

Bunkers and Badasses

Spielanleitung

Tobias Faßbender

19. Januar 2018

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	5
2. Allgemeine Regeln	6
2.1. Bunkers and Badasses	6
2.2. Allgemeine Regeln	6
2.3. Updates	7
2.4. Bugs und Fehler	7
3. Regeln	8
3.1. Das Spiel	8
3.1.1. Ziele des Spiels	8
3.1.2. Siegpunkte	9
3.1.3. Spielrunden	9
3.1.4. Rundenziele	10
3.1.5. Rundenboni	10
3.1.6. Spielende	11
3.2. Spielbeginn	12
3.2.1. Ein Spiel Erstellen	12
3.2.2. Ein Skillprofil Auswählen	12
3.2.3. Eine Basis Erstellen	13
3.2.4. Die Starttruppen Verteilen	13
3.2.5. Rundenboni Auswählen	14
3.3. Das Spiel über Runden	14
3.3.1. Die Planungsphase	14
3.3.2. Befehle Erteilen	15
3.3.3. Spielerreihenfolge	15
3.3.4. Befehle Ausführen	15
3.3.5. Kämpfe Ausführen	16
3.3.6. Siegpunkte Erhalten	17
3.3.7. Passen	18
3.4. Spielende	18
3.4.1. Sieger Bestimmen	18
3.4.2. Auf ein Neues!!!	18
3.5. Das Spielfeld	19
3.5.1. Die Karte	19
3.5.2. Felder	19
3.5.3. Regionen	19

Inhaltsverzeichnis

3.6.	Kämpfe	20
3.6.1.	Kämpfe Beginnen	20
3.6.2.	Unterstützungen	20
3.6.3.	Helden Einsetzen	22
3.6.4.	Sieger Ermitteln	23
3.6.5.	Rückzugsfelder Auswählen	23
3.6.6.	Fallende Truppen Bestimmen	23
3.6.7.	Gefallene Truppen vom Feld Entfernen	26
3.6.8.	Kampf gegen Neutrale Einheiten	26
3.7.	Truppen	27
3.7.1.	Banditen	27
3.7.2.	Crimson Raiders	28
3.7.3.	Neutrale Einheiten	29
3.8.	Gebäude	31
3.8.1.	Einsatz von Gebäuden	31
3.8.2.	Gebäude Aufrüsten	32
3.8.3.	Gebäude Abreißen	32
3.9.	Helden	33
3.9.1.	Heldenkarten Erhalten	33
3.9.2.	Einsatz von Helden	34
3.10.	Befehle	34
3.10.1.	Befehle Einsetzen	34
3.10.2.	Kosten für Befehle	35
3.10.3.	Märsche	37
3.10.4.	Unterstützung	38
3.10.5.	Überfälle	40
3.10.6.	Rekrutierungen	41
3.10.7.	Aufbauen	43
3.10.8.	Resourcen Gewinnung	43
3.10.9.	Verteidigungen	44
3.10.10.	Rückzüge	45
3.11.	Rundenziele	46
3.11.1.	Rundenziele	46
3.11.2.	Erreichen von Rundenzielen	47
3.12.	Rundenboni	47
3.12.1.	Rundenboni	47
3.12.2.	Erreichen von Rundenboni	48
3.13.	Währungen	49
3.13.1.	Credits	49
3.13.2.	Munition	49
3.13.3.	Eridium	50
3.14.	Kosten	50
3.14.1.	Befehlskosten	50
3.14.2.	Truppenkosten	52

Inhaltsverzeichnis

3.14.3. Gebietskosten	52
3.15. Skills	52
3.15.1. Prinzip der Skills	52
3.15.2. Skillprofile	53
4. Spiel-Funktionen	54
4.1. Login	54
4.1.1. Account Erstellen	54
4.1.2. Einloggen	54
4.2. Mein Menü	54
4.2.1. Neuigkeiten	54
4.2.2. Chat Funktion	54
4.2.3. Spielerliste	55
4.2.4. Profil Einstellungen	55
4.2.5. Skill Menü	55
4.2.6. Spiele Erstellen und Laden	55
4.3. Das Spiel	56
4.3.1. Spielfunktionen	56
4.3.2. Speichern	56
4.4. Info Dialoge	56
4.4.1. Das Hauptfenster	56
4.4.2. Zug Planung	57
4.4.3. Zug Ausführung	57
4.4.4. Kampf Ausführung	57
4.4.5. Rundenziele und -boni	58
4.4.6. Spielübersicht	58
4.4.7. Gebietsübersicht	58
4.4.8. Truppen Info	58
4.4.9. Resourcen Info	58
4.4.10. Helden Info	58
4.4.11. Spielfeldübersicht	59
4.4.12. Chat	59
4.5. Statistiken	59
4.5.1. Statistik Menü	59
4.5.2. Statistiken Erstellen	59
4.6. Hilfe	59
4.6.1. Das Hilfsmenü	59
4.6.2. Admins Fragen	60
A. Anhang	61
A.1. Helden	61
A.2. Gebäude	84
A.3. Rundenziele	91
A.4. Rundenboni	98

1. Einleitung

Herzlichen Glückwunsch, dass du dich zum Kauf von Bunkers and Badasses entschieden hast. Solltest du für dieses Spiel wirklich bezahlt haben wurdest du leider über den Tisch gezogen. Das Spiel ist nämlich Gratis (Wer würde auch schon für so einen Blödsinn bezahlen?).

Bunkers and Badasses ist ein Strategiespiel, das in Anlehnung an das Spiel Borderlands entwickelt wurde. In diesem Spiel muss jeder Spieler durch Strategie und Taktik Gebiete erobern, Kämpfe gewinnen und damit mehr Siegpunkte machen als alle anderen Mitspieler um den Titel des ULTIMATIVEN SUPER-BADASS ALLER BADASSES zu gewinnen.

Wer sich nach dem öffnen des Handbuches von einer Spielanleitung, die knapp 100 Seiten lang ist erschlagen fühlt, kann beruhigt sein. Es ist nicht nötig alles zu lesen. Die wichtigen Regeln, die für das Spiel benötigt werden sind in den Kapiteln 2 und 3 erklärt. Die weiteren Kapitel enthalten zusätzliche Informationen über die Funktionen des Spiels und die im Spiel vorhandenen Helden, Gebäude, Rundenziele und Rundenboni.

Und schon sind aus den beängstigenden 100 Seiten nur noch etwas mehr als 40 Seiten geworden. Zugegeben, dass ist immernoch recht viel für eine Spielanleitung. Aber es gibt auch viele bunte Bildchen. Und wenn das Spiel einfach währe könnte es ja jeder meistern. Um sich den Titel des ULTIMATIVEN SUPER-BADASS ALLER BADASSES zu verdienen, muss man eben etwas mehr tun als nur Mau-Mau zu spielen.

2. Allgemeine Regeln

2.1. Bunkers and Badasses

Dieses Spiel ist, wie jeder wahre Gamer direkt erkennt, in Anlehnung an das Spiel "Borderlands" entstanden. Der Name "Bunkers and Badasses" bezieht sich auf das Spiel Bunkers and Badasses aus dem DLC Tiny Tinas Sturm auf die Drachenfestung.

In diesem Spiel geht es wie auch in Borderlands darum den ULTIMATIVEN BADASS zu finden. Hier allerdings in einem Brettspiel, in dem der Spieler Strategie und Taktik anwenden muss.

In diesem Sinne:

Viel Spaß beim Spielen!

2.2. Allgemeine Regeln

Einige allgemeine Regeln, die für das Spiel gelten müssen vorab festgelegt werden:

1. Wer Rechtschreibfehler findet, darf sie behalten!!! Wer in dieser Anleitung oder im Spiel Rechtschreibfehler findet, darf diese gerne behalten. Dieses Spiel wurde nunmal von einem Programmierer entwickelt, da bleiben unnütze Dinge wie Rechtschreibung halt mal auf der Strecke.
2. In diesem Spiel geht es darum den ULTIMATIVEN BADASS in einem epischen Kampf auf Leben und Tot zu bestimmen. Irgendein Friede-Freude-Eierkuchen Weichei gelaber ist daher absolut unangebracht. Beschwerden darüber, dass das Spiel zu brutal oder absolut bescheuert sei sind gleichermaßen richtig wie nutzlos.
3. In diesem Spiel geht es um Strategie und Taktik. Taktische Manöver, wie das schließen von Alianzen, Lügen, Betrügen und seinen Mitspielern (metaphorische) Messer in den Rücken zu rammen sind daher nicht nur erlaubt, sondern AUSDRÜCKLICH ERWÜNSCHT.
4. Das eigentliche Ziel des Spiels ist natürlich die meisten Siegpunkte zu erhalten und sich damit zum ULTIMATIVEN SUPER-BADASS ALLER BADASSES zu krönen. Gelingt dieses Ziel mal nicht kann es als sekundäres Ziel verstanden werden, den Mitspielern das Leben so schwer wie möglich zu machen. Wird man dabei von

2. Allgemeine Regeln

seinen Gegnern beleidigt und verflucht sollte das als Kompliment an die eigenen strategischen Fähigkeiten verstanden werden.

2.3. Updates

Da das Spiel immernoch weiter entlickelt wird, können ab und zu neue Versionen und Updates erscheinen. Einige Updates werden dabei automatich gepatcht. Neue Versionen müssen aber manchmal neu heruntergeladen werden. Informationen über Updates werden dabei immer im Main Menü des Spiels und auf jfabricationgames.ddns.net veröffentlicht.

Von der Webside können die neuen Versionen heruntergeladen werden, sobald diese erscheinen.

2.4. Bugs und Fehler

Programmierer sind leider auch nur Menschen (schwer zu glauben, ich weiß). Daher kann es vorkommen, dass das Spiel einige Bugs und Fehler aufweist. Aber immerhin ist das Spiel ja auch umsonst also was solls...

Wenn Ihr Bugs, Glitches oder andere Fehler findet könnt ihr mir gerne bescheid sagen und ich versuche die dann in der nächsten Version zu beheben. Dafür gibt es auf jfabricationgames.ddns.net im Bereich für Bunkers and Badasses ein Formular, wo man die Fehler kurz beschreiben kann und sehen kann was es für andere bekannte Fehler oder Verbesserungen gibt.

Falls der Fehler aber nur ist, dass ihr immer wieder Verliert: Das ist wahrscheinlich kein Fehler. Ihr seit einfach nur schlecht! Noobs!

3. Regeln

3.1. Das Spiel

3.1.1. Ziele des Spiels

Ziel des Spiels ist es am Ende die meisten Siegpunkte zu haben und damit das Spiel zu gewinnen.

Siegpunkte können auf verschiedene Arten erhalten werden, die im nächsten Abschnitt genauer beschrieben werden.

Die Positionen und Siegpunkte aller Spieler sind das gesamte Spiel über sichtbar damit alle Spieler erkennen können wer grade der Beste ist, und wer nichts auf die Kette bekommt.

Das Sekundäre Ziele des Spiels ist natürlich: Habt Spaß...

Bullshit!!! Das ist doch hier kein Spiel für Kleinkinder!

Hier gents natürlich darum wer es schafft die Truppen seiner Mitspieler so zu dezimieren, dass der Gegner (am besten vor einem Selbst) die Kriese kriegt.

Der Spieler der von den anderen Spielern am Ende des Spiel am meisten beschimpft, verflucht und nieder gemacht wurde ist für gewöhnlich der Sieger in dieser sekundären Kategorie.



3. Regeln

Der Sieg in der sekundären Kategorie bringt zwar nicht so viel wie der Sieg des Spiels (um genau zu sein garnichts), aber immerhin kann man sich sicher sein, seinen Mitspielern ordentlich auf den Sack gegangen zu sein. Das ist doch auch was wert!

3.1.2. Siegpunkte

Siegpunkte sind das eigentliche Ziel des Spiels (neben den wichtigen Zielen die Truppen seiner Mitspieler zu dezimieren um denen möglichst den letzten Nerv zu rauben).

Siegpunkte erhalten die Spieler durch verschiedenste Aktionen. Die wichtigsten davon sind:

- Beginnen und/oder Gewinnen von Kämpfen
- Erfolgreiches Unterstützen in einem Kampf
- Erobern von Gebieten
- Erfüllen der in der Runde vorgegebenen Ziele
- Erfüllen von Zielen der Rundenboni-Karten
- Halten von Gebieten und Großgebieten

Der Spieler der am Ende die meisten Siegpunkte hat gewinnt das Spiel.

Die Siegpunkte und Positionen der Spieler werden während des gesamten Spiels angezeigt, damit auch der letzte Volldepp mitbekommt wie sehr er grade in den Boden gestampft wird.

3.1.3. Spielrunden

Das Spiel wird über 10 Runden gespielt, in denen die Spieler versuchen durch geschickte taktische Manöver möglichst viele Siegpunkte zu erhalten.

Jede Runde beginnt damit, dass zunächst die Ressourcen der Spieler aufgefüllt werden. Dabei ist es entscheidend welche Rundenboni oder Gebäude ein Spieler hat. Dannach wird damit fortgefahrene, dass die Spieler ihre Pläne für die Runde aufstellen, indem jedem Gebiet was kontrolliert wird ein Befehl zugeteilt werden kann (falls die vorhandenen Ressourcen das zulassen).

Nachdem alle Spieler ihre Befehle erteilt haben werden die Befehle aller Spieler aufgedeckt und die Befehle werden nacheinander ausgeführt. Dabei führt der Spieler der an der Reihe ist einen Befehl aus. Dannach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Sind keine Befehle mehr übrig oder hat ein Spieler nicht das Bedürfnis weitere Befehle auszuführen (egal ob aus taktischen Gründen oder einfach weil er die Schnauze voll hat) kann ein Spieler Passen und damit diese Runde für sich beenden. Das bedeutet allerdings

3. Regeln

nicht das der Spieler nicht von den anderen Angegriffen werden kann. Es bedeutet viel mehr, dass er sich in dieser Runde nicht mehr wehren wird.

Wenn alle Spieler gepasst haben werden die übrig gebliebenen Befehle vom Spielfeld entfernt und die nächste Runde beginnt.

Falls alle Taktiken und Strategien fehlschlagen, und auch Sun Tzu nicht mehr weiter helfen kann, wird den Spielern empfohlen das sekundäre Ziel des Spiels in dieser Runde weiter zu verfolgen und den anderen Spielern das Leben so schwer wie möglich zu machen. Eine kleine Vendeta hat eben noch niemanden umgebracht (naja das heißt ... ist klar was gemeint ist oder?).

3.1.4. Rundenziele

In jeder Runde des Spiels können Spieler neben den globalen Zielen des Spiels (Kämpfe gewinnen, Gebiete erobern, dem Gegner das Leben schwer machen, ...) auch die Rundenziele der jeweiligen Runden verfolgt werden.

Die Rundenziele der einzelnen Runden werden zu Beginn des Spiels zufällig ausgewählt. Es gibt ein Ziel für jede Runde des Spiels. Das erfüllen dieser Rundenziele bringt dem Spieler in der Regel recht viele Punkte ein. Daher sollte versucht werden die gesammelte Strategie möglichst nach diesen Zielen zu entwickeln.

In Abbildung 3.1 ist eine Rundenzielkarte dargestellt. Diese Karte beschreibt das Ziel der Runde, was in diesem Beispiel darin besteht, möglichst viele Skags weg zu ballern.



Abbildung 3.1.: Rundenzielkarte: Großwildjagd

3.1.5. Rundenboni

Rundenboni sind Bonuskarten, von denen jeder Spieler für jede Runde des Spiels eine erhält. Diese Boni bringen dem Spieler verschiedene Vorteile, wie z.B. zusätzliche Ressourcen zu Beginn der Runde, zusätzliche Befehlsmarker oder Siegpunkte beim Erfüllen

3. Regeln

bestimmter Aktionen.

In Abbildung 3.2 ist als Beispiel ein Rundenbonus dargestellt. Dieser Bonus bringt dem Spieler zu Beginn seiner Runde zusätzliche Munition und in der gesammten Runde zusätzliche Punkte falls Gebäude errichtet oder aufgerüstet werden.



Abbildung 3.2.: Rundenbonuskarte: Munition - Gebäude

Einen Rundenbonus hat ein Spieler jeweils nur eine Runde lang. Nach der Runde (also wenn der Spieler passt) gibt er den Bonus wieder ab und sucht sich aus den verbleibenden Rundenboni einen neuen aus (Der gerade abgelegte kann nicht nochmal gewählt werden). Außer zu Spielbeginn hat der Spieler dabei immer die Wahl zwischen drei Boni, da es im Spiel immer drei Boni mehr gibt als Spieler. Zu Beginn des Spiels können sich alle Spieler einen Rundenbonus für die erste Runde aussuchen. Wer zuerst einen Bonus auswählt hängt von der Spielerreihenfolge ab, die zufällig ausgewählt wurde.

3.1.6. Spielende

Das Spiel endet nachdem die 10 Runden des Spiels beendet wurden. Sobald alle Spieler in der letzten Runde gepasst, ihre Rundenboni abgegeben und ihre letzten Punkte kassiert haben ist das Spiel beendet und der Sieger des Spiels steht fest. Falls zwei Spieler die selbe Punktzahl haben muss der Sieger des Spiels zwischen den beiden Spielern ausgemacht werden. Dazu wird eine freundschaftlichen Schlägerei zwischen den beiden Spielern empfohlen. Alternativ kann der bessere Spieler auch durch eine weiteres Spiel ermittelt werden.

Nachdem der Sieger des Spiels dann fest steht wird ihm gratuliert (für gewöhnlich in der Form, dass man sich beschwert, dass mit unfähren Mitteln gekämpft wurde oder nur durch Glück gewonnen wurde). Dannach werden die verlierer ausgelacht und falls man nicht gewonnen hat ist man froh darüber, dass es Spieler gibt, die noch schlechter als man selber gespielt haben. Ist das nicht der Fall (belegt man also selber den letzten Platz) wird empfohlen sich in eine Ecke zu stellen und sich zu schämen.

3.2. Spielbeginn

3.2.1. Ein Spiel Erstellen

Um ein Spiel zu erstellen muss man sich zunächst einloggen und das Main Menü starten. Nachdem man im Main Menü angekommen ist kann über den Button "Spiel Erstellen" oder das gleichnamige Menü ein Spiel erstellt werden. Die Komponenten sollten nach ein paar Sekunden freigegeben werden, sobald das Main Menü alle nötigen Daten geladen hat.

Nach dem Drücken des Buttons oder des Menüs öffnet sich ein Dialog, in dem die Teilnehmenden Spieler und die Karte ausgewählt werden. Sobald alles ausgewählt wurde werden den Spielern die teilnehmen sollen Einladungen geschickt. Sobald die anderen Spieler die Einladungen beantworten wird man in dem unteren Textfeld benachrichtigt wer die Einladung angenommen oder abgelehnt hat. Anschließend kann das Spiel gestartet werden, falls noch genug Spieler für die ausgewählte Karte teilnehmen wollen.

Hat der Einladende Spieler keine Lust mehr auf das Spiel, da z.B. einige Spieler abgesagt haben und man die verbleibenden Spieler alleine nicht ertragen kann kann das Spiel auch noch abgebrochen werden. Andernfalls kann das Spiel dann über den Button gestartet werden.

Bei den anderen Spielern, die die Einladung bestätigt haben wird das Spiel automatisch gestartet.

3.2.2. Ein Skillprofil Auswählen

Nach dem Starten des Spiels kann jeder Spieler aus einem seiner 5 Skillprofile auswählen. Diese Skillprofile können vom Hauptmenü aus über das Profil-Menü eingestellt werden. Dabei vergibt man in den 5 zur Verfügung stehenden Skillprofilen eine vorgegebene Anzahl an Skillpunkten aus, die sich (anders als bei den meisten Skillsystemen) nicht verändern, damit kein Spieler einen Vorteil hat. Mit den Skillprofilen kann jeder Spieler auswählen, ob er lieber mit einigen Helden, mit vielen Ressourcen oder mit verbesserten Gebäuden, die pro Runde mehr Ressourcen beschaffen, starten will.

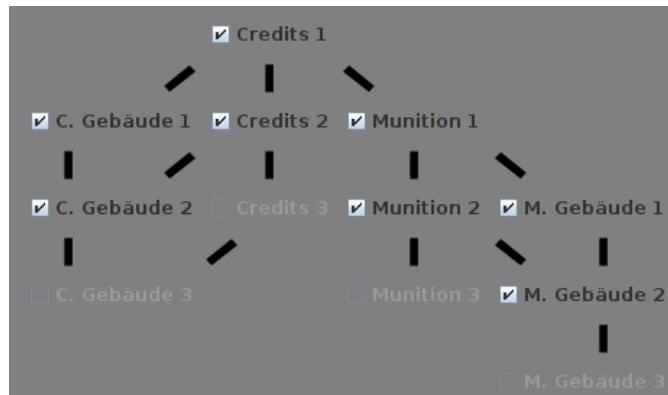


Abbildung 3.3.: Ausschnitt des Skill Menü

3. Regeln

Um eine Vernünftige auswahl Treffen zu können werden dem Spieler dafür die Ausgewählten Rundenziele und Rundenboni des Spiels, sowie die zufällig ausgewählte Reihenfolge der Spieler angezeigt. Was die Skillprofile beinhalten wird in dem Dialogfeld angezeigt. Aus der Liste der Profile ist eins auszuwählen.

