

# Türme

## Schwerer Plasmawerfer

Durch das Auftauchen des Aliendroiden Rhacal und die daraus resultierende Entwicklung des Solaron wurde es immer wichtiger, auch stärkere Verteidigungsanlagen zu besitzen.

Genau hier setzt die Idee der schweren Plasmakanone (auch schwerer Plasmawerfer/Splasmawerfer) an. Anders als der Name vielleicht vermuten lässt, handelt es sich bei der schweren Plasmakanone nicht um ein einzelnes Abwehrgebäude, sondern um ein ganzes System aus Defensivwaffen.

Das war auch notwendig, da es kaum möglich ist mit einem einzigen Turm und wenigen installierten Waffen gleichzeitig genug Schaden auszuteilen, um mehrere schwere oder einzelne der überschweren Droidenmodelle zu vernichten.

Zudem kann die schwere Plasmakanone auch durch Vernichtung eines einzelnen Gebäudes nicht einfach ausgeschaltet werden, so dass schon eine Rakete von der Sprengkraft der Valhalla benutzt werden muss, um dieses Prachtstück neuester Defensivtechnologie zu vernichten.

Das Verteidigungssystem verwendet das mit Hilfe des Basisreaktors erzeugte Plasma, welches über ein stark gebündeltes ringförmiges Magnetfeld zur Abwehr der feindlichen Droiden in die einzelnen Kanonen geleitet wird. Deswegen ist seine Reichweite, wie auch bei anderen, auf der Verwendung von Plasma basierenden Waffen, verhältnismäßig gering.

Zusätzlich werden noch Laser verwendet, welche die Geschützstellungen vor Raketenbeschuss durch anrückenden Droiden beschützen sollen, sowie sie auch als Abwehr gegen feindliche Agenten, welche die Stellungen ausschalten wollen, geeignet sind.

Verwendung findet die schwere Plasmakanone auf Grund ihrer hohen Baukosten und technischen Anforderungen nur in hoch entwickelten Basen. Ein Verteidigungskordon, bestehend aus mehreren dieser Abwehrsysteme, kann durchaus alleine mittelschwere Droidenkontingente aufhalten.

Typ: Bodenverteidigungssystem

Interne Struktur: mittelschwer - sehr schwer

Panzerung: schwer - extrem schwer

Bewaffnung: 8x schwere Zwillingsplasmakanone, 12x Kurzstrecken-Plasmawerfer, 6x leichter Laser

Angriffsstärke: 810

Verteidigungsstärke 450

Hinweis: Die Werte können durch die Erforschung der kontinuierlichen Verbesserungsprozesse (KVP) verbessert werden.

Eindeutige ID: #1121

Verfasser: Suse

Letzte Änderung: 2014-04-07 16:02