezugträger aus einen Luftangriff herbeirufen. Sobald sie das Ziel markiert haben, erscheint eine A10 und lässt Brandbomben und Kanonenfeuer auf die markierte Stelle los. Mit einigen Ressourcen können sie vom Radar aus noch zwei weitere A10 kaufen, welche in Formation bei jedem Angriff mit dabei sind. Falls eine A10 abgeschossen wird, können sie wieder neue erwerben. Die Brandbomben und Gattlingkanone der A10 verursachen grossflächigen Schaden ideal um Gebäude und Truppen zu bombardieren.

Atmospheric Research facility



Eine Superwaffe welche sich den Hutchinson-Effekt zunutze macht um Metall aufzulösen und als Atmosphärisches Forschungsprojekt getarnt ist. Erzeugen sie mittels einem Fraktal-Radar eine gewaltige Ladungsverschiebung in der oberen Atmosphäre und entfesseln sie dadurch eine Strahlung welche besonders geeignet ist Gebäude zu vernichten durch die in der Metalstruktur entstehenden Phasenverschiebungen. Alternativ kann die Waffe auch dazu verwendet werden, Mikrowellenstrahlung über die Atmosphäre reflektiert und zurückgeworfen auf ein beliebiges Bodenziel im Spielfeld. Das Phasen-Array Radar verschlingt gigantische Mengen an Strom.

Raketensilo

Ein unscheinbares kleines Silo welches ballistische Raketen mit verschiedenen Gefechtsköpfen birgt welche man zuerst erwerben muss. Sobald sie ein Silo gebaut haben könne sie ebenfalls modulare Raketenwerfer für Langstreckenraketen auf ihrem Crawler Transporter anbauen und so als mobile Platform nutzen. Das Silo benötigt kaum Strom und funktioniert auch im Notfall verlässlich.

Redfor Superwaffen

Typhon Luftangriff



Genau wie bei Bluefor können sie Luftangriffe von bis zu drei Typhoons auf ihre Gegner loslassen. Während die A10 Brandsätze abwirft, verwendet der Typhoon Präzisionsgelenkte Paveway Bomben welche ideal geeignet sind auch schwer gepanzerte Einheiten von der Luft aus anzugreifen.

Schienenkanone



Eine elektromagnetisch betriebene Waffe welche mittels eines Treibspiegels und zwei elektrisch geladenen Schienen ein Wuchtgeschoss auf knapp Mach 7 beschleunigt und beinahe jedes Ziel auf dem Schlachtfeld treffen kann. Alle paar Minuten sind die Kapazitoren-Bänke der Railgun aufgeladen, und kann einen Schuss abgegeben. Die Waffe benötigt viel Strom und kann sich nur bei Normalbetrieb aufladen. Da die Railgun ganz normale Wuchtgeschosse aus Stahl verschießt, kosten die einzelnen Projektilen uns kaum etwas. Falls ein Schuss aufgeladen ist, bleibt die Schienenkanone auch online falls der Strom schon ausgefallen ist.

Raketensilo

Ein unscheinbares kleines Silo welches ballistische Raketen mit verschiedenen Gefechtsköpfen birgt welche man zuerst erwerben muss. Sobald sie ein Silo gebaut haben können sie ebenfalls modulare Raketenwerfer für Langstreckenraketen auf ihrem Crawler Transporter anbauen und so als mobile Platform nutzen.

**Aufklärung**

Erkunden Sie das Terrain und decken sie feindliche Truppenverbände auf.

**Konstruktion**

Unsere Pioniertruppen können Strukturen bauen und reparieren

**Rauchpatrone**

Rauchpatronen werden eingesetzt um die eigenen Truppenverbände zu tarnen.

**Sammeln**

Mit dieser Einheit können Ressourcen gesammelt werden.

**Ping**

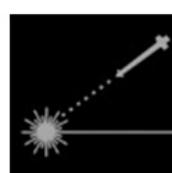
Diese Einheit kann mittels modernster Messtechnik feindliche Truppen orten.

**Signal-Jammer**

Mittels dieser Einheit kann der feindliche Funkverkehr gestört werden.

**Radar**

Diese Einheit kann mittels Radar feindliche Truppen Orten und erkennen.

**Zielmarkierung**

Diese Einheit kann mittels eines Lasers Ziele für Artillerie markieren

**Zielaufschaltung**

Diese Einheit kann markierte Ziele auf grisse Distanzen befeuern.