3.2.3. Eine Basis Erstellen

Nachdem die Skillprofile ausgewählt wurden müssen alle Spieler Ihre Basis auf dem Spielfeld positionieren.

Das geschieht in umgekehrter Zugreihenfolge. Der Spieler der als letztes in der ersten Runde zieht wählt also als erster die Position seiner Basis. Welcher Spieler aktuell an der Reihe ist wird durch ein Dialogfeld mitgeteilt.

Das Auswählen der Basis geschieht, indem der Spieler ein Feld anklickt, auf dem er seine Basis platzieren möchte. Anschließend kann er die Auswahl mit einem Button bestätigen und der nächste Spieler ist an der Reihe. Als Basisfeld kann jedes Feld gewählt werden, dass nicht schon einem anderen Spieler gehört und dass nicht direkt neben der Basis eines anderen Spielers liegt.

Zur Auswahl eines geeigneten Feldes für seine Basis sollte man darauf achten ein Feld zu wählen was nicht zu leicht von allen Gegnern angegriffen werden kann, da die Basis ein wichtiges Gebäude ist. Andererseits sollte auch darauf geachtet werden, dass man sich von der Startposition geeignet ausbreiten kann. Eine Sichere Basis bringt nicht viel wenn es viel zu lange dauert sich von dort auszubreiten und dem Gegner damit das gesamme Restliche Feld überlässt.

3.2.4. Die Starttruppen Verteilen

Nachdem die Basen aller Spieler auf dem Feld platziert wurden können die Starttruppen auf dem Spielfeld verteilt werden. Dies geschieht in Zugreihenfolge. Der Spieler der als letztes seine Basis platzieren durfe, darf also als erster seine Starttruppen aufstellen.

Die Starttruppen können auf bis zu drei verschiedenen Feldern positioniert werden, die aber maximal ein Feld von der Basis des Spielers entfernt sein dürfen (Auf der Basis selbst dürfen auch Truppen positioniert werden). Insgesamt dürfen 6 Truppen zum Start verteilt werden.

Diese Truppen sollten nach Möglichkeit so verteilt werden, dass sie sich möglichst schnell über das Feld ausbreiten können. Aber auch so, dass die Verteidigung einigermaßen stabil ist. Um die Verteidigung seiner Basis muss sich ein Spieler in der ersten Runde nicht sorgen, da die Basen der Gegner erst ab der zweiten runde angegriffen werden können. Außerdem können auf dem Feld auf dem sich die Basis befindet direkt in der ersten Runde Truppen rekrutiert werden. Ein schneller Angriff auf die Basis des Gegners ab der zweiten Runde ist also möglich aber schwierig

3. Regeln

Nach der Positionierung der Starttruppen müssen die Ausgewählten Truppen mit einem Button bestätigt werden. Anschließend kann wieder mit dem "Weiter"Button fortgefahren werden, der Aktiviert wird, sobald alle Spieler ihre Starttruppen positioniert haben.

3.2.5. Rundenboni Auswählen

Als letzte Vorbereitung des Spiels wählen alle Spieler ihren Rundenbonus für die erste Runde aus.

Das geschieht wieder in umgekehrter Zugreihenfolge. Der Spieler der als erstes seine Basis ausgewählt hat und als letztes seine Truppen aufgestellt hat wählt also zuerst seinen Bonus für die erste Runde.

Die Startboni sollten so gewählt werden, dass sie den Spieler dabei unterstützen möglichst schnell zu expandieren. Siegpunkte zu erhalten ist in der ersten Runde eher ein weniger wichtiges Ziel, da durch die Expansion später mehr Siegpunkte erzielt werden können.

Nachdem alle Spieler ihre Boni ausgewählt und bestätigt haben beginnt das Spiel.

3.3. Das Spiel über Runden

3.3.1. Die Planungsphase

Jede Runde des Spiels beginnt mit einer Planungsphase. In dieser Phase erteilen alle Spieler den von Ihnen kontrollierten Gebieten Befehle, die während der Ausführungsphase verwendet werden können. Wie die Befehle ausgeführt werden und was die Befehle bewirken wird in den Kapiteln 3.3.4 und 3.10 erklärt. Manche Befehle können dabei auch erteilt werden wenn sich auf einem kontrollierten Gebiet nur ein Gebäude und keine Truppen befinden.

Die Spieler erteilen die Befehle alle parallel. Die Befehle der anderen Spieler sind dabei nicht sichtbar für den Spieler. Erst nachdem alle Spieler ihre Befehle bestätigt haben werden die Befehle der anderen Spieler für jeden sichtbar.

Die Kosten für Befehle werden in der Planungsphase abgerechnet. Sobald ein Befehl auf dem Spielfeld platziert wird, werden die Kosten für den Befehl vom Spieler gefordert. Falls man einsieht das ein Befehl der gelegt wurde völliger Nonsense ist und man beginnt sich zu fragen, wie blöd man doch gewesen ist, diesen Befehl zu erteilen, kann ein Befehl auch zurückgenommen werden und der Spieler erhält die Ressourcen zurück. Die Kosten für Befehle die in der Ausführungsphase nicht benutzt werden erhält der Spieler aber nicht zurück. Man sollte sich seine Befehle also genau überlegen.

Hat ein Spieler in der Planungsphase von einem bestimmten Typ von Befehlen zu wenig kann er diese für Eridium hinzukaufen. Diese Befehle können nicht zurückgegeben werden.

3. Regeln

Sobald man alle Befehle erteilt hat, die man für sinnvoll, nötig oder auch einfach nur lustig um den Gegenspieler zu nerven hält, bestätigt man seine Auswahl und wartet auf die anderen Spieler um mit der Ausführungsphase fortzufahren.

3.3.2. Befehle Erteilen

Um während der Planungsphase die Befehle dem Spielfeld hinzuzufügen verwendet man den Planungsphasen Dialog des Spiels. Hier bekommt man angezeigt, wie viele Befehle man noch übrig hat, wie viele Ressourcen man noch hat, wo die Befehle auf dem Feld erteilt wurden, ...

Die Ressourcen und andere Konditionen die erfüllt sein müssen um einen Befehl zu erteilen werden vom Programm überprüft, damit keine falschen Befehle erteilt werden können.

3.3.3. Spielerreihenfolge

In der Planungsphase spielt die Reihenfolge der Spieler keine Rolle, da alle Befehle unabhängig voneinander erteilt werden. Für die Ausführungsphase ist die Reihenfolge der Spieler allerdings wichtig, da jeder Spieler in einem Zug nur einen seiner Befehle ausführen darf. Da die Befehle auf den Feldern die vom Gegner erobert wurden nicht mehr ausgeführt werden können und nach der Eroberung vom Feld entfernt werden sollte man aber in der Planungsphase schon darauf achten in welcher Reihenfolge die Befehle wahrscheinlich ausgeführt werden.

Die Reihenfolge der Spieler kann sich in jeder Runde des Spiels ändern, da immer der Spieler in einer Runde der Startspieler ist, der in der vorherigen Runde als erster gepasst hat. Auch die weitere Reihenfolge hängt davon ab als wievielter die Spieler gepasst haben. Der Spieler der am längsten braucht wird also in der nächsten Runde als letztes an der Reihe sein. Vor Beginn der Planungsphase ist die Reihenfolge der Spieler aber immer bekannt, sodass man sich in der Planung danach richten kann.

In der ersten Runde des Spiels wird die Reihenfolge zufällig ausgewählt.

3.3.4. Befehle Ausführen

Nachdem alle Spieler ihre Befehle erteilt haben beginnt die Ausführungsphase. In dieser Phase werden die Befehle die erteilt wurden der Reihe nach von den Spielern ausgeführt (Wie der Name dieser Phase schon vermuten lässt).

Die Planung und Vorbereitung ist nun vorbei und es geht endlich zur Action und zum Gedärme Entsorgen.

Der Startspieler der Runde beginnt in dieser Phase damit, dass er eines seiner Gebiete auswählt und den Befehl dieses Gebiets ausführt. Dabei kann es sich um alle Ausführbaren Befehle handeln. Einige der Befehle die erteilt werden können nicht ausgeführt werden. Z.B. kann ein Verteidigungsbefehl nicht ausgeführt werden, da dieser erst benötigt wird wenn das Feld angegriffen wird. Gleiches gilt für Rückzüge.

3. Regeln

Wenn ein Befehl ausgeführt wird muss der ausführende Spieler meistens noch einige Auswahln treffen. Diese können im Ausführungs-Dialog getroffen werden wo eine Auswahl der Optionen angezeigt wird. Z.B. muss bei einem Marsch oder einem Überfall ein Zielfeld angegeben werden und bei einem Aufbaubefehl muss das aufzubauende Gebäude angegeben werden.

Wird bei einem Marschbefehl ein Kampf ausgelöst (was doch sehr zu Hoffen ist, da das Ziel des Spiels ist den Gegner zu Dezimieren), wird automatisch der Kampf initialisiert und der Gegner wird informiert, dass er gleich auf die Fresse bekommt.

Alternativ zu einem Befehl, der auf dem Feld platziert wurde kann auch der Spezialeffekt einiger Helden als Befehl ausgeführt werden. Andere Helden haben Spezialeffekte die während eines Kampfes eingesetzt werden. Die Spezialeffekte der Helden werden ähnlich wie ein Befehl ausgeführt und zählen auch als Zug. Nach einem solchen Befehl ist also der nächste Spieler an der Reihe. Was die einzelnen Helden können ist im Anhang im Kapitel A.1 erklärt, kann aber auch während des Spiels nachgelesen werden.

Es gilt auch als Zug, wenn ein Spieler in seinem Zug neue Heldenkarten mit Eridium kauft. Das kann nur einmal pro Runde gemacht werden. Es können aber so viele Heldenkarten auf einmal gekauft werden, wie der Spieler Eridium aufbringen kann um diese zu bezahlen. Ein solcher Zug kann (neben dem offensichtlichen Vorteil, dass man neue Helden erhält) verwendet werden um das Passen einen weiteren Zug hinauszögern, was in einigen Runden, wegen der Rundenziele oder der Rundenboni die man von einem anderen Spieler haben will, sinnvoll sein kann.

3.3.5. Kämpfe Ausführen

Wenn bei einem Marsch Truppen in ein Gebiet bewegt werden, in dem sich gegnerische oder neutrale Truppen befinden wird ein Kampf ausgelöst.

Der Gegner der angegriffen wird, wird informiert und der Kampf beginnt. Alle Spieler die im Kampf eine Seite unterstützen können werden automatisch gefragt ob und wenn ja wen sie unterstützen wollen. Dannach können von den kämpfenden Spielern Helden im Kampf eingesetzt werden die den Ausgang des Kampfes entscheidend verändern können. Die Helden die eingesetzt werden können entweder die Kampfstärke einer Seite erhöhen (abhängig davon wie die Kampfstärke der Helden im Angriff oder der Verteidigung ist) oder der Spezialeffekt einiger Helden kann eingesetzt werden (einige Helden haben auch Spezialeffekte die als Befehl ausgeführt werden können und nicht im Kampf eingesetzt werden).

Nach den Helden wird errechnet, welcher Spieler den Kampf gewinnt, indem die Kampfstärke beider Spieler (die sich aus den kämpfenden Truppen, der Unterstützung und den Helden zusammensetzt) verglichen wird. Der Spieler mit der höheren Kampfstärke gewinnt den Kampf. Bei gleichstand gewinnt der Verteidiger. Auch wenn der Verteidiger den Kampf gewinnt, ist der Angriff unter Umständen nicht nutzlos für den Angreifer gewesen. Zum einen bringt das Auslösen von Kämpfen Siegpunkte (ja dieses Spiel ist eindeutig Gewalt unterstützend, falls das noch jemandem nicht klar war); zum Anderen werden durch den Kampf auf beiden Seiten Truppen fallen, wodurch das Feld für einen weiteren Angriff verwundbarer wird.

3. Regeln

Nachdem der Kampf entschieden ist, kann der Gewinner des Kampfes die anzahl der Fallenden Truppen (in einem vorgegebenen Rahmen) aussuchen. Er sucht damit aber nicht nur die Truppen aus die auf der Seite des verlierers fallen, sondern auch die auf seiner Seite. Dieser Wert kann noch durch einige Tricks oder Effekte von Helden beeinflusst werden. Aber nur durch die Helden die bereits im Kampf ausgeählt wurden, welche dem Gegner also bekannt sind.

Wurde der Verlierer in dem Kampf unterstützt können auch (begrenzt viele) Truppen bei der Unterstützung fallen.

Die genaueren Regeln für Kämpfe werden im Kapitel 3.6 nocheinmal genauer erläutert.

3.3.6. Siegpunkte Erhallten

Siegpunkte zu erhallten ist grundsätzlich eine gute Idee. Nur wer am Ende die meisten Siegpunkte hat gewinnt.

Siegpunkte kann ein Spieler während der Ausführungsphase, beim Passen oder am Ende der Runde (also wenn alle Spieler gepasst haben) erhallten. Es gibt Siegpunkte dafür, dass man einen Kampf Beginnt und/oder Gewinnt, für die Unterstützung eines Kampfes, und in bestimmten Runden, in denen die Rundenziel-Karte das vorgibt, auch für so zielmich alles andere. In einigen Runden gibt es z.B. Punkte dafür Gebäude zu errichten und in anderen Runden gibt es Punkte für gefallene Truppen (Egal auf welcher Seite).

Man sollte also immer darauf achten, dass man die Aktionen ausführt die mit Siegpunkten belohnt werden. Natürlich sind auch andere Züge manschmal notwendig um z.B. Resourcen für die witzigen Dinge des Lebens zu beschaffen (Dinge die vorallem das Ableben der anderen Truppen betreffen).

Nach dem letzten Zug eines Spielers (also wenn der Spieler gepasst hat), kann er auch noch Siegpunkte erhallten. Zum einen in Runden in denen das Passen (oder genauer die Reihenfolge des Passens) für Punkte eine Rolle spielt. Zum Anderen auch dadurch, dass Spieler die große Gebiete halten am Ende der Runde (also wenn alle Spieler gepasst haben) Punkte für diese Gebiete erhallten. Jeder Spieler erhält so Punkte für die Anzahl der Gebiete die er am Ende der Runde kontrolliert und Punkte für zusammenhängende Regionen, die am Ende kontrolliert werden. Wie viele Punkte die Regionen bringen hängt von der Größe der Region ab und wird durch das Spielbrett festgelegt.

Es gibt also zahlreiche Möglichkeiten Siegpunkte zu erhalten und den Gegner noch zu überhohlen oder seinen Vorsprung auf die anderen weiter auszubauen. Falls man keine weiteren Möglichkeiten mehr sieht Siegpunkte zu erhalten, sollten die sekundären Ziele des Spiels verfolgt werden und man sollte versuchen die Gegner auch keine Punkte mehr machen zu lassen. Es reicht auch wenige Siegpunkte zu machen solange die Gegner nur noch weniger Punkte haben.

3. Regeln

3.3.7. Passen

Wenn in der Runde keine Befehle mehr auszuführen sind kann ein Spieler passen. Dabei gibt er zunächst seinen Rundenbonus ab und nimmt sich einen Bonus für die nächste Runde (es darf nicht der selbe Bonus gewählt werden der grade abgelegt wurde). Der neu aufgenommene Rundenbonus gilt allerdings nicht erst ab der nächsten Runde sondern sofort. Besagt der Bonus also z.B., dass der Spieler zusätzliche Punkte für eine erfolgreiche Verteidigung erhält und wird er nach dem Passen noch angegriffen und gewinnt den Kampf erhält er die zusätzlichen Punkte die der Bonus ihm gibt auch schon in dieser Runde.

Das Passen kann durch die verfügbaren Rundenboni ebenfalls zu einem strategischen Element werden, da man für die nächste Runde vielleicht einen Bonus so dringend braucht, dass man um den sicher zu erhalten vor den anderen Spielern passt und die letzten Züge der Runde aufgibt.

Da der Spieler der zuerst passt, in der nächsten Runde als erster seine Züge ausführen darf, muss auch das für den Zeitpunkt des Passens berücksichtigt werden.

Wenn ein Gegenspieler einen Bonus den man grade selber hat unbedingt haben will und auf das Passen wartet kann es auch sinnvoll sein seine Runde, durch einige weniger sinnvolle Züge, künstlich zu verlängern. Die ansteigende Wut und die Beschimpfungen durch den Gegenspieler dürfen hierbei wieder als ein Indiz dafür verstanden werden, dass man als Spieler alles richtig macht.

3.4. Spielende

3.4.1. Sieger Bestimmen

Das Spiel endet nachdem die 10 Runden des Spiels beendet wurden. Sobald alle Spieler in der letzten Runde gepasst haben ist das Spiel beendet und der Sieger des Spiels steht fest. Sieger ist der Spieler der am Ende die meisten Siegpunkte hat.

Wenn der Sieger ermittelt ist wird dieser Spieler mit dem Titel des "BADASSIGSTEN SUPER-BADASS ALLER BADASSES" gekrönt, welcher einen ÜBERMÄSSIGEN EINSATZ VON GROSSBUCHSTABEN erfordert.

Falls zwei Spieler die selbe Punktzahl haben muss der Sieger des Spiels zwischen den beiden Spielern ausgemacht werden. Dazu wird eine freundschaftlichen Schlägerei zwischen den beiden Spielern empfohlen. Alternativ kann der bessere Spieler auch durch eine weiteres Spiel ermittelt werden.

3.4.2. Auf ein Neues!!!

Nachdem nun der Sieger des Spiels zum "BADASSIGSTEN SUPER-BADASS ALLER BADASSES" gekrönt wurde, die anderen Spieler sich ihre bittere Niederlage eingestanden haben und der Spieler der den letzten Platz belegt hat sich ausreichend lange in der Ecke geschämt hat, gibt es eigentlich nur noch eines zu tun.

Ein neues Spiel beginnen!!!

3. Regeln

3.5. Das Spielfeld

3.5.1. Die Karte

Die Karte, also das Spielfeld auf dem das Spiel stattfindet, wird zu Beginn des Spiels vom Startspieler ausgewählt. Eine Karte besteht aus mehreren Feldern, die zu Regionen zusammengefasst werden. Jede Karte hat unterschiedliche Landschaftliche begebenheiten, unterschiedliche Regionen, die verschieden schwierig zu verteidigen sind und eine unterschiedliche Anzahl an Feldern, wesswegen die Spielerzahl die auf einer Karte zugelassen ist sich unterscheidet.

3.5.2. Felder

Die Felder einer Karte sind mit die wichtigsten Elemente des Spiels. Auf den Feldern werden die Truppen positioniert, die die Schlachten schlagen, die Gebäude, die für den Nachschub sorgen und die Gegnerischen oder Neutralen Einheiten, die es zu dezimieren gilt.

Ein Feld kann eine theoretisch unbegrenzte Anzahl an Truppen aufnehmen (auch wenn die benötigten Ressourcen ein Limit für die Truppenanzahl bedeuten sollten). Auf einem Feld kann nur ein Gebäude errichtet werden. Um nicht zu viele Felder erobern zu müssen um genug Gebäude für die Versorgung der Truppen zu bauen können viele Gebäude auch aufgerüstet werden. Auch das Abreißen vom Gebäuden ist möglich um Platz für neue Gebäude zu schaffen oder Gebäude zu zerstören um sie nicht dem Gegner in die Hände fallen zu lassen. Wird ein Gebiet erobert, auf dem sich Gebäude befinden, werden diese Gebäude nicht zerstört, sondern können vom Gegner übernommen werden.

Jedes Gebiet besitzt eine eigene Farbe, die benötigt wird um zu erkennen welches Gebiet ausgewählt wurde, wenn es angeklickt wird. Falls das auswählen eines Gebiets einmal nicht klappt sollte man daher prüfen ob man nicht versehentlich auf die Schrift des Feldes oder eine der Truppen oder ein Gebäude geklickt hat.

Die Felder die zusammen zu einer Region gehören haben ähnliche Farbtöne. Um sich nicht über die verschiedenen Abstufungen einer Farbe streiten zu müssen (was je nach Geschlecht der Spieler durchaus zu einer länglichen Diskussion führen könnte) sind die Felder zusätzlich mit ihren Namen versehen.

Das Erobern und halten von Gebieten und Regionen bringt jedem Spieler zusätzliche Siegpunkte, wesswegen man versuchen sollte so viele Felder wie möglich zu erobern und gegen die feindlichen Truppen zu verteidigen.

3.5.3. Regionen

Die Felder einer Karte bilden zusammen verschiedene Regionen. Diese Regionen sind dazu da, von Spielern erobert zu werden, da das Halten einer Region zusätzliche Punkte für den Spieler bringt, der es schafft eine ganze Region zu halten.

Das Halten der Regionen gegen die Gegenspieler ist bei jeder Region verschieden schwer. Eine sehr kleine, dezentrale Region ist deutlich leichter zu verteidigen als eine sehr große Region, die aus allen Seiten angegriffen werden könnte. Daher bringt jede Region

3. Regeln

dem Spieler unterschiedlich viele Punkte ein. Wie viele Punkte eine Region bringt, wird in der Karte festgelegt.

3.6. Kämpfe

3.6.1. Kämpfe Beginnen

Um einen Kampf zu Beginnen, was der eigentliche Sinn des Spiels ist, muss nur ein Marschbefehl ausgeführt werden, mit dem Truppen in das Gebiet eines gegnerischen Spielers oder Neutraler Einheiten bewegt werden. Da dieses Spiel eindeutig und ausdrücklich gewaltunterstützend ist wird ein Angriff auf gegnerische Truppen mit Siegpunkten für den angreifenden Spieler belohnt.

