



Kompendium

für die

Warzone 2100 GPL 2.1

Dieses Dokument ist unter einer Creative Commons-Lizenz (Namensnennung + nicht kommerziell + Weitergabe unter gleichen Bedingungen) veröffentlicht. Der Lizenztext kann unter <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/> eingesehen werden.

Der Abschnitt „Der Commander“ basiert auf Steven Koenigs alias Kreuvfs Artikel „Kreuvf erklärt: Commander“ in der Fassung vom 31.07.2008 und kann unter <http://warzone2100.de/commander.php> eingesehen werden.



Tabelle X.Y - Commander Eigenschaften

| Rang (Nummer) | Abschüsse | Kontrollierbare Einheiten |
|------------------|-----------|---------------------------|
| Anfänger (0) | 0 | 6 |
| Neuling (1) | 8 | 8 |
| Geübter (2) | 16 | 10 |
| Durchschnitt (3) | 32 | 12 |
| Veteran (4) | 64 | 14 |
| Crack (5) | 128 | 16 |
| Elite (6) | 256 | 18 |
| Spezialist (7) | 512 | 20 |
| Held (8) | 1024 | 22 |

Auswirkung des Commanderranges auf Panzerung

Eine weitere positive Eigenschaft ist das Verstärken des Rangeffekts der zugewiesenen Einheiten. Genauer: Ein Treffer richtet eine bestimmte Menge an Schaden an. Dieser Schaden wird dann mit der Panzerung verrechnet und herauskommt so etwas wie ein „Nettoschaden“. Dieser Schaden wird dann nochmals mit dem Rang der Einheit verrechnet. Dabei wird der Schaden jeweils um 6% pro Rang vermindert.

Hat man nun eine Commandergruppe, wird, wenn der Commanderrang höher ist als der der Einheit, der Commanderrang verwendet. Ein einfaches Rechenbeispiel, um diesen Zusammenhang zu verdeutlichen.

Panzerung der Einheit: 100

Schaden: 200

Nettoschaden: $200 - 100 = 100$

Rang der Einheit: Geübter = 2

Tatsächlicher Schaden: $\text{Nettoschaden} - (2 \cdot 6\% \text{ Nettoschaden})$

$100 - (12\% \cdot 100) = 100 - 12 = 88$

3.4.2 - Einsatz des Commanders

Dem Commander lassen sich Einheiten zuweisen, die dann auf Befehle des Commanders hin handeln. Um eine Einheit zuzuweisen, wählen Sie zuerst die Einheit aus und klicken dann auf den Commander, der Mauszeiger sollte sich in eine Kette verwandeln, wenn Sie über dem Commander sind.

Kapitel 3.4 - Der Commander

Wie man aus den oben genannten Eigenschaften herauslesen kann, war es das aber noch nicht mit den Fähigkeiten des Commanders und in den folgenden Unterpunkten möchte ich die Fähigkeiten des Commanders und deren Einsatz genauer erläutern.

Verwaltung der Commander

Wenn man den ersten Commander hergestellt hat, wird man sehen, dass ein neuer Menüpunkt verfügbar wird. Es handelt sich dabei um das sogenannte „Befehle-Menü“ (**rot** markiert), das eine Übersicht über alle verfügbaren Commander liefert und ein schnelles Springen zu einem bestimmten Commander ermöglicht.

Dieses Menü verschwindet, falls Ihr Kommandorelais zerstört werden sollte, weshalb Sie Ihr Kommandorelais gut bewachen sollten, wenn Sie auf Commander setzen.

Auslieferungspunkt für Produktionsstätten

ist über jeden Klick und jeden Gedanken froh, den man sich sparen kann, um sich auf das eigentliche Geschehen zu konzentrieren.

Hat man mehrere Commander und kämpft mit diesen an verschiedenen Fronten kann allein das Zuweisen neuer Einheiten bei einem Level-Up des Commanders viel wertvolle Zeit kosten. Die Entwickler haben aber schon damals mitgedacht und dem Commander die Fähigkeit gegeben als Auslieferungspunkt für Produktionsstätten zu dienen.