**Flammenwerfer**

Diese Einheit hat zur Befämpfung von Gebäuden und Infanterie einen Flammenwerfer eingebaut.

**Detektor**

Mittels modernen Sensoren kann diese Einheit Strahlung, Minen und IED's aufspüren

**Propaganda**

Mittels einiger Pamphlets können feindliche Truppen überzeugt werden sich uns anzus-

**ABC-Schutz**

Diese Einheit kann kontaminierte Gebiete säubern und Überlebende retten.

**SAT-Link**

Diese Einheit kann mittels Radar das Feld aufklären und andere Truppen informieren.

**Taktik**

Diese Einheit kann durch Kenntnis des Feldes einen strategischen Vorteil gewinnen.

**Tarnung**

Diese Einheit kann sich mittels modernster Signal- und Tarnkap- pen-Technik beinahe unsichtbar machen.

Munitionstypen

Wuchtgeschosse

Wuchtgeschosse richten rein kinetischen Schaden an. Ein sehr schnelles Pfeilgeschoss trifft auf die Fahrzeug-Wanne, und durchbohrt den Stahl wie Butter. Dabei normalisiert sich je nachdem das Projektil von selbst (richtet sich tangentiell zur Zielfläche aus aufgrund des Projektileigenen Gyromomentes) und durchdringt so viel leichter auch schräge Panzerung. Viele Wuchtgeschosse sind untermalibrige Pfeilgeschosse welche mittels Treibspiegel auf hohe Geschwindigkeiten beschleunigt werden. Somit ist der Schaden welcher das Projektil anrichtet abhängig von der Geschwindigkeit des Projektils beim Einschlag, und der Masse des Wuchtgeschosses.

Hohl-Ladungen

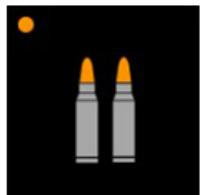
Ein Explosivgeschoss dessen Schadenswirkung nicht von der Projektil-Geschwindigkeit abhängig ist. Eine Hohlladung ist eine Trichterförmig angelegte Sprengladung, mit einem Trichterförmigen Kupfermantel. Beim Aufprall detoniert die Trichterladung und innert kürzester Zeit verformt sich das Kupfer in einen kaltverformten Metalstrahl, welcher die Panzerung durchschlägt und das Fahrzeug von innen schwer beschädigt. Dies nennt man den Munroe-Effekt. Hohlladungen haben eine hohe Durchschlagskraft, können aber von passiven und aktiven Schutzsystem angefangen werden (damit sich der Kupferstrahl zu weit von der Panzerung entfernt bildet, was die Waffe unschädlich macht). Die meisten Raketen sowie HEAT-Geschosse verwenden Hohlladungen

Hochxplosiv-Ladungen

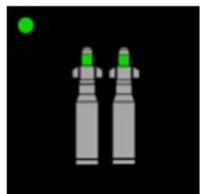
Die Art Munition verursacht grossflächigen Schaden und kann mehrere Einheiten mit einem Treffer tangieren. HE-Ladungen haben beinahe keine Durchschlagskraft, und richten stattdessen von aussen her Schaden an. Besonders effektiv gegen leicht gepanzerte Fahrzeuge welche kaum Panzerung aufweisen und so der Wirkung der HE-Ladungen ausgeliefert sind. Da diese Art Munition meistens nicht durchschlägt bei modernen Kampf- und Schützenpanzern, richtet sie stattdessen von aussen her Schaden am Fahrzeug an (Beschädigung von Periskopen, Waffen, Rädern und Raupen usw.).

Hochexplosiv-Plastik-Ladung

Diese Art von Munition verteilt beim Aufprall Plastiksprengstoff auf dem Ziel und zündet leicht Zeitverzögert. Dabei entsteht ein Effekt der *Spalling* genannt wird; Die Plastik-Masse welche auf der Hülle klebt, detoniert und bringt die gesamte Fahrzeugwanne in Vibration. Je nachdem durchschlägt der Sprengstoff die Wanne und röhrtet so im Fahrzeug enorme Schäden an. HEP-Munition richtet auch Schaden an, ohne die Wanne zu durchschlagen.



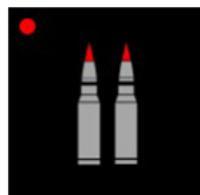
Standard Vollmantelgeschosse für Maschinengewehre. Richten leichten Schaden bei kurzer Distanz an.