Um zu vermeiden, dass ein Spieler der immer weiter seine Truppen in den sicheren Tod schickt am Ende das Spiel gewinnt, gibt auch das Gewinnen von Kämpfen Punkte (mehr als der Angriff). Streitsüchtige Raufbolde werden also belohnt, aber wer einfach nicht das gefährliche Ende an seiner Waffe findet oder aus anderen Gründen jeden Kampf verliert, hat trotzdem schlechte Karten. Das Prinzip der natürlichen auslese trifft auf die befehligen Truppen also, trotz des eklatanten Mangels an Gehirnzellen, eindeutig zu.

Nachdem dieses Prinzip verstanden ist kann eigentlich schon nicht mehr viel schief gehen.

Daher nocheinmal zusammengefasst:

- Kämpfe, Eroberungen, Tote auf dem Schlachtfeld ⇒ GUT!!!
- Friede, Freude, Eierkuchen ⇒ SCHLECHT!!!

3.6.2. Unterstützungen

In jedem Kampf sind die kämpfenden Truppen, das wichtigste. Die Truppen kämpfen immerhin unter Einsatz ihres wertlosen Lebens dafür, dass ein Spieler ein virtuelles Stückchen Land erobert und am Ende das Spiel vermutlich doch verliert. Wenn dass mal kein Einsatz ist...

Neben den kämpfenden Truppen, die sich in dem angegriffenen Feld befinden, oder aus dem angreifenden Feld in das umkämpfte Feld bewegt wurden, benötigt jede Schlacht aber auch Unterstützung durch andere Truppen. Je mehr Hirntote sich gegenseitig mit Blei vollpumpen, desto lustiger ist es eben. Daher gibt es die Unterstützungsbefehle.

Mit den Unterstützungsbefehlen können die Felder, die an das Umkämpfte Feld angrenzen, in das Kampfgeschehen eingreifen und das Kräftegleichgewicht zur einen oder anderen Seite beeinflussen. Dafür müssen die Felder mit den Unterstützungsbefehlen aber direkt an das Umkämpfte Gebiet angrenzen. Wenn sie nur an das Gebiet angrenzen, aus dem die Angreifer gekommen sind, aber nicht an das Feld in dem gekämpft wird, ist die Unterstützung für diesen Kampf nicht möglich.

3. Regeln

Wenn eine Unterstützung in einem Kampf für einen Spieler möglich ist wird er automatisch gefragt ob er eine der kämpfenden Parteien unterstützen möchte und, wenn ja, welche er unterstützen möchte.

Die Unterstützungen durch angrenzende Felder sind die erste Möglichkeit in einem Kampf, den Ausgang zu beeinflussen.

Da die Unterstützung im Kampf in diesem gewaltverherrlichenden Spiel ebenfalls befürwortet wird wird auch eine Unterstützung mit Siegpunkten belohnt. Aber vorsicht: Wer auf das falsche Pferd setzt und die Verlierende Seite unterstützt, der kann dabei einen Teil seiner Truppen verlieren (weniger als der verlierer des Kampfes und nicht alle Truppen die da sind, aber...)

Weiterhin gibt es für das Unterstützen der Truppen noch einige simple Regeln:

1. Kein abschlachten der eigenen Truppen! Auch wenn einem die Inkompetenz und die geistige Beschränktheit der eigenen Truppen einem Spieler den letzten Nerv rauben kann, ist es leider nicht erlaubt, den Gegner im Kampf gegen die eigenen Truppen zu unterstützen.
2. Kein Verbünden mit Neutralen Truppen! Obwohl es verlockend klingen mag sich mit den neutralen Truppen gegen seinen Gegner zu stellen, ist das nicht erlaubt. Die neutralen Truppen bestehen nunmal aus Skags, die alles und jeden angreifen und nicht über die nötige Intelligenz verfügen, die benötigt wird um zwischen Verbündeten und Futter zu differenzieren.
3. Eigene Truppen müssen nicht unterstützt werden. Wenn davon auszugehen ist, dass die eigenen Truppen es alleine schaffen, oder man ein paar Idioten ins Verderben rennen lassen will, muss ein Spieler nicht seine eigenen Truppen unterstützen, auch wenn sich die Gelegenheit bietet.
4. Der Feind meines Feindes ... ist ebenfalls mein Feind! Sowas wie "Freunde" gibt es in diesem Spiel nicht. Es ist allerdings möglich sich kurz mit einem seiner Gegner zusammenzuschließen, um einen weiteren Feind vernichtend zu schlagen, bevor damit fortgefahren wird sich gegenseitig zu erschießen. Z.B. ist es sicher eine gute Idee einen Gegner zu unterstützen der gerade dabei ist diesen anderen Gegner, der einem eben in den Rücken gefallen ist, in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Rache ist nunmal Blutwurst!
5. Unterstützung ist kein Zug! Ein Unterstützungsbefehl, der auf einem Feld liegt ist kein ausführbarer Befehl. Daher bleibt er auch nach einer Unterstützung auf dem Feld liegen und kann für einen weiteren Kampf erneut verwendet werden. Der Befehl wird erst entfernt, wenn das Feld durch den Gegner erobert wird, der Befehl durch einen gegnerischen Überfallbefehl entfernt wird, oder wenn die Runde beendet ist (also wenn alle Spieler gepasst haben).

3. Regeln

6. Spieler die schon gepasst haben können immernoch unterstützen. Genau wie die Spieler die schon gepasst haben noch ihre gebiete verteidigen können, können Spieler die bereits gepasst haben immernoch ihre Unterstützung für einen Kampf zusagen oder verwöhren.

Sollten ein Spieler trotz Unterstützung verlieren, kann bei den Unterstützenden Truppen auch ein Teil der Truppen fallen. Der Sieger des Kampfes entscheidet, wie viele der insgesamt fallenden Truppen beim Gegenüber selber fallen und wie viele auf die Unterstützenden Felder aufgeteilt werden. Dabei fallen in allen Unterstützenden Feldern zusammen maximal die Hälfte der insgesamt fallenden Truppen. Außerdem kann eine Unterstützung nicht komplett vom Feld entfernt werden. Die letzte Einheit kann der unterstützende Spieler also auf jeden Fall behalten.

Ob es sinnvoll ist viele Unterstützer sterben zu lassen muss jeder Spieler für sich entscheiden. Natürlich sind sterbende gegnerische Truppen immer gut, aber da auf der gewinnerseite auch Truppen fallen, ist es nicht immer gut beim direkten Gegner weniger Truppen fallen zu lassen, da dieser in der nächsten Runde wieder angreifen könnte.

3.6.3. Helden Einsetzen

Nachdem ein Kampf begonnen wurde und die unterstützenden Einheiten zugesagt oder abgelehnt wurden, kann sich jeder Spieler die aktuelle Kampfstärke des Angreifers und des Verteidigers ansehen. Abhängig von den Kampfstärken kann jeder der beiden kämpfenden Spielern entscheiden, ob er einen Helden in den Kampf einbringen möchte.

Die Helden werden gleichzeitig ausgewählt. Der andere Spieler sieht also nicht ob ein Held ausgewählt wurde, oder gar welcher Held ausgewählt wurde. Die Helden, die in den Kampf eingebracht werden können als zusätzliche Truppenstärke eingesetzt werden oder ihren einzigartigen Speialeffekt einsetzen. Manche Helden haben aber auch Speialeffekte die als Zug verwendet werden können und nicht im Kampf. Diese Helden können nur als zusätzliche Truppenstärke eingesetzt werden. Wie viel zusätzliche Truppenstärke ein Held in einen Kampf einbringt hängt davon ab, ob er im Angriff oder in der Verteidigung eingesetzt wird. Die Werte sind für alle Helden bekannt und können nachgesehen werden, bevor sie eingesetzt werden.

In dieser Version können die Helden bisher leider nur zur Verstärkung der Truppenstärke eingesetzt werden. Die Speialeffekte kommen in einer der nächsten Versionen hinzu.

Nachdem beide Spieler sich entschieden haben ob sie einen Helden einsetzen wollen und welchen Helden sie einsetzen wollen wird beiden Spielern gleichzeitig angezeigt wofür sich der Gegner entschieden hat und wie die Truppenstärken nun verteilt sind. Von jedem anderen Spieler ist immer bekannt wie viele Heldenkarten er im moment besitzt. Nicht aber welche Helden das sind, da die Karten zufällig gezogen werden. Man kann also nachgucken ob der Gegner überhaupt einen Helden besitzt den er in den Kampf einbringen könnte.

Mit der eingebauten Chat-Funktion können bei solchen Dingen natürlich Absprachen

3. Regeln

getroffen werden. Diese Absprachen, wie auch das Lügen, Betrügen und dem Gegner in den Rücken fallen sind in diesem Spiel nicht nur erlaubt sondern AUSDRÜCKLICH ERWÜNSCHT!

3.6.4. Sieger Ermitteln

Nachdem die Unterstützungen und Helden eingesetzt wurden ist klar welcher Spieler den Kampf gewonnen hat. Das ist der Spieler, der die höhere Kampfstärke hat, die für beide Spieler immer angezeigt wird. Ist die Kampfstärke beider Spieler gleich, gewinnt der Verteidiger.

Ist der Angreifer der Sieger muss der Verlierer sich zurückziehen und der Angreifer übernimmt das umkämpfte Feld. Ist der Verteidiger siegreich, ziehen die überlebenden angreifenden Truppen (falls es diese gibt) sich in das Feld zurück aus dem der Angriff gestartet wurde.

Der Sieger entscheidet auch wie viele Truppen im Kampf fallen sollen. Auf beiden Seiten fallen allerdings die gleiche Anzahl an Truppen, falls diese Zahlen nicht beeinflusst werden (z.B. durch Spezialeffekte). Daher wird der Gewinner nicht immer die höchstmögliche Zahl an fallenden Truppen wählen können. Außerdem unterliegt die Anzahl der fallenden Truppen noch anderen Regeln die in den weiteren Abschnitten dieses Kapitels genauer beschrieben werden.

3.6.5. Rückzugsfelder Auswählen

Ist der Angreifer im Kampf siegreich, muss sich der verteidigende Verlierer aus dem umkämpften Feld zurückziehen. Ein Rückzug ist dabei nur in ein Feld möglich, dass entweder vom Spieler kontrolliert wird, der sich zurückzieht (egal ob sich in diesem Feld schon Truppen befinden). Die zweite Rückzugsmöglichkeit ist ein Feld, dass keine Truppen enthält und noch neutral ist (ein gegnerisches Feld, dass keine Truppen mehr enthält ist also keine Option).

Kann kein geeignetes Rückzugsfeld gefunden werden, fallen alle Truppen des Verlierers. Dieses Ergebniss ist also für den Verteidiger unter allen Umständen zu vermeiden, während es für den Angreifer das optimale Ergebniss sein dürfte.

Nachdem ein Rückzugsfeld ausgewählt wurde dürfen sich noch nicht alle Truppen aus dem Kampfgebiet zurückziehen. Zuerst werden die Truppen entfernt, die im Kampf fallen. Die Anzahl dieser Truppen wird im nächsten Schritt vom Sieger festgelegt.

3.6.6. Fallende Truppen Bestimmen

Das Bestimmen der fallenden Truppen in einem Kampf obliegt dem Sieger des Kampfes. Dieser kann entscheiden wie viele Truppen im Kampf fallen sollen. Allerdings gilt die ausgewählte Anzahl für beide Seiten. Er wählt also nicht nur die Truppen die beim Gegner fallen sondern auch die anzahl seiner Truppen die in der Schlacht fallen. Die Anzahl die ein siegreicher Spieler dabei auswählen kann unterliegt folgenden Regeln, die aber vom Programm überprüft werden, dass den Spieler nur die Funktionierende Intervalle auswählen lässt:

3. Regeln

1. Die Anzahl der fallenden Truppen hängt von der geringeren Truppenstärken ab. Es können natürlich nicht mehr Truppen fallen als bei dem Kampf anwesend waren. Die geringere Truppenzahl bildet daher das Maximum an Truppen, die fallen können (Die Truppenzahl bezieht sich dabei aber auf die Anzahl aller Truppen die am Kampf teilgenommen haben, was auch die Unterstützer einschließt).
2. Die minimale Anzahl an fallenden Truppen ist die (abgerundete) Hälfte der maximal fallenden Truppen.
3. Der Sieger und die Unterstützer (egal wen sie unterstützt haben) können nicht komplett ausgelöscht werden. Die maximale Anzahl fallender Truppen ist auch durch die Truppen des Siegers und der Unterstützer beschränkt, da beim diesen mindestens eine Truppe überlebt.
4. Der Sieger kann zwar entscheiden auf welchen Feldern des Verlierers wie viele Truppen fallen (auch bei den Unterstützern), aber beim Gewinner selbst gibt es einige Einschränkungen: Das siegreiche Feld selbst trägt so viele fallende Truppen wie möglich (eine Truppe muss übrig bleiben). Nur die restlichen fallenden Truppen (falls vorhanden) kann wieder der Gewinner auf seine Unterstützenden Felder verteilen.
5. Kann die genaue Anzahl der fallende Truppen nicht eingehalten werden, muss eine Truppe mehr fallen als vom Sieger gefordert. Das ist z.B. der Fall wenn eine ungrade Anzahl von fallenden ausgewählt wird, aber auf einer der beiden Seiten nur Crimson Raider Truppen vorhanden sind, deren Kampfstärke 2 beträgt.

Da Bilder aber bekanntlich mehr sagen als tausend Worte ist der Ablauf der fallenden Truppen nachfolgend nochmal in einem Diagramm in Abbildung 3.4 dargestellt.

Diese Regeln, obwohl sie recht kompliziert klingen, sind nur zur groben Einschätzung gedacht. Das Programm wird den Spieler keine Fehlerhaften Eingaben machen lassen und die möglichen Intervalle schon vorgeben.

Merken sollte sich ein Spieler nur Folgendes:

- Viele Truppen die am Kampf teilnehmen (Unterstützungen mit eingerechnet) bedeuten, dass viele Truppen fallen
- Der Sieger und die Unterstützer können nicht komplett ausgelöscht werden (egal wer Unterstützt wurde)
- Auch bei Unterstützenden Feldern können Truppen fallen
- Seine Kämpfe zu gewinnen ist immer sinnvoll, da (neben dem offensichtlichen Vorteil) der Sieger die fallenden Truppen auf allen Feldern bestimmen darf

3. Regeln

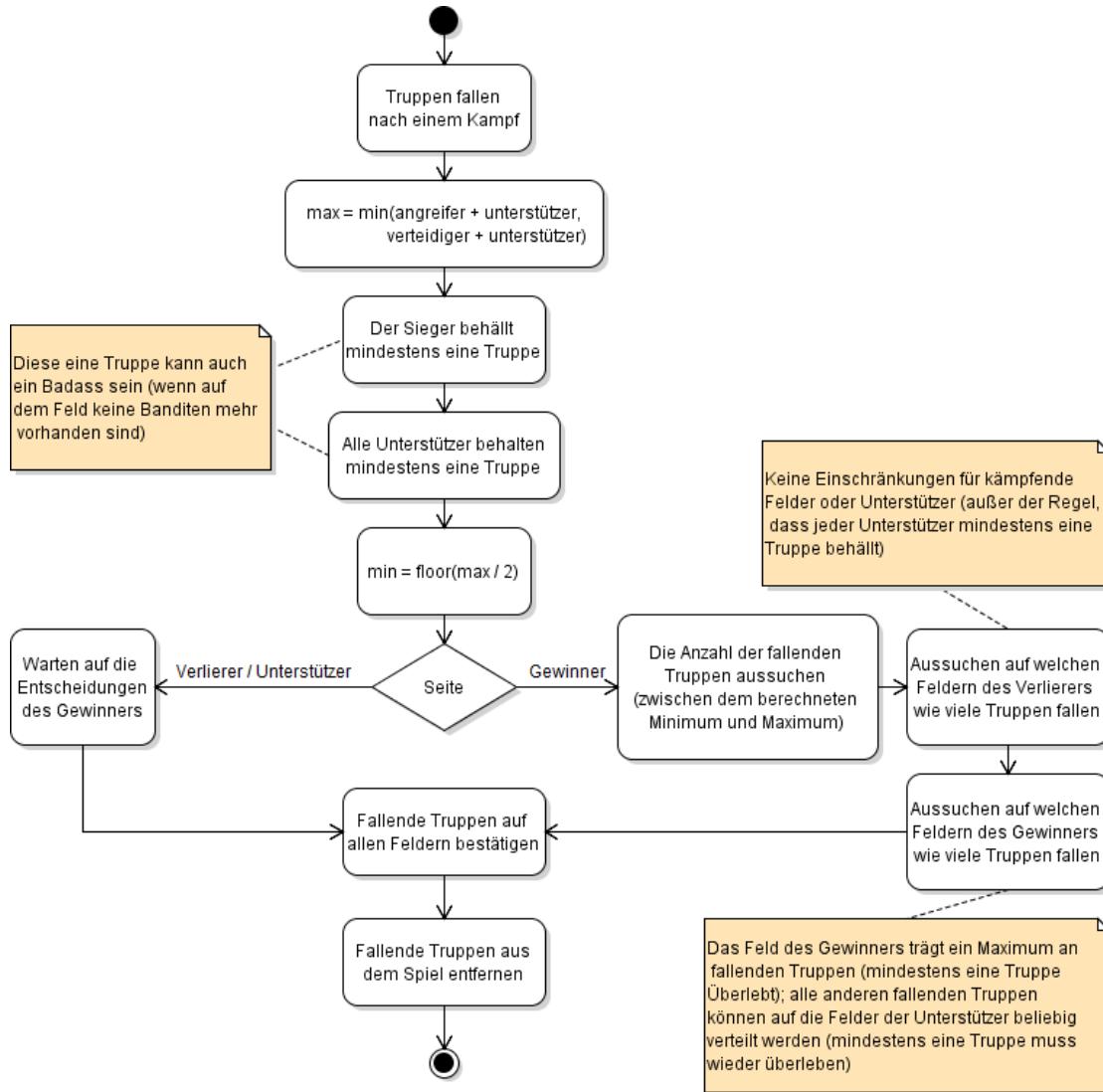


Abbildung 3.4.: Ablauf: Fallende Truppen auswählen

3. Regeln

3.6.7. Gefallene Truppen vom Feld Entfernen

Nachdem jeder Spieler informiert wurde in welchen seiner Felder Truppen fallen, sucht jeder Spieler selber aus welche Truppen das sein sollen. Es ist also dem Spieler überlassen ob er lieber zwei Banditen (Kampfstärke 1) oder einen Crimson Raider (Kampfstärke 2) vom Feld nehmen will.

Auch hier wird die korrekte Eingabe vom Programm überwacht, sodass Fehlerhafte eingaben ausgeschlossen werden. Eine Fehlerhafte eingabe währe es auch wenn ein Spieler unnötig viele Einheiten sterben lässt. Muss nur eine Truppe vom Feld genommen werden, kann es maximal passieren, dass ein Crimson Raider der Kampfstärke 2 fällt, wenn kein Bandit mehr vorhanden ist. Es ist aber nicht zulässig einen Banditen und einen Crimson Raider vom Feld zu entfernen, wenn nur 2 Truppen (also eine Kampfstärke von 2 Truppen) vom Feld entfernt werden muss. Auch wenn man seinen inkompetenten Truppen, wenn sie mal wieder einen Kampf verloren haben, oft den Tod wünscht.

3.6.8. Kampf gegen Neutrale Einheiten

Der Kampf gegen neutrale Einheiten (Skags, Thresher oder Stalker) unterscheidet sich leicht von normalen Kämpfen zwischen zwei Spielern.

Die neutralen Einheiten werden zu Beginn des Spiels zufällig auf den noch leeren Feldern des Spielfelds verteilt. Neutrale Einheiten können keinen Kampf beginnen, sondern nur von Spielern angegriffen werden. Allerdings können einige der Neutralen Truppen sich (begrenzt) bewegen. Allerdings nur auf Feldern die noch neutral sind (auf denen also keine Truppe eines Spielers im Moment ist oder vorher schon war).

Der Kampf mit neutralen Einheiten verläuft geringfügig anders als normale Kämpfe. Da die neutralen Einheiten noch weniger Intelligent sind als die Truppen, die von den Spielern befehligt werden (auch wenn das manchmal schwer zu glauben ist) können sie mit Unterstützungen durch Heckenschützen nicht umgehen. Daher fallen beim Kampf gegen neutrale Einheiten keine der unterstützenden Truppen, sondern es fallen nur so viele angreifende Truppen wie neutrale Einheiten das Feld verteidigen (Es gilt aber weiterhin die Regel, dass mindestens eine Siegertruppe überlebt).

Wenn die Truppenstärke der Angreifer gleich denen der neutralen ist gilt wie bei jedem Kampf, dass der Verteidiger gewinnt.

Helden können weder von, noch gegen neutrale Einheiten eingesetzt werden, wodurch die benötigte Truppenstärke einfach zu berechnen ist (eine Außnahme bilden Spezialeffekte, wie z.B. der vor Sir Hammerlock, der als Zug ausgeführt wird und bis zu 3 neutrale Einheiten tötet). Auch die Unterstützung der neutralen Einheiten ist unmöglich. Ein Gegner kann sich also nicht auf die Seite der neutralen schlagen um diese zu unterstützen, da die Verhandlungen zwischen ein paar hirnlosen Gestallten und den noch weniger intelligenten Skags, Threshern oder Stalkern nicht sonderlich sinstiftend wären. Einen Gegner gegen die neutralen Einheiten zu unterstützen (z.B. wenn diese beiden Spielern im Weg

3. Regeln

sind) ist allerdings möglich.