Dazu ruft man das Commander-Menü mit einem Rechtsklick auf den entsprechenden Commander auf und aktiviert die Zahlen im unteren Teil des Menüs (siehe Bild). Dabei ist zu beachten, dass je nach vorhandenen Gebäuden die verschiedenen Zahlenreihen verschiedene Bedeutungen haben. Hat man alle drei Produktionsstätten (**Fabrik**, **Cyborg-Fabrik** und **VTOL-Fabrik**), so wählt die obere Reihe die **Fabriken**, die mittlere Reihe die **Cyborg-Fabriken** und die untere Reihe die **VTOL-Fabriken**. Hat man z.B. keine Fabriken, so ist die obere Reihe für Cyborg-Fabriken und die untere Reihe für VTOL-Fabriken zuständig.

Wundern Sie sich nicht, dass der Auslieferungspunkt Ihrer Produktionsstätten verschwindet, nachdem die Produktion einem Commander zugewiesen wurde, dies ist normal und beabsichtigt.

Hinweis: Wie im Abschnitt Eigenschaften des Commanders erläutert können nicht unbegrenzt viele Einheiten einem Commander zugewiesen werden. Dies führt dazu, dass, wenn eine Fabrik z.B. einen weiteren Panzer erschaffen will, aber die maximale Zahl der zugewiesenen Einheiten des Commanders bereits erreicht ist, die Einheit nicht produziert wird. Stattdessen wird nur die benötigte Energie gesammelt, damit im Falle eines Level-Up des Commanders die neue Einheit möglichst schnell dazukommen kann.

Dieses Verhalten könnte allerdings auch dazu führen, dass Sie versuchen einen Panzer zu produzieren, dieser aber nicht hergestellt wird, weil eben die Commander-Gruppe voll ist.

Zielgeber

Eine der Hauptaufgaben des Commanders ist es ein Ziel für die zugewiesenen Einheiten zu markieren. Dies geschieht über eine Art Laserpointer, was dann direkt dazu führt, dass die Genauigkeit der zugewiesenen Einheiten steigt, sie

Einheiten, Luftabwehreinheiten, die dem Commander zugewiesen sind, werden deshalb nicht auf Flugeinheiten feuern.

Aufrechterhaltung einer Frontlinie

Im Kampf passiert es schnell, dass eine Einheit zerstört wird und da vor allem schwere Panzer kein billiges Spielzeug sind, gibt es im Einheitenmenü die

rem oder schwerem Schaden) für einen Rückzug einzustellen. Dabei begibt sich eine Einheit mit einer entsprechenden Beschädigung automatisch zur nächsten Reparatereinrichtung, lässt sich dort reparieren und bewegt sich anschließend zum Auslieferungspunkt der Reparatereinrichtung.

Nun wird auch ein andauerndes Verlegen des Auslieferungspunktes auf Dauer nervig und vielleicht vergisst man das auch im Eifer des Gefechts einmal und wundert sich, dass die Front immer dünner wird.

Kapitel 3.4 - Der Commander

Verwendet man Commander hat man all diese Probleme nicht mehr. Stellt man im Commander-Menü einen Rückzugsgrenzwert ein, so gilt dieser automatisch für alle zugewiesenen Einheiten. Zusätzlich holt der Commander reparierte Einheiten automatisch wieder zurück ins Kampfgeschehen. Kombiniert mit der Möglichkeit den Commander als Auslieferungspunkt zu nutzen, braucht man sich um seine Front kaum noch zu kümmern.

Unterstützungsfeuer

Schon relativ früh im Spiel ist mit dem Mörser eine relativ effektive Artillerie verfügbar und mit der Mörsergrube auch eine ebenso effektive Artilleriestellung. Würde man dem Commander Artillerieeinheiten zuweisen, würden diese immer mit an die Front gezogen werden, was den Nachteil hätte, dass die relativ schwach gepanzerten Mörserereinheiten leichte Beute für schwere Panzerverbände oder Cyborgtruppen wären.

Trotzdem gibt es Situationen auf dem Schlachtfeld, in denen man nicht auf Artillerie verzichten möchte, z.B. bei der Verteidigung eines Territoriums, das nahe der eigenen Basis liegt. Für solch einen Fall kann man dem Commander sogenanntes Unterstützungsfeuer zuweisen.

Sämtliche Artilleriestellungen, in deren Reichweite das vom Commander gegebene Ziel ist, werden ebenfalls dem Commander zugewiesen und feuern auf eben jenes Ziel. Unter Umständen kann dies für den Gegner eine ziemliche Überraschung sein, da nicht davon ausgegangen wurde, dass Artillerie eingesetzt wird.