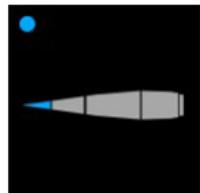
Airburst-Munition für Maschinengewehre. Explodiert mit Zeitzünder. Zur Bekämpfung von leichten Zielen und Hubschrauber



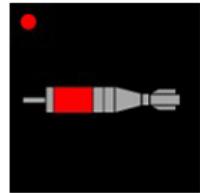
APDS-Munition für Maschinengewehre. Ideal gegen leicht bis mittel gepanzerte Fahrzeuge.



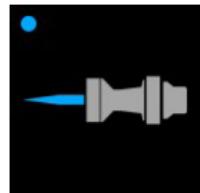
Hohlladungs-Geschosse für Maschinengewehre. Die Hohlladung formt einen kaltverformten Strahl welcher Panzerung durchschlägt.



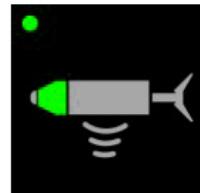
APCN-R-Geschosse sind Komposit-Projektile bestehend aus einem weichen Mantel und einem harten Kern.



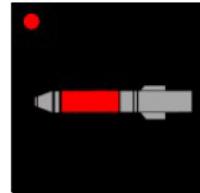
Hohlladungen entwickeln durch Explosionsumformung einen kaltverformten Stachel, der eine panzerbrechende Durchschlagskraft besitzt.



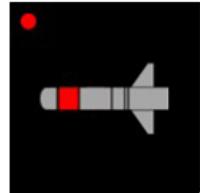
APDS-Munition ist ein Wuchtgeschoss mit Treibspiegel. Ein Unterkalibriges Geschoss mit Sabot welches die Geschwindigkeit erhöht.



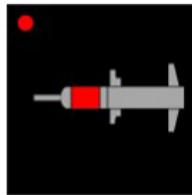
Als HESH wird Munition bezeichnet, die beim Auftreffen Plastiksprengstoff auf diesem verteilt und dann zündet.



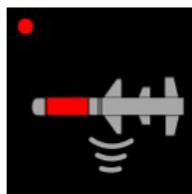
Das Panzerabwehraketensystem HOT DM 72 ist ein drahtgelenktes Lenkflugkörpersystem, das vorwiegend zur Panzerabwehr vorgesehen ist.



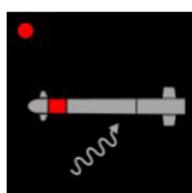
Die MILAN ist eine leichte Boden-Boden-Panzerabwehrlenkwaffe, die in den 1970er entwickelt wurde.



Die TOW 2 ist eine Panzerabwehr-Lenkwanne welche mit einem Draht ferngesteuert wird. Wie die meisten Raketen mit Hohlladung versehen.



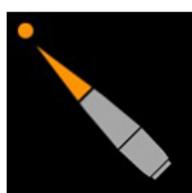
Der PARS Lenkflugkörper ist eine hochmoderne Fire-and-forget Panzerabwehrsystem welches auch gegen Hubschrauber eingesetzt werden kann.



Die FIM-92 Stinger ist eine infrarotgelenkte Luftabwehrakete die gegen Luftziele eingesetzt wird.



Eine Hochexplosive Granate mit Hohlladung im Kaliber 40mm. Wird mit einem Werfer abgefeuert.



Hochexplosive Kanistermunition für moderne Panzerhaubitzen. Verursacht Grossflächigen Schaden.



Ferngelenkte Artilleriemunition, ideal zur Zerstörung von motorisierten Truppen und Panzerverbänden.



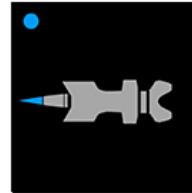
Mörser mit Hohlladung zur Bekämpfung von gepanzerten Zielen aus weiter Entfernung.



Mörser mit Hochexplosivem Gefechtskopf. Ideal zur Bekämpfung von leichten Fahrzeugen und Strukturen.



Mörsergranate mit Plastiksprengstoff (HESH), ideal zur Bekämpfung schwer gepanzerter Ziele, besonders Stahl bestehende Fahrzeuge.



Treibspiegel-Geschoss für Schienenkanone. Zwei elektrisch geladenen Schienen beschleunigen ein Wuchtgeschoss auf Mach 7