Sind die neutralen Einheiten einmal besiegt können diese nicht wieder auf das Feld zurückkehren, sondern sind einfach besiegt worden. Wurden die Neutralen Truppen aber nicht besiegt, und sind noch einige übrig geblieben, können sich die neutralen Truppen der Thresher zu Beginn jeder Runde wieder vermehren.

3.7. Truppen

3.7.1. Banditen



Abbildung 3.5.: Bandit: Hirntoter, billiger Selbstmordkandidat

Banditen sind die standart Einheiten jedes Spielers. Es sind leicht anzuwerbende und noch leichter zu ersetzen Söldner, die für ein paar Credits und etwas Munition auf alles ballern was sich bewegt. Und wenn es sich nicht bewegt stöhrt das auch nicht weiter.

Die Truppenstärke eines Banditen beträgt 1, da es sich eben nur um kleine Banditen von Pandora handelt, die so grade im stande sind das gefährliche Ende an ihrer Waffe zu finden (meistens jedenfalls). Gegen einen vernünftigen Badass haben diese Kerle nicht die geringste Chance.

Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler 6 Banditen die er auf dem Spielfeld um seine Basis herum verteilen kann. Mit diesen Starteinheiten kann die Eroberung der gesammten Karte beginnen. Da man mit 6 Banditen aber kaum die gesammte Karte erobern kann, können immer neue Banditen rekrutiert werden. Daher muss man nicht besonders darauf achten das sie überleben, sondern kann ruhig mal ein paar dieser Selbstmordkandidaten auf ein Himmelfahrtskommando schicken.

Wer sich an dieser Stelle wundert, dass man in diesem Spiel nicht die Helden, sondern einen haufen hirntoter, kriegstreibender Banditen spielt, dem sei erneut gesagt: In diesem eindeutig gewaltverherrlichenden Spiel geht es nicht darum Frieden zu stiften oder die Welt zu Retten! Es geht darum mit einer Hand voll Truppen möglichst viele Gebiete zu erobern, seine Gegenspieler zu dezimieren und zur Weißglut zu treiben,

3. Regeln

und damit möglichst viele Siegpunkte zu erlangen um am Ende des Spiels den Titel des "BADASSIGSTEN SUPER-BADASS ALLER BADASSES" zu gewinnen.

Wem dieses Spiel jetzt zu brutal und idiotisch vorkommt, dem wird empfohlen das Spiel beiseite zu legen und stattdessen eine entspannte Runde "Hello Kitty Online" zu spielen.

3.7.2. Crimson Raiders



Abbildung 3.6.: Crimson Raider: Badass Truppe

Die Crimson Raiders sind die zweite Art von Truppen, die ein Spieler in diesem Spiel kontrollieren kann. Die Raiders sind Eliteeinheiten, die dem Status eines Badass schon deutlich näher kommen als einfache Banditen.

Glücklicherweise müssen Banditen ihr elendes Dasein als Banditen nicht für immer ertragen und der Spieler muss sie ebenfalls nicht ewig ertragen. Neben dem offensichtlichen Ausweg aus der scheinbar Hoffnungslosen Situation eines Banditen (einem Himmelfahrtskommando) kann ein Bandit vom Spieler zu einem Crimson Raider aufgerüstet werden.

Um einen Banditen zu einem Crimson Raider aufzurüsten, wird eine Ausbildungsstätte benötigt. Diese kann als Gebäude auf einem der eroberten Felder des Spielers errichtet werden. Es handelt sich dabei um das Gebäude "Mr. Torgues Badass Dome of Badassitude", der irgendwo auf der Karte errichtet werden kann, um die Möglichkeit zu haben alle Banditen zu Crimson Raider aufzurüsten.

Ein Crimson Raider kann also durch die Aufrüstung eines Banditen oder direkt bei der Rekrutierung erhalten werden. Da der Crimson Raider eine Kampfstärke von 2 hat, werden für die Rekrutierung auch 2 Rekrutierungspunkte benötigt, oder 1 Punkt wenn ein Bandit aufgerüstet werden soll.

Der Vorteil der Crimson Raiders liegt (abgesehen davon, dass sie einfach viel cooler sind als einfache Banditen) darin, dass sie die gleiche Kampfstärke haben wie zwei Banditen. Die Kosten für einen Crimson Raider sind zwar höher als die für einen Banditen, aber deutlich niedriger als die Kosten dafür, immer zwei Truppen befehligen zu müssen.

3. Regeln

Die Genaue berechnung der Kosten (die größtenteils vom Programm übernommen wird) wird in einem späteren Kapitel genauer beschrieben.

3.7.3. Neutrale Einheiten

Neutrale Einheiten sind freundliche, kleine Biester, die es überall auf der gesammelten Karte geben kann. Es kann zwar hin und wieder passieren, dass sie einem die Gliedmaßen abreißen, oder jemandem die Innereien nach außen bringen, aber eigentlich wollen diese Tiere nur Spielen.

Nichts desto trotz sind sie meistens im Weg und müssen daher von den Spielern ausgelöscht werden. Die neutralen Einheiten des Spiels sind Skags, Thresher und Stalker. Sie werden zu Beginn (nach der Positionierung der Truppen) zufällig auf den Feld verteilt.

Die Regeln im Kampf gegen die neutralen Einheiten können im Kapitel über Kämpfe nachgelesen werden.

Die verschiedenen neutralen Einheiten haben verschiedene Eigenschaften, die im Folgenden erläutert werden.

Skags



Abbildung 3.7.: Skag: Frisst und scheidet aus nur einer Öffnung

Skags sind häufig vorkommende Biester, die immer in ihren Gebieten bleiben, bis ein Spieler sich entscheidet dieses Gebiet erobern zu wollen, wofür die Skags erstmal besiegt werden müssen. Angreifern das Leben schwer zu machen ist das einzige was Skags den ganzen Tag lang tun. Kommt man nicht in ihre Nähe, sind diese Biester garnicht so schlimm, und man verliert auch deutlich weniger Gliedmaßen. Aber dafür behalten die Skags ihr Gebiet, was man wahrscheinlich haben will. Und wenn man ein Gebiet erobern will, was kümmern einen da schon ein paar Fehlende Gliedmaßen?!

Ein Skag hat eine Kampfstärke von 1 und wird einfach nur auf einen Spieler warten, der sich mit ihm anlegen will.

Thresher

Thresher sind nervige kleine, wurmähnliche Biester, die von irgendeinem Genie freigelassen wurden und sich seitdem Vermehren wie blöd. Die Thresher haben wie die Skags

3. Regeln



Abbildung 3.8.: Thresher: Unterirdisch lebende Wurm-Biester

eine Kampfstärke von 1 und müssen vom Spieler besiegt werden, der das Feld erobern will auf dem sie sich befinden.

Der Unterschied zu Skags ist, dass die Thresher sich unterirdisch vortbewegen können und so auch auf andere Felder gelangen können. Sie können sich aber nur auf angrenzende Felder bewegen, die entweder leer und noch nicht erobert sind, oder auf denen sich schon andere Thresher befinden.

Eine weitere nervtötende Eigenschaft dieser Tiere ist, dass sie sich während des Spiels vermehren können. Auf einem Feld, dass von Threshern besetzt ist, kann also in jeder Runde ein weiterer Thresher hinzukommen (bis zu 5 Thresher). Man sollte also nicht zu lange warten um diese neutralen Einheiten zu bekämpfen.

Bei den Threshern besteht bei jeder endenden Runde eine Chance von ca 33%, dass diese sich entweder Bewegen oder vermehren (jeweils 33%). Falls sie sich bewegen kann sich jeder von ihnen einzeln Bewegen (es müssen sich aber nicht alle bewegen). In welches angrenzende Feld sie sich bewegen ist zufällig und gleich-verteilt. Es besteht auch eine (33% Chance, dass die Thresher in dieser Runde faul sind und garnichts tun.

Stalker



Abbildung 3.9.: Stalker: Flinke kleine Biester mit Tarnvorrichtungen

Die dritte neutrale Einheit in diesem Spiel sind Stalker. Stalker sind ziemlich flinke Biester, mit der unangenehmen Angewohnheit sich zu Tarnen um an gegnern vorbei zu kommen. Stalker können sich daher, am Ende jeder runde, über die gesamte Karte bewegen, ohne durch Truppen der Spieler oder anderer neutraler Einheiten aufgehalten zu werden. Stalker können sich so zu jedem leeren, nicht eroberten Gebiet und in jedes Gebiet in dem sich bereits andere Stalker befinden bewegen. Wie weit dieses Feld vom

3. Regeln

ursprünglichen Feld der Stalker entfernt ist spielt dabei keine Rolle. Anders als Thresher vermehren sie sich aber nicht.

Anstatt sie anzugreifen um ihr Gebiet zu erobern, kann ein Spieler also auch abwarten, bis sich die Stalker weg bewegen. Es könnten sich aber genau so gut weitere Stalker auf das zu erobernde Gebiet bewegen.

Bei Stalkern besteht in jedem von ihnen kontrollierten Gebiet zum Ende jeder Runde eine Chance von 66%, dass die Stalker sich bewegen. Sie können sich aber alle einzeln bewegen (auf verschiedene Felder) oder auch auf ihrem Feld bleiben. Es kann sich also auch ein Stalker weg bewegen während ein anderer bleibt wo er ist.

Wie die anderen neutralen Einheiten auch, hat ein Stalker eine Kampfstärke von 1. Wann und wie sie zu besiegen sind ist aber durch die unvorhersehbaren Bewegungen nicht so trivial wie z.B. bei Skags.

3.8. Gebäude



3.8.1. Einsatz von Gebäuden

Gebäude sind in diesem Spiel wichtig, um die Versorgung der Truppen mit Credits und Munition zu gewährleisten, die Nachschublinien zu verbessern, die Verteidigung der Gebiete zu verbessern und neue Truppen zu rekrutieren.

Gebäude können von jedem Spieler auf allen Feldern errichtet werden, die er besitzt. Pro Feld kann aber nur ein Gebäude errichtet werden. Damit die Gebäude nicht zu viel Platz einnehmen, können viele Gebäude auch aufgerüstet werden, um die Produktivität zu erhöhen.

Um eine funktionierende Armee zu erhalten ist das Errichten von Gebäuden dringend notwendig. Ohne Munition können die Truppen nunmal nicht schießen, und ohne

3. Regeln

Bezahlung werden sie auch nicht schießen (vielleicht aber auch in die falsche Richtung...)

Die Funktionen der Verschiedenen Gebäude, die ein Spieler errichten kann wird in den folgenden Abschnitten und im Anhang in Kapitel A.2 erklärt.

3.8.2. Gebäude Aufrüsten

Da man für eine funktionierende Armee viele Ressourcen benötigt und nicht immer den Platz hat so viele Gebäude zu errichten, können viele der Gebäude aufgerüstet werden, um die Produktion des Nachschubs zu verbessern, oder die Produktivität anders zu steigern (z.B. können Geschütze verbessert werden, um die Verteidigung weiter zu erhöhen).

Welche Gebäude aufgerüstet werden können und was das Aufrüsten kostet ist im Anhang für jedes Gebäude beschrieben. Es wird aber auch in den Spieldialogen angezeigt.

3.8.3. Gebäude Abreißen

Einmal errichtete Gebäude müssen nicht für immer stehen bleiben. Was einmal aufgebaut wurde kann natürlich auch wieder abgerissen werden.

Dazu wird nur ein Bautrupp benötigt, der das Gebäude vorschriftsgemäß zerlegt und abtransportiert. Alternativ kann man aber auch ein paar Truppen etwas Dynamit oder ähnliches geben und das blöde Ding einfach in die Luft jagen. Die zweite Methode könnte möglicherweise etwas schneller und günstiger sein.

Auch wenn hier oft darauf hingewiesen wird, dass die befehligenen Truppen meistens etwas "Pech beim denken" haben, können sie aber trotzdem mit explosiven Dingen umgehen. Sie verlieren vielleicht mal ein paar Finger oder andere Gliedmaßen, aber beim Abreißen der Gebäude verliert ein Spieler keine Truppen.

Das Abreißen von Gebäuden kann nötig sein um zu verhindern, dass Gebäude dem Feind in die Hände fallen, wenn das Feld erobert wird. Die meisten Gebäude bleiben nämlich erhalten, nachdem ein gegnerischer Spieler das Feld erobert hat und werden von diesem übernommen. Das gilt aber nicht für alle Gebäude (Tiny Tinas Landmienen oder Rolands Geschütze werden bei einer Übernahme automatisch zerstört). Es kann auch sinnvoll sein ein Gebäude abzureißen, wenn man nur kurz ein Feld eines Gegners erobern konnte, auf dem sich ein strategisch wichtiges Gebäude befand.

Eine Ausnahme bei Gebäuden bildet "Prinzessin Arschgaul's Palast", der die Basis jedes Spielers ist. Der Palast kann niemals abgerissen werden. Weder von dem Spieler der ihn errichtet hat, noch von einem anderen Spieler. Allerdings kann der Palast erobert und von anderen Spielern übernommen werden, die dann die Ressourcen des Palastes in der nächsten Runde erhalten, bis er zurück erobert wurde.

3. Regeln

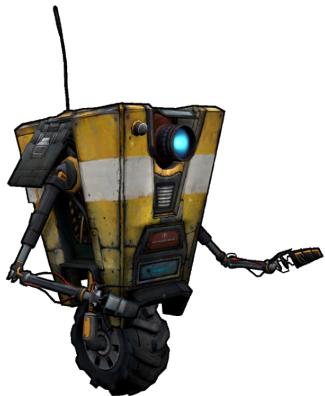


Abbildung 3.10.: CL4P-TP - Seine Freunde nennen ihn Claptrap (das heißt das würden sie, falls sie noch leben würden, oder je existiert hätten)

3.9. Helden

3.9.1. Heldenkarten Erhalten

Um im Kampf Unterstützung durch Helden zu erhalten benötigt ein Spieler Heldenkarten. Diese Karten können entweder im Kampf als zusätzliche Truppenstärke eingesetzt werden oder ihr Spezialeffekt kann eingesetzt werden. Manche Helden haben Spezialeffekte, die im Kampf eingesetzt werden können. Andere Spezialeffekte können als Spezialzug eingesetzt werden, in dem ein Spieler eine Aktion ausführen kann, die nur durch den Einsatz der speziellen Heldenkarte möglich ist.

Um einen Helden im Kampf oder als Zug einsetzen zu können, muss ein Spieler zunächst über Heldenkarten verfügen, die er einsetzen kann. Um Heldenkarten zu erhalten müssen die Helden Rekrutiert werden. Im Gegensatz zu normalen Truppen werden Helden aber nicht mit Credits und Munition bezahlt, sondern mit Eridium. Helden zu Rekrutieren ist ein Zug, den jeder Spieler einmal pro Runde ausführen kann. Wie viele Helden bei der Rekrutierung verpflichtet werden ist dem Spieler überlassen.

Jeder Spieler kann maximal 5 Heldenkarten auf einmal besitzen. Die anderen Spieler können sehen wie viele Heldenkarten ein Spieler besitzt, aber nicht welche. Die Helden die der Spieler erhält werden zufällig ausgewählt, wenn er sie rekrutiert. Sie sind aber nicht völlig zufällig. Zu Beginn des Spiels wird ein Kartenstapel erzeugt, der alle Helden enthält, die im Spiel zur Verfügung stehen. Sind das nicht genug Helden, damit jeder Spieler die maximale Zahl von 5 Helden aufnehmen kann, wird jeder Held zweimal zum Stapel hinzugefügt usw.

Die zweite Möglichkeit Heldenkarten zu erhalten ist durch die Skills eines Spielers. Jenachdem wie die Skillpunkte in dem verwendeten Skillprofil verteilt sind, kann ein Spieler zu Beginn des Spiels über 0 bis 3 Helden verfügen.

Eine Übersicht über alle im Spiel verfügbaren Helden ist im Anhang in Kapitel A.1 aufgeführt.

3. Regeln



Abbildung 3.11.: Mr. Torgue: EXPLOSIONSGERÄUSCH

3.9.2. Einsatz von Helden

Um eine Heldenkarte einsetzen zu können muss ein Spieler vorher die Heldenkarte besitzen. Die Karten können also nur von der Hand ausgespielt werden und nicht gekauft werden sobald man einen Helden brauchen könnte. Eine gewisse Vorausplanung ist also notwendig.

Will ein Spieler den Spezialeffekt eines Helden als Zug ausführen, kann er einen Helden von seiner Hand auswählen, und den Spezialeffekt im Helden Dialog ausführen. Soll ein Held in einem Kampf eingesetzt werden wird der Spieler automatisch gefragt, ob er einen Helden einsetzen möchte, welchen Helden er einsetzen möchte und ob er die zusätzliche Kampfstärke des Helden oder den Spezialeffekt einsetzen möchte.

Die Spezialeffekte können nur eingesetzt werden, wenn sie für die Situation geeignet sind. Ein Spezialeffekt der als Zug ausgeführt werden muss kann nicht im Kampf eingesetzt werden und andersrum. Wann ein Spezialeffekt eingesetzt werden kann, welchen Effekt eine Karte hat und welche Kampfstärke ein Held hat ist in den Abschnitten im Anhang erklärt, in denen jeder Held detailliert beschrieben wird.

Nachdem der Held eingesetzt wurde (unabhängig davon ob der ausgewählte Spezialeffekt in einem Kampf benötigt wurde oder nicht) wird die Heldenkarte wieder zurück in den Kartenstapel gelegt und es wird neu gemischt.

3.10. Befehle

3.10.1. Befehle Einsetzen

Damit die auf dem Feld positionierten Truppen nicht nur Herumstehen und Munition vergäuden müssen die Truppen Befehle erhalten. Diese Befehle werden in Form von Befehlsmarkern erteilt, die auf den Feldern positioniert werden, auf denen sich die Truppen oder Gebäude befinden.

3. Regeln

Mansche Befehle können nur von Truppen ausgeführt werden und können daher nur auf die Felder gelegt werden, auf denen sich auch Truppen befinden. Andere Befehle können auch ausgeführt werden, wenn sich bestimmte Gebäude auf den Feldern befinden, auf denen die Befehle ausgeführt werden sollen. Mit den Befehlen, die den Truppen oder Gebäuden erteilt werden, können verschiedene Aktionen ausgeführt werden. Die Befehle werden dafür als Marker auf das Feld gelegt. Je nach Befehl kann ein Feld dann verschiedene Aktionen ausführen.

Das Ausführen der Befehle geschieht erst nachdem alle Spieler ihre Befehle auf dem Feld platziert haben. Die Befehle werden dann in der Spielerreihenfolge ausgeführt. Jeder Spieler darf einen Befehl seiner Wahl ausführen. Dannach ist der nächste Spieler an der Reihe. Das wird solange wiederholt, bis ein Spieler keine Befehle mehr ausführen kann oder will und daher passt.

Einige der Befehle können nicht vom Spieler selber ausgeführt werden, sondern werden erst aktiviert wenn ein bestimmtes Ereigniss eintritt. Hat ein Feld z.B. einen Rückzugsbefehl, wird dieser nicht vom Spieler ausgeführt, sondern erst wenn das Feld angegriffen wird.

Von jeder Art von Befehl hat ein Spieler nur eine bestimmte Anzahl, die er ausführen kann. Werden mehr Befehle benötigt, kann ein Spieler aber auch mehr der Befehle ausführen, indem er mit Eridium neue Befehlsmarker kauft.

Welche Befehle es gibt, welchen Zweck sie haben und wie sie ausgeführt werden können wird in den nächsten Abschnitten erklärt.

3.10.2. Kosten für Befehle

Um den Truppen Befehle zu erteilen müssen die Befehle natürlich bezahlt werden. Die Kosten für die verschiedenen Befehle sind dabei immer unterschiedlich.

Mansche Befehle haben feste Kosten, die bei der Erteilung des Befehls von den Ressourcen des Spielers abgezogen werden. Bei anderen Befehlen hängen die Kosten für den Befehl von der Anzahl und der Art der Truppen ab, die den Befehl erhalten. Z.B. wird ein Marschbefehl teurer, je mehr Truppen an diesem Befehl beteiligt sind. Dabei ist es egal wie viele Truppen (z.B. für einen Marschbefehl) am Ende benutzt werden. Es zählt nur wie viele Truppen sich auf dem Feld befinden, wenn der Befehl erteilt wird. Andere Befehle haben auch Feste Kosten für Credits und dafür hängt die Munition von der Truppenstärke ab, oder andersherum.

Wieder andere Befehle kosten den Spieler garnichts, wenn sie auf dem Feld platziert werden, sondern Kosten erst wenn sie ausgeführt werden (Ein Aufbaubefehl kostet den Spieler z.B. erst bei der Ausführung Ressourcen, da die Gebäude verschieden viel Kosten). Wird ein solcher Befehl nicht ausgeführt fallen auch keine Kosten an.

Wird ein Befehl auf einem Feld platziert, der am Ende der Runde garnicht benutzt wurde, erhält der Spieler die Kosten für den Befehl NICHT zurück. Man sollte sich also gut überlegen welche Befehle man erteilen möchte.

