**Wegpunktsystem**

**Späher & Sammler**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Aktion | Reaktion |
| 1 | * Spieler selektiert Hauptgebäude * Spieler selektiert “Neue Route” | * UI des Hauptgebäudes * Aktionsradius des Hauptsgebäudes wird angezeigt |
| 2 | * Wegpunkte setzen (Rechte Maustaste) | * Aktionsradius der einzelnen Wegpunkte, die gesetzt werden, wird angezeigt, abhängig von der momentan verfügbaren Späheranzahl   Falls die gesetzten Punkte sich außerhalb des Aktionsradius befinden, werden die Wegpunkte an den Rand des Aktionsradius gesetzt. |
| 3 | * Route besätigen (über UI Bestätigungsfenster) | * Späher bewegen sich von Wegpunkt zu Wegpunkt * An jedem Wegpunkt wird ein Späher verbraucht (gräbt sich ein)   Falls Späher einen Wegpunkt nicht erreicht (stirbt oder blockiert) werden alle nachfolgenden Wegpunkte gelöscht und alle nachfolgenden Späher kehren am letzten, erfolgreich gesetzten Wegpunkt, zurück zur Base. |

4

* Ressourcenvorkommen besitzen Indikatorradius
* Wenn Wegpunkt innerhalb des Indikatorradius gesetzt wird, gräbt sich dort der Späher ein, der Wegpunkt wird aber auf die Ressource gelegt und die Route kann nicht weiter geführt werden.

5

* Wenn ein Ressourcenvorrat mit einer Route verbunden ist, kann man über ein UI, das erscheint wenn man die Ressource selektiert, die vorhandene Menge an Ressourcen einsehen und Sammler zuweisen.

**General & Kämpfer**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Aktion | Reaktion |
| 1 | * Spieler selektiert das Hauptgebäude * Spieler selektiert “Späher zum General befördern” | * UI des Hauptgebäudes * Späher (und Ressourcen) werden verbraucht. * General wird erstellt |
| 2 | * Spieler selektiert im Game UI General Tab | * Allgemeiner General Tab wird geöffnet |
|  | * Spieler wählt beliebigen General aus | * General wird ausgewählt * Spezifischer General Tab wird geöffnet |

* Wenn der General in der Base ist, können Upgrades und Kämpfer, über den spezifischen General Tab, hinzugefügt werden.
* Spieler kann Wegpunkte für General setzten (wie beim Späher, nur ohne eingraben und keine Route wird erstellt)
* Letzter vergebener Wegpunkt ist gleichzeitig Verteidigungspunkt / Standbypunkt
* Wenn auf dem Weg ein Gegner ist, wird der Gegner angegriffen und nach erfolgreichem Kampf ein Verteidigungspunkt an dieser Stelle gesetzt. Alle weiteren Wegpunkte werden gelöscht.
* Wenn eine Generalgruppe sich im Kampf befindet, gräbt sich der General ein. Sollten alle Kämpfer im Kampf sterben, stirbt der General auch. Sollten alle Gegner sterben, gräbt sich der General wieder aus und die Gruppe ist wieder für neue Aktionen verfügbar.