

Open General - Spezielle Einheiten-Fähigkeiten

Einheiten, die einen Führer erhalten haben, sollten so bald wie möglich mit den am besten passenden Ausrüstungen aufgerüstet werden: Infanterie, die Aufklärungsbewegung erhalten hat, sollte z.B. zu Fallschirmjägern aufgerüstet werden.

Die Fernkampf-Abwehr-Modifikation (Ranged Defense Modifier) ist die Fähigkeit einer Einheit, Distanzangriffe von anderen Bodenkampfeinheiten abzuwehren / mit geringerem Schaden zu überstehen.

Die Nahkampf-Abwehr-Modifikation (Close Defense) ist die Fähigkeit einer „Nicht-Infanterie-Einheit“, in Städten oder Wäldern anzugreifen, bzw. sich dort gegen Infanterie zu verteidigen.

Aufklärungseinheiten können ihre Bewegung in einzelne Phasen aufteilen.

Anführer mit „**Kontrolle**“ (Overwatch Leader) locken automatisch die erste feindlichen Boden Einheit, die sich in ihre Reichweite bewegt, in einen Hinterhalt.

Artillerie oder Schlachtschiffe mit einem '=' am oberen Rand des Einheiten Info Bildschirms sind in der Lage, Artillerie-Angriffe auf nicht einsehbare Hexfelder durchzuführen; dazu einfach "Shift" drücken und dann das gewünschte Ziel innerhalb ihrer Reichweite mit der Maus anvisieren.

Ein erfolgreicher Artillerie-Angriff auf einen unsichtbaren Gegner kann sowohl seine Stärkekpunkte, als auch Treibstoff und Munition vernichten.

Ein erfolgreicher Artillerie-Angriff auf ein leeres Hexfeld, kann das Gelände so verändern, dass es zu unwegsamem Gelände wird.

Ein erfolgreicher Artillerie-Angriff kann eine Stadt, Flughafen, Brücke oder Hafen in Schutt und Asche legen, so dass sie bis zur Reparatur unbrauchbar werden.

Einheiten, deren Führer die Fähigkeit „Flak Unterstützung“ (Flak Support leader) haben, können mehrere Schüsse in einem Zug abgeben und geben Bodeneinheiten Unterstützungfeuer mit Reichweite 1.

Einheiten, die ein "z" (in der PL-Version hinter dem Namen ein „p“) am oberen Rand des Einheit Info-Bildschirms haben, sind in der Lage Städte, Flugplätze, Häfen und Brücken zu reparieren oder zu sprengen, wenn sie auf dem entsprechenden Feld stehen und nicht bewegt wurden. Durch Auswahl der Einheit und Drücken der entsprechenden Nummer wird die spezielle/mögliche Aktion ausgelöst. Sie können so ebenfalls Minenfelder legen und räumen.

Führer mit der Fähigkeit „**Tarnung in Waldgebieten**“ (Forest Camouflage) können ihre Einheit im Wald bis zur Unsichtbarkeit tarnen, so dass sie für Gegner unsichtbar bleiben, bis eine gegnerische Einheit in ihren Einflussbereich gerät (ZOC= Zone of Control). Dadurch wird sie Opfer eines überraschenden Kontakts (suprise contact)

Führer mit der Fähigkeit „**Aggressive Vorgehensweise/Aggressives Manöver**“ sind den Panzern vorbehalten und geben ihnen +1 Bewegungsreichweite.

Führer mit der Eigenschaft „Hartnäckige Verteidigung“ (Tenacious Defense) geben der Einheit bis zu +4 auf Bodenverteidigung (Ground Defence).

Führer mit der Eigenschaft „[Ausgezeichnete Fähigkeiten](#)“ (Elite Recon Veteran) geben der Einheit +2 Hexfelder Sichtweite

Einheiten zerstören ihre Verschanzungen wenn sie bewegt werden.

„Überrollen“ ist die besondere Fähigkeit von Panzern, die es ihnen ermöglicht mehrere Einheiten in einem einzigen Zug zu vernichten.

Ein Panzer der seinen Gegner vernichtet, kann seine Angriffe also so lange fortsetzen wie er noch Bewegungspunkte hat und bei jedem weiteren Angriff eine gegnerische Einheit vernichtet.

Pionier-Einheiten (Engineer) werden beim Angriff von Verschanzungen nicht behindert.

Die Fähigkeit „[Vernichtet Panzer](#)“ (Tank Killer) erlaubt es den Panzerabwehrgeschützen sich zu bewegen und anschließend zu schießen.

Strategische (Flächen-) Bomber (Level Bomber) können außer Einheiten auch gegnerische Sieges-Hexfelder (VH), Nachschub-Hexfelder (SH), Städte, Häfen oder Flugplätze bombardieren. Wenn der Angriff erfolgreich war, wird dem Gegner Prestige abhängig von der Erfahrung, Stärkepunkten der Einheit und den besonderen Fähigkeiten des Führer der Bomber abgezogen.

Einheiten mit einem Führer der Eigenschaft „[Anhaltendes Feuer](#)“ (Devastating Fire Leader) können zweimal feuern.

Eine Einheit, die einen Führer mit der Eigenschaft „[Ausgezeichnetes Manöver](#)“ (Superior Manöver Leader) hat, kann die Kontrollzone einer gegnerischen Einheit (Zone of Control (ZOC)) ignorieren.

„Scharfschütze“ (Marksman) ist eine Fähigkeit der Artillerie und Marine die Reichweite um +1 zu erhöhen.