3. Regeln

Wie viel ein Befehl einen Spieler kostet wird beim Erteilen des Befehls angezeigt. Hat ein Spieler keine Ressourcen mehr übrig, kann er auch keine Befehle mehr erteilen. Die Kosten für die Befehle kann ein Spieler aber zurück erhalten, wenn er einen Befehl, den er gelegt hat, wieder rückgängig machen will. Das geht allerdings nur solange die Befehle noch nicht mit dem Beenden der Planungsphase bestätigt wurden.

Die Befehle werden immer mit Credits und Munition bezahlt. Eridium wird nur benötigt um neue Befehlsmarker zu kaufen, wenn ein Spieler mehr Marker eines bestimmten Typs benötigt als er besitzt. Mehr Marker können aber auch durch Rundenboni erhalten werden, auf denen manchmal zusätzliche Befehlsmarker für eine Runde vorhanden sind.

Sind die Kosten für einen Befehl fest, können sie einfach nachgesehen werden. Die Kosten für Befehle, die von den ausführenden Truppen abhängen müssen erst noch berechnet werden. Die Kosten werden aber auch vom Programm berechnet und dem Spieler in der Planungsphase angezeigt. Als Faustregel kann man sich merken, dass die Befehle schnell teurer werden, je mehr Truppen die Befehle ausführen.

Die Formel, nach der die Kosten für einen Befehl (sowohl in Credits als auch in Munition) berechnet werden ist folgende:

$$\text{Truppenkosten} + \text{Befehlsspezifischer Faktor} * \text{Anzahl der ausführenden Truppen}^2$$

Die Truppenkosten berechnen sich dabei aus der Summe der Kosten für jede einzelne Truppe, die sich auf dem Feld befindet. Ein Bandit kostet 5 Credits oder Munition, ein Crimson Raider 10. Der Befehlsspezifische Faktor hängt vom Befehl ab, der erteilt werden soll und kann in den nächsten Abschnitten für jeden Befehl nachgesehen werden. Die Anzahl der ausführenden Truppen ist die Anzahl an Truppen, die sich zum Zeitpunkt an dem der Befehl erteilt wird auf dem Feld befinden, das den Befehl erhält.

Ein Beispiel:

Ein Feld, auf dem sich ein Bandit und ein Crimson Raider befinden erhält einen Marschbefehl. Der Faktor für einen Marschbefehl ist 3 für Credits und 4 für Munition.

Truppenkosten (Credits):

$$5\text{Credits} + 5\text{Credits}$$

Befehlsfaktor:

$$3\text{Credits}$$

Ausführende Einheiten:

$$2^2 = 4$$

Truppenkosten (Munition):

$$10\text{Munition} + 15\text{Munition}$$

3. Regeln

Der Befehl kostet daher:

$$10\text{Credits} + 3\text{Credits} * 4 = 22\text{Credits}$$

$$25\text{Muniton} + 4\text{Muniton} * 4 = 41\text{Muniton}$$

Ein weiteres Beispiel:

Ein Feld mit 3 Banditen und 2 Crimson Raiders erhält einen Unterstützungsbefehl. Der Spezifische Faktor ist 2 Credits und 3 Munition.

Truppenkosten (Credits):

$$3 * 5\text{Credits} + 2 * 5\text{Credits}$$

Befehlsfaktor:

$$2\text{Credits}$$

Ausführende Einheiten:

$$5^2 = 25$$

Der Befehl kostet daher:

$$25\text{Credits} + 2\text{Credits} * 25 = 75\text{Credits}$$

$$60\text{Muniton} + 3\text{Muniton} * 25 = 135\text{Muniton}$$

3.10.3. Märsche



Abbildung 3.12.: Bewegungsbefehl

Der wahrscheinlich wichtigste Befehl in diesem Spiel ist der Marschbefehl. Mit dem Marschbefehl können Truppen von einem Feld in andere Felder bewegt werden. Werden die Truppen dabei in ein Feindliches Gebiet (oder ein neutrales Gebiet mit Skags) bewegt entsteht ein Kampf und die Vorherschaft um das Feld wird in einer prächtigen Schießerei entschieden.

Die Truppen können mit einem Marschbefehl auch in verschiedene Felder bewegt werden. Es darf aber maximal ein Feld angegriffen oder erobert werden. Es ist also nur ein Marsch in ein gegnerisches oder Neutrales Feld (egal ob mit oder ohne Skags) erlaubt.

3. Regeln

Wie viele Truppen sich im selben Zug in andere, bereits kontrollierte Felder bewegen ist egal.

Mit einem normalen Marschbefehl dürfen die Truppen nur ein Feld weiter bewegt werden. Sie können aber auch um bis zu 2 Felder weit bewegt werden, wenn sich auf dem Feld, auf dem sich die Truppen und der Marschbefehl befindet ein Catch-A-Ride befindet (ein Gebäude, das ein Spieler dort errichten kann). Dabei dürfen die Truppen aber nur durch schon kontrollierte Gebiete bewegt werden und sich wie bei einem normalen Marsch nur in maximal ein Gebiet begeben, das nicht kontrolliert wird.

In einer normalen Runde erhält ein Spieler 3 Marschbefehle. Er kann mehr erhalten, indem er einen Rundenbonus wählt, der einen zusätzlichen Marschbefehl enthält, oder indem ein zusätzlicher Befehl in der Planungsphase gekauft wird. Die Kosten für den Befehl hängen von der Anzahl und der Art der Truppen ab, die den Befehl ausführen.

Mit dem Marschbefehl können auch strategische Manöver ausgeführt werden, um Kosten zu sparen. Der Befehl wird bezahlt, sobald er auf das Feld gelegt wird. Ist zu diesem Zeitpunkt nur eine Truppe auf dem Feld, kostet der Befehl vergleichsweise wenig. Werden dann von mehreren Feldern Truppen auf das Feld mit dem Marschbefehl bewegt, bevor dieser ausgeführt wurde, können alle Truppen die sich auf dem Feld befinden bewegt werden, auch wenn man nur deutlich weniger für den Befehl bezahlt hat.

Wem solche Strategischen Kniffe gelingen, der kann auch mal mit nur wenigen Ressourcen eine große Armee zum Angriff auf ein Feld führen.

Die Spezifischen Faktoren für den Marschbefehl sind:

3 Credits, 4 Munition

3.10.4. Unterstützung



Abbildung 3.13.: Unterstützungsbefehl

Der Unterstützungsbefehl ist ein sehr wichtiger Befehl in diesem Spiel. Durch Unterstützungen kann ein Spieler mehr Truppen in einen Kampf einbringen, in dem er sonst nur wenige Truppen hätte. Außerdem kann ein Spieler in einen Kampf eingreifen und die eine oder die andere Seite unterstützen, auch wenn er selber nicht eine der kämpfenden Parteien ist. Dadurch kann eine Verhandlungsposition deutlich verbessert werden.

3. Regeln

Durch die Unterstützung kann auch leichter ein großes Gebiet verteidigt werden, indem man eine Starke Armee zur Unterstützung in ein Feld stellt, das sich neben vielen Frontlinien befindet, die nicht so stark befestigt sind. Damit man sich nicht für einen Kampfeinsatz entscheiden muss und seinen Truppen keine lustige Schießerei vorenthalten muss kann ein Unterstützungsbefehl immer wieder ausgeführt werden, wenn in einem angrenzenden Feld ein Kampf stattfindet. Nachdem die Unterstützung gewährt wurde bleibt der Unterstützungsbefehl also erhalten.

Ein Unterstützungsbefehl kann nur entfernt werden, wenn das Feld auf dem sich der Befehl befindet durch den Gegner erobert wird, der Befehl mit einem Überfallbefehl von einem Gegner entfernt wird, oder die Runde beendet ist. Der Unterstützungsbefehl wird am Ende der Runde erst entfernt, wenn alle Spieler gepasst haben. Hat der Spieler, der den Befehl gelegt hat gepasst bleibt der Befehl also erhalten (außer er ist der letzte Spieler der noch nicht gepasst hatte). Der Befehl kann auch nach dem passen weiter benutzt werden, wenn die Unterstützung möglich währe.

Die Kosten für den Unterstützungsbefehl fallen nur einmal an, wenn der Befehl in der Planungsphase erteilt wird. Wie oft er dann in der Ausführungsphase benutzt wird ist egal. Die Kosten in einem Kampf können durch eine Geschickte Unterstützung gut verringert werden, indem die Truppen für den Kampf aufgeteilt werden und ein Feld einen Marsch- und das andere Feld einen Unterstützungsbefehl erhält. Es werden zwar beide Felder bezahlt, aber da die anzahl der Truppen auf beiden Feldern geringer ist (und da die Anzahl der Truppen Quadratisch in die Kosten eingeht) sind die Kosten eines Angriffs deutlich geringer, wenn die Truppen aufgeteilt werden.

Die Spezifischen Faktoren für den Unterstützungsbefehl sind:

2 Credits, 3 Munition

Ein Beispiel:

Ein Feld soll mit 10 Banditen angegriffen werden. Ein einfacher Angriff von einem Feld aus würde hohe Kosten verursachen:

$$50\text{Credits} + 3\text{Credits} * 10^2 = 350\text{Credits}$$

$$100\text{Munition} + 4\text{Munition} * 10^2 = 500\text{Munition}$$

Das Feld mit 5 Banditen anzugreifen und die weiteren 5 Banditen als Unterstützung zu haben kostet hingegen weniger:

$$25\text{Credits} + 3\text{Credits} * 5^2 = 100\text{Credits} \text{ (der Marschbefehl)}$$

$$25\text{Credits} + 2\text{Credits} * 5^2 = 75\text{Credits} \text{ (der Unterstützungsbefehl)}$$

$$50\text{Munition} + 4\text{Munition} * 5^2 = 150\text{Munition} \text{ (der Marschbefehl)}$$

$$50\text{Munition} + 3\text{Munition} * 5^2 = 125\text{Munition} \text{ (der Unterstützungsbefehl)}$$

Gesammte Kosten (Angriff aus einem Feld):

350 Credits und 500 Munition

Gesammte Kosten (Angriff mit Unterstützung):

175 Credits und 275 Munition

3. Regeln

Die Kosten für den Angriff mit gleicher Truppenstärke haben sich also beinahe halbiert und der Unterstützungsbefehl kann nach dem Angriff immernoch weiter benutzt werden. Auch wenn ein Kopfloser Frontalangriff immer wieder lustig ist geht es doch besser. Eine geschickte Verteilung der Truppen und das Kämpfen mit Unterstützungen ist also eine sehr gute Strategie.

3.10.5. Überfälle



Abbildung 3.14.: Überfallbefehl

Überfälle sind (neben einem lustigen Zeitvertreib für alle Truppen) eine gute Möglichkeit die Pläne eines Gegners zu durchkreuzen. Mit einem Überfallbefehl kann ein Befehlsmarker aus einem angrenzenden gegnerischen Feld Entfernt werden, damit der Gegner den Zug nicht mehr ausführen kann. Es können aber nicht alle Befehle des Gegners aufgehoben werden. Manche Überfälle würden von einem Gegner, der sich auf einen Kampf vorbereitet hat vereitelt werden. Diese Felder dürfen daher nicht überfallen werden.

Die Befehle, die man durch einen Überfall entfernen kann sind:

- Überfallbefehle des Gegners
- Aufbaubefehle
- Rückzugsbefehle
- Rekrutierungsbefehle
- Resourcen Gewinnungen

Befehle die nicht entfernt werden können sind:

- Marschbefehle
- Unterstützungsbefehle
- Verteidigungen

3. Regeln

Ein Spezialfall sind die Resourcen Gewinnungs Befehle. Diese Befehle werden nicht wie alle anderen Befehle einfach vom Spielfeld entfernt, sondern der Überfallende Spieler erhält die Resourcen, die der Befehl bei der Ausführung eingebracht hätte, da die Truppen die Resourcen bereits beschafft hatten, die man dann nur noch klauen musste. Die Resourcen erhält der überfallende Spieler hinzu. Dem Spieler der überfallen wurde passiert sonst nichts. Er muss keine seiner bereits erhaltenen Resourcen wieder abgeben.

Das Entfernen der Befehle funktioniert nur so lange, wie der Spieler, der die Befehle in der Planungsphase erteilt hat, diese noch nicht ausgeführt hat. Sobald sie ausgeführt wurden können sie nicht mehr nachträglich entfernt werden. Will man einen wichtigen Befehl des Gegners entfernen sollte man also schnell sein und eine Aktion die man zuerst geplant hatte vielleicht zurückstellen.

3.10.6. Rekrutierungen



Abbildung 3.15.: Rekrutierungsbefehl

Rekrutierungen werden benötigt, damit einem Spieler die Selbstmordkandidaten nicht ausgehen, die auf dem Schlachtfeld verheizt wurden.

Mit einem Rekrutierungsbefehl können Truppen mit einer Kampfstärke zwischen 2 und 4 rekrutiert werden. Jenachdem welche Gebäude sich auf dem Feld befinden, dass die Truppen Rekrutiert. Mit der Rekrutierung können entweder Banditen rekrutiert werden, die einen Punkt der durch die Rekrutierung zur Verfügung stehenden Kampfstärke benötigen. Es können auch Crimson Raiders rekrutiert werden, die zwei Punkte benötigen. Oder es können Banditen zu Crimson Raiders aufgerüstet werden, was auch einen Punkt benötigt.

Mit einer Rekrutierung von 4 Punkten könnte man also einen Crimson Raider rekrutieren (2 Punkte) einen Banditen rekrutieren (1 Punkt) und einen Banditen, der sich bereits auf dem Feld befindet zu einem Crimson Raider aufrüsten (1 Punkt). Natürlich könnte man auch einfach 2 Crimson Raiders rekrutieren, was den selben Effekt hätte.

Wie viele Punkte oder Kampfstärken man rekrutieren kann hängt davon ab welches Gebäude sich auf dem Feld befindet, auf dem der Rekrutierungsbefehl ausgeführt wird.

3. Regeln

Auf einem Normalen Feld, auf dem kein Gebäude steht (oder ein Gebäude, dass für die Rekrutierung unwichtig ist), können standartmäßig Truppen der Kampfstärke 2 rekrutiert werden. Auf einem Feld auf dem sich Prinzessin Arschgaul's Palast befindet können Truppen der Kampfstärke 3 rekrutiert werden. Befindet sich auf einem Feld eine von Moxxi's Tavernen, die ein Spieler auf jedem Feld aufbauen kann, auf dem noch kein Gebäude steht, kann ein Spieler ebenfalls Truppen der Kampfstärke 3 rekrutieren. Ist Moxxi's Taverne zu einem größeren Gebäude aufgerüstet worden, können sogar Truppen der Kampfstärke 4 rekrutiert werden.

Das besondere an Moxxi's Tavernen ist, dass von dort aus die Rekrutierten Truppen nicht nur auf das Feld rekrutiert werden können, auf dem der Befehl ausgeführt wurde. Die Truppen können von Moxxi's Taverne aus auch in ein benachbartes Feld rekrutiert werden, das aber schon vom rekrutierenden Spieler kontrolliert werden muss. Damit ist es möglich die Rekrutierten Truppen schneller an die Frontlinie zu bringen. Eine weitere Besonderheit von Moxxi's Tavernen, die aber auch Prinzessin Arschgaul's Palast besitzt, ist, dass der Rekrutierungsbefehl auf den Feldern, die dieses Gebäude besitzen ausgeführt werden kann ohne, dass sich dort Truppen befinden, die den Befehl ausführen. Der Rekrutierungsbefehl kann also direkt von Moxxi's Taverne oder Prinzessin Arschgaul's Palast ausgeführt werden.

Die Taverne funktioniert deswegen, und weil Truppen direkt in benachbarte Gebiete rekrutiert werden können, sehr gut in Verbindung mit Scooter's Catch-A-Ride, von dem aus die Truppen direkt zwei Felder weit bewegt werden können.

Hat man z.B. eine erweiterte Taverne auf einem Feld und direkt daneben ein Catch-A-Ride, auf dem sich eine Truppe befindet, kann man auf dem Feld auf dem sich Moxxi's Taverne befindet einen Rekrutierungsbefehl platzieren und auf dem Feld mit einer Truppe und Scooter's Catch-A-Ride einen Marschbefehl, der vergleichsweise günstig wäre, da er nur für die eine Truppe bezahlt wird. Anschließend kann man den Rekrutierungsbefehl ausführen, die neuen Truppen Rekrutieren, sie auf das Feld mit dem Marschbefehl schicken und anschließend einen Marschbefehl für bis zu 5 Banditen ausführen, für den man nur sehr wenig bezahlt hat. All diese Aktionen kann man in zwei Zügen aufführen, und bezahlt dabei nur den Rekrutierungsbefehl, die Truppen die Rekrutiert wurden und den Marschbefehl für eine Truppe. Es ist sinnvoll bei dem Marschbefehl eine Truppe zurückzulassen um den selben Zug in der nächsten Runde erneut ausführen zu können.

Die Kosten für den Rekrutierungsbefehl hängen nicht von den Truppen ab, die ihn ausführen (da er auch von einem Gebäude und ohne Truppen ausgeführt werden kann). Die Kosten für den Befehl berechnen sich wie folgt:

Das erteilen des Befehls kostet den Spieler immer 20 Credits und 25 Munition. Egal wo der Befehl erteilt wird. Wird der Befehl dann ausgeführt, bezahlt der Spieler den Befehl zwar nicht mehr, aber die Truppen die er rekrutiert müssen bezahlt werden. Einen Banditen zu rekrutieren oder einen Banditen zu einem Crimson Raider aufzurüsten kostet den Spieler 5 Credits und 10 Munition. Einen Crimson Raider zu rekrutieren kostet 10 Credits und 15 Munition. Wenn ein Spieler den Rekrutierungsbefehl ausführt muss

3. Regeln

er nicht unbedingt die gesamte Truppenstärke verwenden, die er rekrutieren könnte. Das kann nötig sein wenn z.B. die Resourcen dafür nicht reichen.

3.10.7. Aufbauen



Abbildung 3.16.: Aufbaubefehl

Ein Aufbaubefehl ist ein besonderer Befehl, da das erteilen dieses Befehls keine Kosten verursacht. Die Truppen die den Befehl ausführen sollen können so lange faul herumsitzen, bis sie genaue anweisungen erhalten welches Gebäude sie bauen, aufrüsten oder abreißen sollen.

Sobald der Befehl ausgeführt wird und bekannt ist, was die Truppen tun sollen geschieht das aufbauen sehr schnell. Das alte Prinzip von Peitsche und noch mehr Peitsche funktioniert halt immer. Alternativ zu einer Peitsche kann auch die Androhung einer Bleivergiftung oder an Skags verfüttert zu werden sehr effektiv sein. Daher sind die Gebäude sofort bereit zum Einsatz, sobald der nächste Spieler seinen Zug beginnt.

Die Kosten für das Aufbauen von Gebäuden hängt nicht von den Truppen ab, die das Gebäude aufbauen, sondern nur vom Gebäude selbst. Die Resourcen werden erst benötigt, sobald der Befehl ausgeführt wird.

Die Kosten für die Gebäude und Aufrüstungen werden dem Spieler im Spiel angezeigt. Die Kosten um ein Gebäude abzureißen sind:

- 30 Credits
- 60 Munition

3.10.8. Resourcen Gewinnung

Mit einem Resourcen-Gewinnungsbefehl kann eine Spieler seine Truppen anweisen Ressourcen zu beschaffen. Da der Befehl dafür genutzt wird Ressourcen zu erhalten kostet er sowohl beim Erteilen als auch beim Ausführen keine Ressourcen, sondern bringt dem Spieler Ressourcen. Da die Truppen die Ressourcen beschaffen und dabei natürlich auch etwas der erhaltenen Ressourcen abzweigen, müssen die Truppen für den Befehl auch nicht bezahlt werden.

3. Regeln



Abbildung 3.17.: Resourcen-Gewinnungsbefehl

Welche Ressourcen durch den Befehl aufgefüllt werden, entscheidet der Spieler bei der Ausführung des Befehls. Es können immer nur entweder Credits, Munition oder Eridium beschafft werden. Mehrere Ressourcen auf einmal zu beschaffen ist nicht möglich, da das die Truppen doch etwas überfordern würde.

Eine Besonderheit des Resourcen-Gewinnungsbefehls ist, dass ein solcher Befehl, der vom Gegner durch einen Überfallbefehl entfernt wird nicht einfach nur entfernt wird. Der Überfallende Spieler erhält für seinen Überfall die Ressourcen die der Spieler durch den Befehl erhalten hätte. Welche Ressourcen das sind kann der Spieler, der den Überfall ausführt entscheiden.

Es ist also meistens eine gute Idee einen Resourcen-Gewinnungsbefehl mit einem Überfall zu entfernen, wenn der Überfall nicht für ein wichtiges Ziel gedacht war. Es ist hingegen eine eher schlechte Idee einen Resourcen-Gewinnungsbefehl direkt an der Grenze zum Gegner zu erteilen, da man den Gegner ja nicht unterstützen will.

Die Ressourcen die mit einem Resourcen-Gewinnungsbefehl erhältlich werden können sind folgende:

50 Credits, 75 Munition oder 10 Eridium

3.10.9. Verteidigungen



Abbildung 3.18.: Verteidigungsbefehl

Ein Verteidigungsbefehl kann von einem Spieler benutzt werden um eine Stellung,

3. Regeln

die angegriffen werden könnte besser zu verteidigen. Der Befehl kann nicht ausgeführt werden, sondern bleibt so lange auf dem Feld liegen, auf dem er erteilt wurde, bis er am Ende der Runde, oder durch die Eroberung des Feldes entfernt wird. Der Befehl kann also auch für mehrere Verteidigungen in einer Runde verwendet werden.

Sollte ein gegnerischer Spieler es schaffen Prinzessin Arschgaul's Palast anzugreifen, der von keiner Truppe verteidigt wird und nur die Kampfstärke 1 hat, die der Palast immer hat, sollte sich jeder Spieler zunächst fragen, was er im Leben verkehrt gemacht hat, dass es so weit kommen konnte. Anschließend kann ein Spieler aber zu seinem Glück den Verteidigungsbefehl auch auf dem Feld platzieren, auf dem Prinzessin Arschgaul's Palast steht, wenn dort keine Truppen sind die den Befehl ausführen können. Der Befehl wird dann vom Palast selbst ausgeführt. Da ihn keine Truppen ausführen kostet er sogar nur die Munition.

Die Kosten für einen Verteidigungsbefehl werden vom Spieler bezahlt, sobald er den Befehl erteilt. Wie oft der Befehl benutzt wird ist egal.

Die Kosten berechnen sich wie folgt:

- Credits: Abhängig von der Truppenstärke. Der Befehlsfaktor ist 4 Credits.
- Munition: Konstant 30 Munition

3.10.10. Rückzüge



Abbildung 3.19.: Rückzugsbefehl

Ein Rückzugsbefehl ist ein Befehl, der nur als aller letzter Ausweg aus einer Ausweglosen Situation verwendet werden sollte. Einen Rückzug würden zwar nicht nur ein rückradloser, feiger Truppenkommandant in Erwägung ziehen, aber ... naja eigentlich doch.

Falls ein Spieler vor lauter Verzweiflung doch einen Rückzugsbefehl spielen möchte, kann er den Befehl auf einem Feld platzieren, auf dem sich seine Truppen befinden,

3. Regeln

die an ein weiteres Feld angrenzen, dass entweder vom Spieler kontrolliert wird, der den Rückzug anordnet, oder neutral (und frei von Skags) ist. Dieses Feld wird sobald der Rückzug gestartet wird, das Feld in das sich die Truppen zurückziehen. Sollte das letzte Rückzugsfeld vor dem Rückzug vom Gegner erobert werden, wird der Rückzug abgebrochen und die Truppen müssen bleiben, kämpfen und sterben wie echte Soldaten.

Ein Rückzugsbefehl kann nicht vom Spieler ausgeführt werden, sondern wird nur erteilt. Der Rückzugsbefehl bildet dann eine Art Einladung für die gegnerische Invasion. Sobald der Spieler der den Rückzug ausgespielt hat für diesen feigen Zug hinreichend von den anderen Spielern ausgelacht wurde, kann ein gegnerischer Spieler mit einem Marschbefehl in das Feld mit dem Rückzugsbefehl eindringen. Der Kampf der dadurch entstehen würde wird dann übersprungen und das Feld wird sofort erobert.

Die Truppen die den Rückzugsbefehl erhalten haben ziehen sich Kampflos in ein Feld zurück, dass der Spieler auswählen kann. Dabei fallen keine Truppen. Auf keiner der beiden Seiten.

Die Kosten für einen Rückzug sind folgende:

- Credits: Ein Rückzug kostet immer 15 Credits.
- Munition: Die benötigte Munition hängt von der Anzahl der Truppen ab. Der Befehlsfaktor ist 3 Munition.

3.11. Rundenziele



Abbildung 3.20.: Rundenziel: Truppenverband

3.11.1. Rundenziele

Rundenziele beschreiben in diesem Spiel die Ziele, die zusätzlich zu den immer Geltenden Zielen (Kämpfen, Gebiete erobern, Gedärme entsorgen, ...) für eine Runde gelten. Durch die Rundenziele kann ein Spieler, wenn er seine Runde gut plant, in jeder Runde durch bestimmte Aktionen noch mehr Punkte machen, als er durch seine Aktionen normal erhalten würde.

3. Regeln

Jede der 10 Runden des Spiels hat ein anderes Rundenziel, das zu Beginn des Spiels zufällig ausgewählt wird. Die Ziele für jede Runde des Spiels können alle Spieler jederzeit einsehen um ihre strategie darauf anzupassen. Durch die immer wechselnden Rundenziele wird das Spiel strategisch anspruchsvoller und jedes Spiel unterscheidet sich von einem anderen Spiel, da immer auf unterschiedliche strategien geachtet werden muss. Je des Rundenziel, dass ausgewählt wird hat ein anderes Ziel. Mansche betreffen bestimmte Züge, andere beziehen sich auf das Passen oder bestimmte strategien.

Die möglichen Rundenziele, aus denen ausgewählt wird, befinden sich im Anhang in Kapitel A.3:

3.11.2. Erreichen von Rundenzielen

Um die Rundenziele einer Runde zu erreichen muss jeder Spieler zunächst wissen was die Rundenziele sind. Das Ziel der aktuellen Runde kann immer im Hauptfenster des Spiel nachgesehen werden. Wer die Bilder, die dort angezeigt werden nicht kennt, dann den dazugehörigen Text angezeigt bekommen, indem er die Maus über das Bild bewegt. Alternativ kann auch im Rundenziel-/Rundenbonus-Dialog oder im Hilfe Menü nachgesehen werden.

Nachdem festgestellt wurde was das Ziel der Runde ist muss nur noch die beschriebene Aktion ausgeführt werden. Ist das Ziel z.B. eine Großwildjagd sollte man versuchen in dieser Runde viele Skags zu töten. Außerdem sollte man seine Strategie auch auf die folgenden Runden aufbauen. Es ist z.B. nicht sinnvoll in einer Runde ein paar Skags zu töten, wenn in der nächsten Runde zur Großwildjagd aufgerufen wird.

Es sollte auch abgeschätzt werden wie viel ein Rundenziel im vergleich zu anderen Aktionen bringen kann. Ist das Rundenziel z.B. Blitzkrieg (möglichst als erster Spieler passen um Punkte zu erhalten) könnte man einfach keine Aktion ausführen und direkt passen. Das würde das Rundenziel sicherlich gut erfüllen, aber dafür würde man eine ganze Runde opfern, in der man vermutlich auch viele Punkte hätte machen können.

3.12. Rundenboni

3.12.1. Rundenboni

Rundenboni sind Rundenkarten, die jeder Spieler für jede Runde auswählen kann. Jeder Spieler wählt für jede Runde eine der zur Verfügung stehenden Rundenkarten aus, gibt diese beim passen wieder ab und wählt eine neue für die nächste Runde aus. Er kann nicht zweimal hintereinander den selben Bonus wählen.

Zu Beginn des Spiels können alle Spieler ihren Rundenbonus für die erste Runde auswählen. Dabei wählt der Spieler der in Zugreihenfolge als letztes an der Reihe ist als erstes einen Bonus. In den folgenden Runden wählt ein Spieler beim passen einen der verfügbaren Boni aus. Es stehen immer drei Boni zur Verfügung, da es immer drei Boni mehr gibt als es Spieler in einem Spiel gibt.

3. Regeln



Abbildung 3.21.: Rundenbonus: Eridium - Unterstützung

Die Boni die in einem Spiel ausgewählt werden können, werden wie die Rundenziele zu Beginn des Spiels zufällig ausgewählt. Die im Spiel verfügbaren Boni und die Boni die jeder Spieler im moment hat, kann jeder Spieler immer im Rundenboni-Dialog einsehen.

Einige der Rundenboni bringen dem, der den Boni hält zu Beginn der Runde zusätzliche Resourcen ein, andere Bringen zusätzliche Befehlsmarker oder zusätzliche Punkte für bestimmte Aktionen. Damit lassen sich Resourcen oder Befehlsmarker erhalten, die dringeng benötigt werden, oder ein Spieler kann zusätzliche Punkte in einer Runde machen.

Bringt ein Marker zusätzliche Punkte in bestimmten Situationen ein, erhält ein Spieler diese Punkte immer, solange er den Bonus hält. Passt ein Spieler am Ende einer Runde und wählt als Bonus für die nächste Runde einen Bonus, der ihm zusätzliche Punkte gibt, wenn er eine Unterstützung zusagt, gilt dieser Bonus schon für die aktuelle Runde, in der der Spieler möglicher weise bereits eine Unterstützung leisten kann. Die Unterstützungsbefehle können auch nach dem Passen noch von dem Spieler benutzt werden.

Die Rundenboni, von denen drei mehr als die Anzahl der Spieler für ein Spiel ausgewählt werden, sind im Anhang in Kapitel A.4 aufgelistet:

3.12.2. Erreichen von Rundenboni

Um einen Rundenboni auszuwählen sollte jeder Spieler sich zuerst fragen, ob es etwas gibt (wie z.B. eine bestimmte Resource), die er in der nächsten Runde unbedingt braucht und die er durch einen Rundenbonus erhalten könnte. Außerdem sollte sich jeder Spieler fragen mit welchem der Boni er in der nächsten Runde am meisten Punkte machen könnte. Das sind oft Rundenboni die mit den Rundenzielen zusammenpassen, die ein Spieler sowiso versuchen sollte zu erreichen.

Es kann auch sinnvoll sein den Zeitpunkt des Passens anzupassen. Jenachdem ob man einen Bonus dringend für die nächste Runde braucht sollte man nicht zulassen, dass ein anderer Spieler sich diesen Bonus nimmt. Dazu sollte man abschätzen können wie lange die anderen Spieler für ihre Runden noch brauchen werden. Es kann auch sinnvoll sein

3. Regeln

einen Zug zu warten bevor man passt, damit man einen Bonus erhält, den noch ein anderer Spieler hat, der in seinem nächsten Zug wahrscheinlich passt.

Man sollte dabei immer darauf achten wie viele Punkte der Bonus vorraussichtlich wert ist und abschätzen ob ein weiterer Zug oder der Bonus sich mehr lohnen würde.

3.13. Währungen



Abbildung 3.22.: Credits

3.13.1. Credits

Credits ist die standart Währung mit der die meisten Dinge bezahlt werden müssen. Die Kosten für Gebiete, Truppen, viele Gebäude und anderes werden mit Credits bezahlt. Truppen und Gebäude müssen aber meist zusätzlich mit Munition oder einige Gebäude mit Eridium versorgt werden.

Credits werden also für fast alles benötigt, außer dinge die Helden und den Schwarzmarkt betreffen. Credits kann ein Spieler durch verschiedene Gebäude erhalten (Arschgaul's Palast, Moxxi's Underdome, Tannis' Forschungslabor) oder durch einen Resourcen Gewinnungsbefehl. Außerdem erhält ein Spieler zu Beginn jeder Runde eine feste Anzahl an Credits, die unabhängig von den Gebäuden des Spielers sind.

Wie viele Credits ein Spieler durch Gebäude erhält und wie viele er zu Beginn des Spiels erhält hängt auch von den Skillpunkten und dem ausgewählten Skillprofil des Spielers ab. Jedes Gebäude bringt aber einen Standart Satz von Credits ein, der durch die Skillpunkte nur noch etwas aufgestockt werden kann.

3.13.2. Munition

Damit die Truppen einen vernüngtigen Krieg führen können und sich nicht nur gegenseitig mit Stöcken schlagen ist Munition für die Waffen immer wichtig. Die Truppen, die Befehle erhalten müssen daher mit Munition versorgt werden. Auch für das Errichten der meisten Gebäude wird Munition benötigt (auch für das Abreißen).

Munition kann ein Spieler erhalten, indem er Gebäude baut die Munition beschaffen können (Arschgaul's Palast oder Marcus' Waffenladen). Außerdem erhält jeder Spieler zu Beginn der Runde und zu Beginn des Spiels Munitinosnachschub. Durch Resourcengewinnungs-Befehle kann ebenfalls Munition beschafft werden.

3. Regeln



Abbildung 3.23.: Munition

Wie viel Munition ein Spieler durch Gebäude und zu Spielbeginn erhält hängt von seinem Skillprofil ab. Jedes Gebäude bringt aber einen Standard Satz von Munition ein, der durch die Skillpunkte nur noch etwas aufgestockt werden kann.

3.13.3. Eridium



Abbildung 3.24.: Eridium

Eridium ist die seltenste und Wertvollste Währung, die im Spiel zur Verfügung steht. Mit Eridium bezahlt ein Spieler Helden, die er für einen Einsatz rekrutieren kann, zusätzliche Befehlsmarker, die er in der Planungsphase benötigen könnte und einige Gebäude.

Eridium kann wie die anderen Währungen durch Gebäude (Crazy Earl's Schwarzmarkt oder Tannis' Forschungslabor) und durch Resourcengewinnungs-Befehle erhalten werden. Zu Beginn des Spiels erhält ein Spieler auch einen Startssatz an Eridium, der auch von den Skillpunkten des Spielers abhängt. Anders als die anderen Währungen erhält ein Spieler aber zu Beginn jeder Runde kein Eridium, nur durch den Rundenbeginn. Eridium muss sich ein Spieler also immer selber beschaffen.

Wie viel Eridium ein Spieler durch Gebäude erhält hängt von den Skillpunkten des Spielers ab. Jedes Gebäude bringt aber einen Standard Satz von Eridium ein, der durch die Skillpunkte nur noch etwas aufgestockt werden kann.

3.14. Kosten

3.14.1. Befehlskosten

Fast jeder Befehl den ein Spieler in der Planungsphase erteilt muss auch in der Planungsphase bezahlt werden. Die Befehle werden dabei mit Credits und Munition Be-

3. Regeln

zahlt. Benötigt ein Spieler einen weiteren Befehl eines bestimmten Type kann er diesen mit Eridium kaufen.

Die Kosten für manche Befehle hängen davon ab wie viele Truppen auf dem Feld sind, auf dem der Befehl ausgeführt wird. Die Anzahl der Truppen, die den Befehl ausführen sollen bestimmt also die Kosten. Andere Befehle haben feste Kosten, die immer gleich bleiben, egal wie viele Truppen den Befehl ausführen.

Ein Spezialfall sind Aufbaubefehle und Resourcengewinnungs-Befehle. Das erteilen eines Aufbaubefehls kostet den Spieler keine Ressourcen. Erst wenn das Gebäude, dass der Spieler in der Ausführungsphase bei der Ausführung des Befehls gebaut, aufgerüstet oder abgerissen wird bezahlt der Spieler die entstehenden Kosten für diesen Befehl. Bei einem Resourcengewinnungs-Befehl entstehen für den Spieler keinerlei Kosten, da die Truppen benutzt werden um Ressourcen zu beschaffen. Da dabei auch immer etwas in den Taschen der Truppen landet werden sie für diesen Befehl garnicht bezahlt. Bei der Ausführung erhält ein Spieler nur die Ressourcen die er wählt.

Bei den Befehlen, bei denen die Kosten von der Anzahl und der Art der Truppen abhängen, werden die Kosten folgendermaßen berechnet:

$$\text{Truppenkosten} + \text{Befehlsspezifischer Faktor} * \text{Anzahl der ausführenden Truppen}^2$$

Die Truppenkosten berechnen sich dabei aus der Summe der Kosten für jede einzelne Truppe, die sich auf dem Feld befindet. Ein Bandit kostet 5 Credits oder Munition, ein Crimson Raider 10. Der Befehlsspezifische Faktor hängt vom Befehl ab, der erteilt werden soll und kann in den nächsten Abschnitten für jeden Befehl nachgesehen werden. Die Anzahl der ausführenden Truppen ist die Anzahl an Truppen, die sich zum Zeitpunkt an dem der Befehl erteilt wird auf dem Feld befinden, das den Befehl erhält.

Ein Beispiel:

Ein Feld, auf dem sich ein Bandit und ein Crimson Raider befinden erhält einen Marschbefehl. Der Faktor für einen Marschbefehl ist 3 für Credits und 4 für Munition.

Truppenkosten:

$$5\text{Credits} + 5\text{Credits}$$

Befehlsfaktor:

$$10\text{Credits}$$

Ausführende Einheiten:

$$2^2 = 4$$

Truppenkosten für Munition:

$$10\text{Munition} + 15\text{Munition}$$

3. Regeln

Der Befehl kostet daher:

$$10\text{Credits} + 3\text{Credits} * 4 = 22\text{Credits}$$

$$25\text{Munition} + 4\text{Munition} * 4 = 41\text{Munition}$$

Die Kosten steigen also mit steigender Truppenzahl schnell an, da die Truppenzahl quadratisch in die Formel eingeht.

3.14.2. Truppenkosten

Für jede Truppe, die ein Spieler kontrolliert muss er natürlich auch bezahlen. Zuerst müssen die Truppen bezahlt werden, wenn sie rekrutiert werden. Dabei kostet es einen Spieler 5 Credits und 10 Munition einen Banditen zu rekrutieren oder einen Banditen zu einem Crimson Raider aufzurüsten. Einen Crimson Raider zu rekrutieren kostet den Spieler 10 Credits und 15 Munition.

Wenn die Truppen dann einen Befehl ausführen, der von der Anzahl und der Art der Truppen abhängt, kosten die Truppen erneut Ressourcen. Die Basiskosten für einen Banditen sind dann 5 Credits und 10 Munition, und die für einen Crimson Raider sind 5 Credits und 15 Munition.

Darüber hinaus bezahlt ein Spieler keine weiteren Kosten für seine Truppen.

3.14.3. Gebietskosten

Zu Beginn jeder Runde muss ein Spieler neben den zahlreichen anderen Kosten auch für alle Gebiete, die er kontrolliert Ressourcen aufwenden. Dabei bezahlt jeder Spieler für jedes seiner Gebiete 5 Credits. Kann ein Spieler diese 5 Credits nicht aufbringen (was sehr sehr selten passieren sollte) geschieht nichts weiter. Der Spieler ist dann nur pleite und kann so gut wie keine Befehle ausführen lassen, was die Position des Spielers deutlich schwächt.

3.15. Skills

3.15.1. Prinzip der Skills

Das Prinzip, nachdem die Skills in diesem Spiel funktionieren, unterscheidet sich etwas von dem Prinzip, wie Skills üblicherweise in anderen Spielen benutzt werden.

Zwar kann ein Spieler in diesem Spiel auch seine Skillpunkte in verschiedene Skillbäume investieren, durch die er verschiedene Vorteile im Spiel erhält, damit aber kein unfähiger Vorteil für einen Spieler entsteht, können Skillpunkte nicht durch häufiges oder gutes Spielen erlangt werden. Stattdessen hat jeder Spieler 5 Skillprofile, in denen er eine immer gleiche Anzahl von 30 Skillpunkten (in jedem der Skillprofile) verteilen kann.

3. Regeln

Die Skillprofile können im Main Menü verändert und zu Beginn jedes Spiels ausgewählt werden.

3.15.2. Skillprofile

Jeder Spieler hat 5 Skillprofile, die für ihn gespeichert werden. Nachdem ein Spiel begonnen wurde kann jeder Spieler sehen wie die Reihenfolge der Spieler ist, welche Rundenziele in den 10 Runden des Spiels erreicht werden sollen und welche Rundenboni ausgewählt werden können. Dannach kann jeder Spieler eines seiner 5 Skillprofile wählen, dass er für dieses Spiel geeignet hält.

Mit den Skillprofilen können verschiedene Aspekte des Spiels verbessert werden. Z.B. kann ein Spieler zu Beginn des Spiels mehr Ressourcen erhalten. Außerdem kann der Ertrag von Gebäuden verbessert werden. Ein Spieler kann aber auch zu Beginn des Spiels mit bis zu 3 Heldenkarten oder mit bis zu 5 Punkten starten.

Die Skills sind als Bäume aufgebaut, die der Spieler von der Wurzel bis zu den Blättern freischalten und dann auswählen kann. Die Skillbäume können im Skillmenü eingesehen und bearbeitet werden, dass man vom Main Menü aus erreichen kann.

4. Spiel-Funktionen

4.1. Login

4.1.1. Account Erstellen

Um an einem Spiel teilzunehmen muss sich ein Spieler zuerst einen Account erstellen. Dazu wird außer dem Spiel nicht viel benötigt (außer ein paar Kreditkareninformationen natürlich).

Ein Spieler der einen account anlegen will kann das einfach über das Login Menü des Spiels tun, indem er den Anweisungen des Programms folgt. Zuerst muss dann ein Name für den Spieler ausgewählt werden. Ist dieser Name noch nicht verwendet, kann mit der Eingabe des Passworts fortgefahren werden. Obwohl die Passwörter verschlüsselt übertragen und gespeichert werden ist es nicht zu empfehlen das selbe Passwort zu nehmen, dass auch für den Online-Banking account verwendet wird.

Nach der Passworteingabe wird der Account erstellt und der Spieler kann sich einloggen.

4.1.2. Einloggen

Zum einloggen muss ein Spieler nur das Programm starten und seine Anmelddaten eingeben. Sind die Daten korrekt wird das Main Menü geladen, von dem aus die Spiele gestartet werden können.

Jenachdem von wo man sich einloggt und wie gut die Internetverbindung ist kann das einloggen und das laden des Main Menü einige Zeit dauern.

4.2. Mein Menü

4.2.1. Neuigkeiten

Neuigkeiten über neue Funktionen, die implementiert wurden, Updates oder anderen Blödsinn können auf der Webside des Spiels (unter jfabricationgames.ddns.net) oder im Main Menü nachgesehen werden.