Ein Führer mit der Eigenschaft „[Erfahrene mech. Artillerie](#)“ (Mechanized Veteran) ermöglicht es einer Luftabwehr-Einheit sich in einem Zug zu bewegen und zu feuern.

Führer mit der Eigenschaft „[Aggressiver Angriff](#)“ halten den Verteidiger nieder und haben so stärkere Durchschlagskraft.

Flugzeugträger dienen als mobile Flugplätze für Jäger und Taktische Bomber.

Erfahrene Jagdpiloten ([Hochentwickelter Abfangjäger](#)) ermöglichen es, dass ihre Einheit während ihres Zuges [mehrere Abfangaktionen pro Zug starten kann](#).

„[Ausgeklügelter Angriff](#)“ (Skilled Assault) ist eine Fähigkeit der Taktischen Bomber, die unempfindlich gegen Angriffe der Jäger "aus der Sonne" macht.

Flak-Einheiten können sowohl Boden- als auch Luftziele angreifen.

Einheiten mit der Fähigkeit „Aggressiver Angriff“ (Aggressive Attack) erhalten +2 auf ihre Angriffswerte gegen harte und weiche Ziele (Hard- und Soft Attack (HA) und (SA)).

Ein Führer mit der Fähigkeit zur [Eisernen Verteidigung](#) (Determined Defense leader) verleiht der Einheit +2 auf ihre Fähigkeit zur Boden- als auch zur Luftverteidigung (+2 Ground Defense(GD), +2 Air Defense(AD)).

Erfahrene Führer für **Erweiterter Luft/Bodenangriff** (Skilled Ground Attack leader) geben Einheiten einen Bonus beim Angriff auf Bodeneinheiten.

Ein Führer mit der Fähigkeit zum „**Allwettertauglich**“ (All Weather Combat Leader) ermöglicht es der Einheit anzugreifen ohne die wetterabhängigen Einschränkungen.

Eine Einheit, deren Führer die Fähigkeit „**Einsatz auf dem Schlachtfeld**“ (Battlefield Intelligence Unit Leader) hat, macht sie immun gegen Überraschungen (bei der Bewegung in nicht erkundetes Gebiet wird eine Einheit normalerweise überrascht, wenn sie auf eine gegnerische Einheit trifft).

Ein Führer mit „Erstschlag“ (First Strike Leader) verhilft der Einheit zum ersten Schuss, wenn sie die Initiative gewonnen hat.

Flak und AD können feindliche Flugzeuge, die innerhalb eines Hexfelds an ihnen vorbeifliegen, abfangen.

Führer mit „Aufklärer“ (Reconnaissance Movement leader) Eigenschaft verhelfen einer Einheit zur Fähigkeit der schrittweisen Bewegung.

Beim Erreichen eines Flusses endet die Bewegung jeder Bodeneinheit, es sei denn, der Fluss ist gefroren, oder der Führer der Einheit hat die Fähigkeit des Brückenbauens (Bridging).

Führer mit der Eigenschaft „**Unverwundlichkeit**“ machen die Einheit widerstandsfähiger gegen Zerstörung.

Brückenbauende Einheiten die abgesessen sind, können als Brücke dienen und ermöglichen es anderen Einheiten einen nicht zugefrorenen Fluss schnell zu überqueren.

Führer mit „Einfluss“ ermöglichen es dass ihre Einheit für den halben Preis aufgerüstet, verstärkt wird, oder Überstärke erhält.

Erfahrene Führer mit der Fähigkeit „Aufklärer“ verhelfen der Einheit zu einer um +1 erweiterten Sicht.

Selbstfahrer AD und Ari-Einheiten sind ideal für die Unterstützung eines Angriffs.

Führer mit der Fähigkeit „**Munitionsbeschränkung**“ (Fire Discipline Leader) verringern den Munitionsverbrauch um die Hälfte.

Führer mit der Eigenschaft „Befreier“ verhelfen beim Einnehmen eines Sieg-Hexfeldes zum doppelten Prestige.

Führer mit der Fähigkeit „**Gebirgstraining**“ (Alpine Training leader) erlauben es Ihrer Einheit, sich im Gebirge ohne Abzug zu bewegen.

Führer mit der Eigenschaft „Aggressive Manöver“ (Aggressive Maneuver leader) geben einer Einheit +1 Bewegungsreichweite.

Bodeneinheiten mit einem Führer der „Kampfunterstützungs“-Eigenschaften hat (Combat Support Leader), geben benachbarten Bodeneinheiten Unterstützung.

Führer mit der Fähigkeit „Kampfunterstützung“ (Infiltration Tactics Leader) lassen ihre Einheit Verschanzung/Eingrabung ignorieren und ermöglicht es ihr zudem, auch als Brücke zu fungieren.

Ein Führer mit der Fähigkeit „Straßenkämpfer“ (Street Fighter Leader) ermöglicht es seiner Einheit, die Verschanzung von Gegnern in Städten zu ignorieren.

Bei einer Einheit mit „Heftige Verteidigung“ gilt die Verschanzung auch für Pioniere bzw. für alle Einheiten.

Ein Führer mit der Fähigkeit „Brücke bauen“ (Bridging leader) ermöglicht es seiner Einheit, Flüsse wie unwegsames Gelände zu behandeln.

Ein „Anhaltende Unterdrückung“-Führer kann eine angegriffene Einheit für die ganze Runde niederhalten.

Lufteinheiten mit einem Führer der „Kampfunterstützungs“-Eigenschaften hat (Combat Support Leader) geben benachbarten Lufteinheiten Unterstützung.

Besuchen Sie <http://panzercentral.com/forum/> um noch mehr über OpenGEN und Wargaming-Taktiken und Strategien zu lernen.