4.2.2. Chat Funktion

Damit die Spieler auch untereinander absprechen können ob sie ein Spiel starten wollen, oder auch um jeden sonstigen Blödsinn zu besprechen, der den Spielern grade so durch den Kopf geht, hat das Main Menü eine Chat-Funktion. Der Chat ist global, kann also

4. Spiel-Funktionen

von jedem Spieler gelesen werden, der grade online ist. Der chat wird nicht gespeichert, eine Nachricht für einen Spieler zu hinterlassen der grade nicht online ist funktioniert daher nicht.

Die übertragung des Chats ist nicht verschlüsselt. Das Planen von Bomben oder ähnlichem sollte also besser nicht über diese Chat-Funktion besprochen werden.

4.2.3. Spielerliste

Im Main Menü kann jeder Spieler die aktuelle Spielerliste einsehen. Darin ist auch zu finden welche Spieler grade online oder bereits in einem Spiel sind.

4.2.4. Profil Einstellungen

Im Main Menü kann jeder Spieler auch sein Profiel bearbeiten. Falls ein Spieler seinen Namen oder sein Passwort ändern möchte kann er das über das Profil-Einstellungsmenü tun. Dafür wird nur das aktuelle Passwort benötigt.

Das Geschlecht des Spielers kann nicht umgestellt werden. Es wird einfach davon ausgegangen, dass jeder Spieler sich als Apache-Helikopter identifiziert.

4.2.5. Skill Menü

Im Skillmenü kann ein Spieler jedes seiner 5 Skillprofile bearbeiten, die er in einem Spiel verwenden möchte. Zu Beginn (also beim erstellen des accounts) werden 5 standart Profile angelegt, die ein Spieler dann individuallisieren kann. Das kann immer wieder gemacht werden, wenn der Spieler im Hauptmenü ist. Mit steigender Spielerfahrung kann ein Spieler damit also die für ihn passenden Skillprofile einstellen.

Mehr zu Skillprofilen kann im Kapitel der Regeln über Skillprofile nachgelesen werden.

4.2.6. Spiele Erstellen und Laden

Um Spiele zu erstellen oder zu laden kann ein Spieler den Button unten Rechts oder das Menü verwenden. Da für das Main Menü und die Spiele einige Daten vom Server geladen werden müssen sind diese Funktionen meist nicht sofort nach dem Start des Main Menü freigeschaltet. Nach kurzer Zeit sollten die nötigen Daten aber geladen sein. Dann werden die Funktionen automatisch aktiviert.

Im darauf folgenden Menü können die Spieler ausgewählt werden, die an dem Spiel teilnehmen sollen und die Karte auf der gespielt werden soll. Es können natürlich nur Spieler ausgewählt werden, die auch online sind. Dannach wird an jeden Spieler eine Anfrage geschickt ob er am Spiel teilnehmen möchte. Sobald alle Spieler geantwortet haben kann das Spiel gestartet werden.

Das Speichern und Laden des Spiels ist in dieser Version leider noch nicht möglich. Dieses Feature wird in einer der nächsten Versionen implementiert werden.

4. Spiel-Funktionen

4.3. Das Spiel

4.3.1. Spielfunktionen

Die Aktionen, die ein Spieler ausführen kann werden in den Kapiteln der Regeln genauer beschrieben. Für alle Funktionen die dort beschrieben werden gibt es im Spiel die Möglichkeit diese auszuführen. Die Benutzer-Schnittstellen wurden dabei so gestaltet, dass sie möglichst einfach und intuitiv benutzt werden können.

Dazu sind im Spiel viele Dialoge verfügbar, die weitere Informationen für das Spiel anzeigen.

4.3.2. Speichern

Das Spiel wird automatisch gespeichert, sobald sich eine Gelegenheit dafür bietet. Das Speichern geschieht immer zu Beginn jeder Runde, zu Beginn der Ausführungsphasen und nach jedem Zug eines Spielers. Wenn das Spiel beendet wird oder aus anderen Gründen ausfällt kann das Spiel daher einfach ab dem letzten Speicherpunkt fortgesetzt werden, auch ohne dass ein Spieler das Spiel selber speichern muss.

Zurzeit ist die Funktion des Speicherns leider noch nicht im Spiel vorhanden. Die Funktion wird in einer der nächsten Versionen hinzugefügt werden.

4.4. Info Dialoge

4.4.1. Das Hauptfenster

Im Hauptfenster des Spiels ist zunächst das Spielfeld zu sehen, um das es sich handelt. Auf dem Spielfeld werden immer die aktuellen Truppen, Gebäude, Befehle und Zugehörigkeiten angezeigt. Man kann mit dem Button "Spielfeld Übersicht" zwischen einer Übersicht oder einer größeren Ansicht des Feldes wechseln.

Unten links wird angezeigt, in welcher Spielphase sich das Spiel gerade befindet, welcher Spieler an der Reihe ist und welches Feld gerade ausgewählt wurde. Von dort aus kann auch ein Feld ausgewählt werden, dessen Befehl ausgeführt werden soll. Das leitet einen Spieler dann zum Ausführungsdialog weiter. Daneben sind die aktuellen Ressourcen des Spielers aufgeführt. Außerdem ist zu sehen wie viele Ressourcen der Spieler in der nächsten Runde voraussichtlich durch den Rundenstart und die Gebäude erhalten wird. Das nächste Feld zeigt einem Spieler immer an wie viele und welche Heldenkarten er im Moment besitzt. Die Spezialeffekte der Helden können von dort aus eingesetzt werden, wenn der Spieler an der Reihe ist und diese als Zug ausführen möchte.

Die nächsten Felder zeigen dem Spieler einige allgemeine Informationen, wie die Reihenfolge der Spieler, die Punkte die jeder Spieler grade hat und die Farbe jedes Spielers. Darüber befinden sich detailliertere Informationen über das ausgewählte Feld. Im Feld darüber werden die Rundenziele und der Rundenbonus angezeigt.

Ganz oben befindet sich ein Chat-Feld, mit dem alle Spieler im Spiel miteinander kommunizieren können. Wie sonst sollte man seine Gegenspieler beschimpfen und verfluchen?

4. Spiel-Funktionen

Hauptsächlich wird dieses Fenster für Informationen und nicht für Aktionen benötigt. Es ist eine Übersicht über alle wichtigen Informationen des Spiels.

4.4.2. Zug Planung

Im Planungsdialog wird einem Spieler angezeigt welche Felder er befeilt, welche Befehle er erteilt hat und welche Felder noch Befehle benötigen.

Das Fenster wird benötigt um in der Planungsphase die Befehle auf dem Spielfeld zu erteilen, die in der Ausführungsphase erteilt werden sollen. Ein Spieler kann hier das gesamme Feld sehen, und hat die Informationen, die er benötigt um die Befehle zu erteilen, wie die Anzahl der Befehle, die Resourcen und seine Gebiete. Außerdem werden dem Spieler weitere nützliche Informationen wie die Gebäude des Spiels und detaillierte Informationen zu feldern angezeigt.

Wird ein Befehl erteilt werden dem Spieler die Kosten angezeigt, die der Befehl verursacht. Wenn ein Befehl erteilt wurde und wieder entfernt werden soll ist das auch möglich. Der Spieler erhält die eingesetzten Ressourcen dann zurück. Sind mal zu wenige Befehle vorhanden, können über einen weiteren Dialog neue Befehle hinzugekauft werden.

Am Ende der Planungsphase werden die erteilten Befehle bestätigt und abgeschickt, damit die Ausführungsphase beginnen kann, sobald alle Spieler fertig sind.

4.4.3. Zug Ausführung

Im Ausführungsdialog werden dem Spieler alle nötigen Informationen angezeigt, die er benötigt, um die Befehle, die er in der Planungsphase erteilt hat, auszuführen. Dafür werden alle Felder aufgezeigt und alle Felder, die noch Befehle enthalten, die der Spieler ausführen kann. Wird ein Zug ausgeführt werden außerdem die möglichen Spezifikationen für den Befehl angezeigt, wie z.B. das Gebäude das errichtet werden soll oder das Zielfeld eines Marschbefehls.

Um zu passen kann ein Spieler den Button "Ausführung Beenden" verwenden und damit seine Ausführungsphase beenden.

4.4.4. Kampf Ausführung

Der Kampf-Ausführungs-Dialog ist ein Dialog, der sehr voll mit Informationen ist, die für den Kampf benötigt werden. Er enthält Informationen über die Spieler, die kämpfen, die umkämpften Gebiete und die Unterstützungen. Nachdem die Unterstützungen zu oder abgesagt wurden können die Spieler in dem Dialog auswählen welche Helden sie im Kampf verwenden möchten und ob sie Helden verwenden möchten. Dannach wird der ausgang des Kampfes berechnet und angezeigt. Anschließend kann der Verlierer (falls der Verteidiger verliert) ein Rückzugsfeld auswählen und der Sieger kann die anzahl der Fallenden Truppen auswählen. Durch die Zahlenfelder, die zur eingabe verwendet werden

4. Spiel-Funktionen

kann das Intevall, indem die Truppen fallen können angesehen werden und es werden falsche Eingaben ausgeschlossen.

Zuletzt kann jeder Spieler bei dem im Kampf Truppen fallen auswählen auf welchen Feldern die Truppen fallen und ob er eher Banditen oder Crimson Raiders aufgeben will.

4.4.5. Rundenziele und -boni

Im Dialog der Rundenziele und Rundenboni kann ein Spieler zu jeder Zeit einsehen welche Ziele in allen Runden des Spiels verfolgt werden sollen und welche Rundenboni im Spiel vorhanden sind. Außerdem kann angesehen werden welcher Spieler welchen Bonus hält.

Passt ein Spieler kann über diesen Dialog, der dann automatisch geöffnet wird der neue Rundenbonus für die nächste Runde ausgewählt werden.

4.4.6. Spielübersicht

Im Spielübersichts-Dialog können Informationen über das Spiel und die anderen Spieler abgefragt werden. Etwa wie viele Punkte, Gebiete oder Helden ein Spieler hat. Auch die Anzahl der Gebäude und die Ressourcen können abgefragt werden.

Dieser Dialog enthält keine ausführbaren Schaltflächen und ist nur zum Abrufen von Information zu gebrauchen.

4.4.7. Gebietsübersicht

Im Gebietsübersicht-Dialog werden nur detailliertere Informationen über alle Gebiete abgefragt, die für einen Spieler evtl. hilfreich sein könnten.

Der Dialog enthält keine ausführbaren Funktionen.

4.4.8. Truppen Info

Der Truppen-Info-Dialog enthält detaillierte Informationen über alle Truppen auf dem Spielfeld und die Truppenstärke eines Spielers. Darüber hinaus sind keine ausführbaren Funktionen enthalten.

4.4.9. Ressourcen Info

Der Ressourcen-Info-Dialog enthält viele Informationen über Ressourcen, Gebäude und kontrollierte Felder. Hier kann ein Spieler sehen welche seiner Gebäude wie viele Ressourcen für ihn bereitstellen und wie viel ein Gebäude kostet.

4.4.10. Helden Info

Der Helden-Info-Dialog zeigt dem Spieler an welche Heldenkarten er im Moment auf der Hand hält und gibt genaue Informationen über die Helden. Etwa welchen Spezialeffekt

4. Spiel-Funktionen

ein Held hat und welche Kampfstärke in Angriff und Verteidigung ein Held hat.

Außerdem können über diesen Dialog die Helden zur ausführung als Zug oder für den Kampf ausgewählt werden.

4.4.11. Spielfeldübersicht

Die Spielfeldübersicht ist nur dazu da dem Spieler eine bessere übersicht über das gesammte Spielfeld zu geben, da auf diesem Dialog nur das Spielfeld und keine weiteren Informationen vorhanden sind.

4.4.12. Chat

Der Chat-Dialog ist dazu da den Chat vom Hauptfenster auszulagern, falls man den Dialog an eine andere Position verschieben möchte o.ä. Dadurch kann man leichter mit anderen Spielern Kontakt halten und diese Beleidigen oder Verfluchen während man grade mit anderen Spiefunktionen beschäftigt ist.

4.5. Statistiken

4.5.1. Statistik Menü

Im Statistikmenü können die Statistiken über Siege, Niederlagen und verschiedene Punktzahlen aller Spieler eingesehen werden. Damit können Spieler auch nach mehreren Spielen noch klären, wer in bestimmten Spielen der bessere war und können sehen wer der ULTIMATIVE BADASS ist.

Zur Zeit ist das Statistikmenü leider noch nicht vollständig implementiert. Es muss also noch gewartet werden, bevor man alle Statistiken ansehen kann. Um den ULTIMATIVEN BADASS zu krönen müssen daher einfach ein paar Spiele gespielt werden.

4.5.2. Statistiken Erstellen

Die Statistiken des Spiels werden automatisch nach einem Spiel erstellt und vom Programm verwaltet. Die Spieler müssen nichts weiter dafür tun, sondern können einfach Ihre statistiken Bewundern, oder sich über ihre Niederlagen schämen.

4.6. Hilfe

4.6.1. Das Hilfsmenü

Im Hilfsmenü können, wie auch im Regelwerk, alle Regeln und Funktionen die das Spiel hat nachgesehen werden. Bei neuen Versionen des Spiels ist es möglich, dass die Regeln geringfügig abweichen, da das Hilfsmenü erst kurze Zeit später angepasst werden kann.

4. Spiel-Funktionen

4.6.2. Admins Fragen

Wenn das Regelwerk oder das Hilfemenü mal nicht weiter helfen können und man eine Antwort auf eine wichtige Frage nicht findet kann alternativ zum Suchen auch einfach ein Admin gefragt werden.

Abweichend von der üblichen Meinung gilt aber: Es gibt nicht nur dumme sondern auch absolut bescheuerte Fragen. Daher gilt immer zuerst die Regel RTFM (Read the fucking manual).

Bei weiteren Unkarheiten gelten immer 2 Regeln:

1. Der Admin hat immer recht
2. Sollte der Admin mal nicht recht haben, tritt automatisch Regel 1 in Kraft: Der Admin hat immer recht

A. Anhang

A.1. Helden

Angel



Angel ist eine Sirene, ähnlich wie Lilith und Maya. Sie ist die Tochter von Handsome Jack, der sie zwingt für ihn zu arbeiten. Dabei wird sie zur Aufklärung benutzt, indem sie sich mit Computern und dem Hyperion Sateliten verbindet. Dadurch kann sie sich in die meisten Systeme hacken und eine Echtzeit Aufklärung zur Verfügung stellen.

Spezialeffekt: Perfekte Aufklärung: In der gesammten Runde dürfen im Kampf keine Karten gegen dich ausgespielt werden

Art des Spezialeffekts	Zug
Kampfkraft im Angriff	2
Kampfkraft in der Verteidigung	2

A. Anhang

Prinzessin Arschgaul



Prinzessin Arschgaul ist die wunderschöne Anführerin des Spiels. Sie ist ein aus Diamant bestehendes, lebendiges Ponny, dass Eridium frisst und Waffen scheißt. Außerdem ist sie die wunderschöne Prinzessin, die für das Licht im gesammten Land sorgt.

Wer das jetzt für zu kitschig für ein so gewaltverherrlichendes Spiel wie dieses hält dem sei folgendes gesagt: Halts Maul!!! Prinzessin Arschgaul ist die Größte!!!

Spezialeffekt: Wunderschöne Anführerin: Wähle ein Gebiet aus, dass in der gesammten Runde nicht angegriffen werden darf

Art des Spezialeffekts	Zug
Kampfkraft im Angriff	0
Kampfkraft in der Verteidigung	0

A. Anhang

Athena



Athena ist eine von der Firma Atlas ausgebildete Assassinin, die seit ihrer Kindheit als Killerin ausgebildet wurde. Nachdem sie alt genug war ist sie allerdings vor Atlas geflohen und hat bei den Crimson Lance als Killerin angeheuert. Dannach wurde sie aus Geldnot zur Kammerjägerin auf Pandora.

Die Waffen, die Athena benutzt, sind, neben den sehr Zahlreichen Schusswaffen, die sie beherrscht, ihr Schwert Xiphos und ihren Schild Aspis.

Spezialeffekt: Aspis: Bei einer Niederlage können keine deiner Truppen getötet werden

Art des Spezialeffekts	Kampf
Kampfkraft im Angriff	3
Kampfkraft in der Verteidigung	5

A. Anhang

Axton



XOS

Axton ist ein speziell ausgebildeter Soldat, der entlassen wurde weil er zu risikofreudig ist. Was kann es für sojemanden für eine bessere Karriere geben als Kammerjäger zu werden? Axton kämpft mit hauptsächlich mit seinen Geschütztürmen, die für gute Deckung und viel Blut sorgen.

Spezialeffekt: Strategie: Die gegnerische Karte kann nicht mehr gespielt werden (falls sie noch nicht gespielt wurde; Der Gegner erhält Sie zurück)

Art des Spezialeffekts	Kampf
Kampfkraft im Angriff	4
Kampfkraft in der Verteidigung	3

Bloodwing



XOS

Bloodwing ist der Vogel und Gefährte des Scharfschützen Modecai. Er kann im Kampf eingesetzt werden um den Gegner aus der Luft anzugreifen.

A. Anhang

Spezialeffekt: Luftunterstützung: Die Kampfstärke der gegnerischen Karte wird um 3 gesenkt (Angriff und Verteidigung; Der Wert kann nicht unter 0 fallen)

Art des Spezialeffekts	Kampf
Kampfkraft im Angriff	2
Kampfkraft in der Verteidigung	1

Brick



Brick ist ein Kammerjäger und ein Berserker, der nicht aufzuhalten ist, wenn er die Fassung verliert. Neben seinen Schusswaffen sind seine stärksten Waffen seine Fäuste, denn wo die einschlagen bleibt nichts mehr übrig. Damit hat er seinen patentierten "Ich schlag dir in die Fresse bis du stirbst" Kampfstil entwickelt, dem die meisten Gegner nichts entgegenzusetzen haben.

Zwischenzeitlich wurde er bei den Crimson Raiders entlassen und hat seine eigene Truppe, die Slabs, gegründet und wurde der Slab-King. Der Grund für den Ausschluss war wohl, dass man es nicht für zielführend hielt, Atlas mitarbeitern die Gliedmaßen abzureißen um an Antworten zu kommen (obwohl die Methode doch recht gut funktioniert hat, außer in den Fällen bei denen sie etwas Zeit gebraucht hätten alles zu erzählen. Aber man kann ja nicht alles haben).

Spezialeffekt: Klopp Sie: Beim Sieg sterben beim Verlierer 3 Einheiten mehr als beim Sieger

A. Anhang

Art des Spezialeffekts	Kampf
Kampfkraft im Angriff	5
Kampfkraft in der Verteidigung	3

Claptrap



CL4P-TP ist ein kleiner Roboter, der gerne Tanzt und niemals die Klappe halten kann. Seine einzigen Schwächen sind: Treppen, Stromschläge, Explosionen, Schusswaffen, Rost, Korrosion, heftige Tritte, Beschimpfungen, Viren, Stürze aus großer Höhe, Ertrinken, Altersdiabetes, dumm angeguckt zu werden, Herzanfälle, Sauerstoffexposition, Zurückweisung durch Frauen und Haustierallergien. Seine zahlreichen Stärken sind hingegen: ... Ähh ... Highfives vielleicht ...

Von seinen Freunden wird CL4P-TP allerdings Claptrap genannt. Das heißt sie würden ihn so nennen, wenn sie nicht alle tot währen, oder ... je existiert hätten ...

Spezialeffekt: Downgrade: Bis zu 3 gegnerischen Badasses werden sofort gedowngraded (zu normalen Truppen)

Art des Spezialeffekts	Zug
Kampfkraft im Angriff	2
Kampfkraft in der Verteidigung	2

A. Anhang

Crazy Earl



Crazy Earl, der Schwarzmarkthändler des Vertrauens, ist derjenige den man fragen sollte, wenn man ein paar ungewöhnliche Upgrades oder ähnliches braucht. Da Crazy Earl aber wohl den Zerfall der Gesellschaft befürchtet (was eigentlich schon vor längerer Zeit passiert zu sein scheint) nimmt er keine Credits als Währung an. Auf dem Schwarzmarkt geht es eben nur mit Eridium. Seltene abgefahren leuchtende Alien-Minerale sind halt immer noch die stabilste Währung.

Wo er seinen Spitznamen Crazy Earl her hat ist ungewiss. Eigentlich ist er ein sehr netter und weltoffener Zeitgenosse, falls er nicht gerade damit beschäftigt ist sich in seiner Hütte, weit ab von jeder Zivilisation zu verstecken oder einen von Scooter's Wagen zu essen. Mit einer Gabel.

Spezialeffekt: Schwarzmarkt: Du erhältst gratis Eridium

Art des Spezialeffekts	Zug
Kampfkraft im Angriff	0
Kampfkraft in der Verteidigung	3

A. Anhang

Dr. Zed



Falls man mal wieder im Kampf einige Verätzungen davongetragen hat, oder ein paar neue Organe oder Körperteile benötigt, ist Dr. Zed die beste Adresse. Allerdings ist er auch der einzige "Arzt" der zur Verfügung steht. Zwar ist er kein richtiger Arzt, aber wer braucht schon eine Promotion wenn er Stiel hat?! Operationen am offenen Herzen und ähnliche Eingriffe sind für Dr. Zed kein Problem (die Überlebensquote ist zwar nicht übermäßig hoch, aber die Operationen sind immer gut ausgeführt). Man darf halt nur keine Angst von ein wenig Tetanus oder ähnlichem haben.

Spezialeffekt: Feld Metzger: Zed kann die Hälfte der Truppen (aufgerundet) die in einem Kampf sterben würden wieder zusammenflicken

Art des Spezialeffekts	Kampf
Kampfkraft im Angriff	1
Kampfkraft in der Verteidigung	2

A. Anhang

Ellie



Ellie ist eine brillante Mechanikerin, die in der Wüste lebt und sich dort die Zeit auf ihrem Schrottplatz meist damit vertreibt, die Wagen von ungebetenen Gästen, zu verschrotten. Meistens mit samt den Fahrern.

Ellie ist aus new Haven in die Wüste gezogen, da sie befürchtet hat, das Scooter auf sie stehen könnte. Dieser Gedanke hat schon mehrere Frauen in den Selbstmord getrieben, auch ohne das sie mit Scooter verwant währen (vielleicht hatte aber auch Scooters brillante Dichtkunst damit zu tun).

Spezialeffekt: Klanfede: In 2 aneinander grenzenden, gegnerischen Gebieten sterben jeweils 2 Einheiten (nur Banditen)

Art des Spezialeffekts	Zug
Kampfkraft im Angriff	2
Kampfkraft in der Verteidigung	1

A. Anhang

Lilith



Lilith ist eine mächtige Sirene, die gemeinsam mit anderen Kammerjägern die erste Kammer geöffnet hat. Seitdem die erste Kammer geöffnet wurde und das Eridium überall auf Pandora entstanden ist wurden ihre Sirenenkräfte weiter verstärkt, auch wenn sie sie noch nicht vollständig kontrollieren kann. Mit ihrer speziellen Fähigkeit, dem Phasewalk, kann sie mit Hilfe ihrer Sirenenkräfte, mit Leichtigkeit den Feind umgehen, indem sie einfach für eine Weile in eine andere Dimension verschwindet.

Neben ihrer Vorliebe dafür Banditen zu töten und Alien-Kammern zu finden, spielt sie für ihr Leben gern Rollenspiele und Pen-on-Papier-Games, wie Tiny Tina's Sturm auf die Drachenfestung.

Spezialeffekt: Phasewalk: Bis zu 5 Truppen (Normale oder Badasses) können ein feindliches Feld überspringen und hinter der feindlichen Linie angreifen

Art des Spezialeffekts	Zug
Kampfkraft im Angriff	4
Kampfkraft in der Verteidigung	4

A. Anhang

Marcus



Marcus ist der größte Waffenschieber auf ganz Pandora. Bei ihm kriegt man wirklich alles was man braucht. Außer einer Rückerstattung! Für jede Art von Waffen, Aufsätze und Munition ist Marcus genau der richtige und seine zahlreichen Waffenläden auf ganz Pandora versorgen jeden mit Munition, der dafür zahlen kann. Wer nicht für die Munition zahlen will kriegt ebenfalls Munition von Marcus. Allerdings etwas schneller als es den meisten lieb ist.

Spezialeffekt: Nachladen: Du erhältst gratis Munition

Art des Spezialeffekts	Zug
Kampfkraft im Angriff	1
Kampfkraft in der Verteidigung	2

A. Anhang

Maya



Maya wurde als Kind von Mönchen einer zwilichtigen Sekte aufgezogen, da man erkannt hatte, dass sie eine Sirene war. Als sie alt genug war um zu erkennen, dass die Mönche sie nur ausnutzen floh sie von dort. Aber nicht ohne ein mittelprächtiges Blutbad anzurichten. Maya kann mit ihren Sirenenkräften einen Gegner in einen Phaselock zwingen und ihn damit Bewegungsunfähig machen oder ihn in eine andere Dimension schicken, in der er langsam verreckt.

Maya kahm mit der zweiten Welle von Kammerjägern nach Pandora und öffnete mit den anderen Kammerjägern die zweite Kammer und besiegte den darin gefangenen Krieger.

Spezialeffekt: Phaselock: Ein Gegner wird in einem Ausgewählten Feld festgehalten und ist Bewegungsunfähig (Der Marker kann nicht eingesetzt werden und wird entfernt; Der Gegner kann sich aber verteidigen)

Art des Spezialeffekts	Zug
Kampfkraft im Angriff	4
Kampfkraft in der Verteidigung	3

A. Anhang

Modecai



Modecai ist ein Scharfschütze und gehört zu den ersten Kammerjägern. Die tatsache, dass er ständig besoffen ist hindert ihn in keinster weise daran einem Gegner aus großer Distanz die Birne wegzuschießen. Im Nahkampf hat er als Unterstützung seinen Kameraden Bloodwing, den er Befehligen kann.

Spezialeffekt: Sniper: Zwei beliebige (normale) Einheiten dürfen irgendwo vom Feld genommen werden (auch aus mehreren Feldern; die Felder dürfen dannach nicht leer sein)

Art des Spezialeffekts	Zug
Kampfkraft im Angriff	4
Kampfkraft in der Verteidigung	2

A. Anhang

Mad Moxxi



Mad Moxxi ist die sadistische und gefährliche Wirtin, Mechanikerin und Besitzerin des Underdome, in dem völlig legale Deathmatches veranstaltet werden. Außerdem ist sie wegen ihrem Aussehen und ihrem speziellen Charme der Schwarm aller Männer auf ganz Pandora. Nebenbei trainiert und managet sie auch Gladiatoren für Mr. Torgues Badassdome und ist immer eine gute Quelle für Informationen.

Uhrsprünglich war Mad Moxxi ein Mitglied der Hodunks, aber nach der Geburt von Ellie und Scooter hat sie die Hodunks verlassen, da diese ein Baby eher fressen würden als es aufzuziehen.

Spezialeffekt: Anwerbung: 3 neu rekrutierte Truppen können beliebig auf dem Feld verteilt werden

Art des Spezialeffekts	Zug
Kampfkraft im Angriff	3
Kampfkraft in der Verteidigung	2

A. Anhang

Mr. Torgue



Mr. Torgue "Highfive"Flexington (ja sein Vorname ist Mr. Torgue) ist der veranstalter der Kämpfe im BADASSDOME OF BADASSITUDE, in dem er in ILLEGALEN OFFWORLD HARDCORE DEATHMATCHES versucht den ULTIMATIVEN SUPER-BADASS ALLER BADASSES zu finden. Dort werden auch epische Kämpfe ausgetragen wie der Kampf RIESIGE METALL T-REXE GEGEN DINGE DIE KEINE RISIGEN METALL T-REXE SIND. Da er ein ULTIMATIVER BADASS und der vermutlich COOLSTE TYP AUF GANZ PANDORA ist erfordert seine Beschreibung natürlich eine ÜBERMÄSSIGE BENUTZUNG VON GROSSBUCHSTABEN!!!

Mr. Torgue ist außerdem ein finanzielles Genie, der seine Firma TORGUE in der EXPLOSIONSWAFFEN hergestellt werden aus dem nichts aufgebaut hat, um sie anschließend zu verkaufen. Für 12 Dollar und ein Highfive.

Er ist auch bekannt für die epischartigsten LUFTGITARRENSOLI die Pandora je gesehen hat.

Spezialeffekt: EXPLOSIONSGERÄUSCH: 3 normale Truppen (irgentwo auf dem Feld) werden zu Badasses aufgerüstet

Art des Spezialeffekts	Zug
Kampfkraft im Angriff	3
Kampfkraft in der Verteidigung	3

A. Anhang

Nisha



Nisha ist eine Revolverheldin, die auch als Lawbringer oder Sheriff von Lynchwood bekannt ist. In ihrer Zeit als Sheriff verhängte sie zahlreiche neue Gesetze mit verschiedenen Bestrafungen. Man könnte jetzt ins Detail gehen aber im Prinzip ist die Strafe für alle Vergehen der Tot.

Spezialeffekt: Blitzangriff: Verteidigt der Spieler diese Karte einsetzt, tauschen Angreifer und Verteidiger wodurch Effekte und das Kräfteverhältniss beeinflusst werden; Nach dem Kampf darf daher keine Bewegung stattfinden (egal wer gewinnt)

Art des Spezialeffekts	Kampf
Kampfkraft im Angriff	3
Kampfkraft in der Verteidigung	2

A. Anhang

Roland



Roland ist ein Kammerjäger, ein Soldat und der Anführer der Crimson Raiders. Bevor er die Crimson Raiders gründete, hat er mit den anderen Kammerjägern die erste Kammer geöffnet. Davor war er Mitglied der Crimson Lance, von denen er nach dem Fall von Atlas viele zu den Crimson Raiders rekrutierte. Ursprünglich kam er nach Pandora um dort einen Rachezug gegen Atlas und die Crimson Lance zu veranstalten, die er verlassen hatte.

Spezialeffekt: Anführer: Beim Sieg werden bis zu 3 kämpfenden Einheiten aufgerüstet (nicht die unterstützenden Einheiten)

Art des Spezialeffekts	Kampf
Kampfkraft im Angriff	4
Kampfkraft in der Verteidigung	4

A. Anhang

Slavador



Salvador ist ein Beispiel dafür, dass man nur mehr Waffen braucht um mehr Spaß zu haben. Wird es mal Eng kann man doch einfach mit zwei Maschinenpistolen oder auch mal mit zwei Raketenwerfern weitermachen. Salvador ist auf Pandora geboren und aufgewachsen, einem idealen Nährboden für Gewalt und Blutrücksigkeit.

Spezialeffekt: Sperrfeuer: Bei Niederlage dürfen nur die Hälfte der Truppen (abgerundet) weiter ziehen

Art des Spezialeffekts	Kampf
Kampfkraft im Angriff	4
Kampfkraft in der Verteidigung	3

Scooter



A. Anhang

Scooter ist der Mechaniker der Crimson Raiders und der Typ, der die Catch-A-Ride Stationen auf ganz Pandora aufstellt, an denen man sich immer Fahrzeuge besorgen kann um damit Halsbrecherische Stunts auszuprobieren. Scooter ist absolut furchtlos. Seine einzigen Ängste sind Mutierte Rakks und das Hyperion Roboter ihn auffressen.

In seiner Freizeit ist er oft damit beschäftigt, zu dichten oder anderen Blödsinn zu veranstalten, im Bestreben ein Rohr zu verlegen. Oder herauszufinden wie Rohr verlegen geht.

Spezialeffekt: Catch-A-Ride: Beliebige Truppen (aus einem Feld) dürfen bis zu 2 Felder weit vorrücken und die Feindliche Linie durchbrechen wenn sie dadurch ein von ihnen kontrolliertes oder leeres Gebiet erreichen

Art des Spezialeffekts	Zug
Kampfkraft im Angriff	1
Kampfkraft in der Verteidigung	1

Sir Hammerlock



Sir Hammerlock ist Wissenschaftler und ein Gentleman, der immer einen formidablen Schnurrbart zu seinem bionischen Arm trägt, den er in einem Kampf gegen den Thresher "Old Slappy" verloren hat. Trotz seines wissenschaftlichen Berufs und seinem Interesse an den Kreaturen von Pandora ist er doch immer für eine gepflegte Großwildjagd für Gentleman zu haben.

A. Anhang

Spezialeffekt: Großwildjagt: Bis zu 3 beliebige Neutrale Einheiten werden getötet

Art des Spezialeffekts	Zug
Kampfkraft im Angriff	1
Kampfkraft in der Verteidigung	2

Springs



Springs ist Mechanikerin und Raketenwissenschaftlerin, die auf Pandora's Mond Elpis lebt, wo sie Schrott sammelt, Kinderbücher schreibt und Motivationsposter verteilt. Anders als Mr. Torgue, der Laser Waffen nicht leiden kann, da diese nicht Explodieren sondern nur leise rumballern, ist Springs von Laserwaffen und anderen technologischen Spielereien begeistert.

Zu Mr. Torgues großem bedauern steht sie auf Frauen und ist mit Athena zusammen.

Spezialeffekt: Raketentechnickerin: Beliebig viele Einheiten aus einem Gebiet können in andere schon kontrollierte gebiete verschoben werden

Art des Spezialeffekts	Zug
Kampfkraft im Angriff	1
Kampfkraft in der Verteidigung	2

A. Anhang

Tiny Tina



Tiny Tina ist Sprengstoffexpertin und die tödlichste 13-jährige der Welt. Falls sie mal grade nichts in die Luft jagt, spielt sie gerne Pen on Papire Games oder schickt Kammmerjäger auf gefährliche Missionen um ihre Stofftiere zu suchen. Auch Rachefeldzüge in Form von tödlichen Teeparties gehören zu ihren Hobbys.

Das einzige Nahrungsmittel, das sie akzeptiert sind Crumpets. Eine Art Keks, der mit Butter bestrichen eine gute Mahlzeit abgibt.

Spezialeffekt: Kabummabumms: Ein beliebiges Gebäude (außer Arschgauls Palast) in einem angrenzenden Feld wird zerstört

Art des Spezialeffekts	Zug
Kampfkraft im Angriff	2
Kampfkraft in der Verteidigung	3

A. Anhang

Wilhelm



Wilhelm ist ein von Hyperion erschaffener Cyborg, dessen einzige große Leidenschaft Krieg ist. Abgesehen davon und von seinem Beruf als Ingenieur versteht er auch nicht viel. Aber was braucht man denn sonst auch noch?!

Spezialeffekt: Krieg: Bei erfolgreichem Kampf darf der Marschbefehl mitgenommen werden

Art des Spezialeffekts	Kampf
Kampfkraft im Angriff	4
Kampfkraft in der Verteidigung	3

A. Anhang

Zero



Zer0 ist ein Assassine und einer der Kammerjäger, die die zweite Kammer geöffnet haben. Um seine Ziele leichter ausschalten zu können, kann Zer0 sich tarnen und den gegner mit einem holographischen Doppelgänger überlisten, um dann mit seinem Schwert verherenden Schaden anzurichten. Auch im Umgang mit anderen Waffen ist er ein Meister.

Über seine Herkunft ist nicht viel bekannt. Es ist nicht mal sicher ob er ein Mensch ist.

Spezialeffekt: Doppelgänger: Ein beliebiger Befehlsmarker kann nachträglich verändert werden

Art des Spezialeffekts	Zug
Kampfkraft im Angriff	3
Kampfkraft in der Verteidigung	4

A.2. Gebäude

Prinzessin Arschgaul's Palast



Prinzessin Arschgaul's Palast ist das Gebäude, das die Basis des Spielers bildet, von der aus er beginnt.

Der Palast ist ein sehr wichtiges Gebäude für jeden Spieler, da es neben dein Einkünften in Credits und Munition auch in jeder Runde Siegpunkte für den Spieler bringt, der es kontrolliert. Außerdem können durch den Palast 3 Truppen auf diesem Feld mit einem Rekrutierungsbefehl eingestellt werden, statt den üblichen 2 Truppen.

Da das Erobern eines Palastes nicht einfach ist, hat Arschgaul's Palast eine zusätzliche Kampfstärke von 1 falls das Feld auf dem sich der Palast der Prinzessin befindet angegriffen wird.

Einen Palast aufzubauen oder abzureißen ist während des gesamten Spiels unmöglich. Der Palast kann nur einmal zu Beginn des Spiels platziert werden. Auch das aufrüsten des Palastes ist nicht möglich, da die Welt etwas so großartiges wie einen Aufgerüsteten Palast der wunderschönen Prinzessin Arschgaul nicht verarbeiten könnte.

Mr. Torgues Badass Dome of Badassitude



Mr. Torgues BADASSDOME OF BADASSITUDE ist ein Gebäude in dem Mr. Torgue für gewöhnlich seine ILLEGALEN OFFWORLD HARDCORE DEATHMATCHES abhält, um den ULTIMATIVEN SUPER-BADASS ALLER BADASSES zu ermitteln. Daher erfordert die Beschreibung dieses Gebäudes eine ÜBERMÄSSIGE BENUTZUNG VON GROSSBUCHSTABEN.

A. Anhang

Neben den Deathmatches die hier veranstaltet werden können auch Banditen zu Crimson Raider Truppen aufgerüstet werden, die der Spieler befehligen kann. Dazu ist es nicht nötig die Banditen zu diesem Gebäude zu bringen, sondern es muss nur eines dieser Gebäude vom Spieler kontrolliert werden um auf der gesamten Karte Crimson Raiders rekrutieren zu können. Sollte das Gebäude im Kampf verloren gehen können die bereits rekrutierten Crimson Raiders weiterhin befehligt werden. Es können nur keine neuen rekrutiert werden, bis wieder ein BADASSDOME OF BADASSITUDE unter der Kontrolle des Spielers steht.

Der eigentliche zweck des BADASSDOME OF BADASSITUDE ist allerdings, dass Mr. Torgue den ULTIMATIVEN BADASS finden will. Dafür gibt es in einem BADASSDOME OF BADASSITUDE eine Rangliste der Badasses. Auf dieser Rangliste befinden sich die Kamerjäger von Pandora, sowie andere Gladiatoren, wie z.B. MR. TORGUES OMA, bis hin zu dem Typen, dem sie ohne Zähne die Eier abgebissen hat.

Da Mr. Torgues BADASSDOME OF BADASSITUDE bereits der ULTIMATIVE BADASS DOME ist kann dieses Gebäude nicht weiter aufgerüstet werden.

Mad Moxxi's Taverne



In Mad Moxxi's Taverne können die Truppen sich in erster Linie besaufen und Moxxi bewundern. Da die Taverne immer viele Banditen und andere Gestalten anlockt ist sie der perfekte Platz um neue Truppen für eine Armee zu rekrutieren.

In Max Moxxi's Taverne kann ein Spieler daher, statt der üblichen zwei Truppen, direkt drei Truppen rekrutieren und diese direkt ins Schlachtfeld entsenden. Die rekrutierten Truppen können also nach der Rekrutierung direkt in ein angrenzendes Feld bewegt werden. Das Feld muss aber schon vom Spieler kontrolliert werden. Ist kein angrenzendes Feld vorhanden, dass kontrolliert wird, können die Truppen auch direkt in das Gebiet rekrutiert werden, auf dem sich die Taverne befindet. Das Rekrutieren in mehrere Felder ist nicht möglich.

Da bekanntlich das einzige, das besser ist als Bier noch mehr Bier ist, kann die Taverne nach dem Aufbau auch weiter aufgerüstet werden, um dort bis zu vier Truppen rektutieren zu können.

A. Anhang

Scooter's Catch-A-Ride



Mit Scooter's Catch-A-Ride Stationen sind die Truppen auf dem Schlachtfeld mobiel, da sie sich an einer Catch-A-Ride Station ein Fahrzeug besorgen können.

Diese Fahrzeuge werden ständig verbessert und werden immer sicherer wodurch Scooter's Catch-A-Rides im letzten Quartal weniger Tote zu verbuchen hatten als letztes Jahr (kein Applause bitte...). Das einzige wovor diese Fahrzeuge nicht sicher sind ist Crazy Earl, der mal eines der Fahrzeuge gegessen hat ... mit einer Gabel ...

Durch die Benutzung der Catch-A-Ride Stationen können Truppen, die einen Marschbefehl auf einem Feld erhalten, auf dem eine solche Station errichtet wurde, sich zwei Felder weit bewegen, statt des üblichen einen Feldes. Allerdings dürfen die Fahrzeuge nur durch eigene Gebiete bewegt werden und die Feindlichen Linien nicht durchbrechen, da die Versicherung für solche Aktionen nicht haftet.

Es können auch mehrere Wagen benutzt werden um die Truppen in verschiedene Gebiete zu bewegen, allerdings kann mit einem Marschbefehl maximal ein Feld erreicht werden, das nicht kontrolliert wird. In wie viele kontrollierte Gebiete sich die restlichen Truppen aufteilen ist dem Spieler überlassen.

Da Scooter's patentierte Catch-A-Ride Stationen einfach unverbesserlich sind können diese Gebäude nicht aufgerüstet werden.

Marcus' Waffenladen



Marcus, der Waffenhändler deines Vertrauens, hat überall im Kampfgebiet seine Waffen. Mit seinen Waffenläden können die Truppen mit neuen Waffen und mit Munition ausgestattet werden.

A. Anhang

Man sollte nur nicht den Fehler begehen Marcus nach einem Umtausch oder gar nach "Geld Zurück" zu fragen, da man das vermutlich nicht überleben würde.

Mit Marcus' Waffenladen werden die Truppen mit Munition versorgt, daher erhält der Spieler für jeden Waffenladen, den er zu Beginn einer Runde kontrolliert, Munition. Wie viel Munition man erhält hängt davon ab ob es sich um einen einfachen Waffenladen oder einen Aufgerüsteter Waffenladen handelt. Außerdem hängt es noch von dem Skill ab, den der Spieler zu Beginn des Spiels gewählt hat.

Die Waffenläden werden auf jeden Fall von jedem Spieler benötigt, der seine Truppen mit ausreichend Munition versorgt wissen will. Zwar ist eine anständige Schlägerei auch immer aufbauend, aber der Geruch von Blei und Schießpulver ist doch durch nichts zu ersetzen.

Um mehr Munition mit einem Waffenladen schaffen zu können kann ein Waffenladen auch aufgerüstet werden.

Mad Moxxi's Underdome



Drei Dinge brauchen die Truppen: Munition, Sold, ... und das dritte hab ich vergessen.

Damit der Sold nicht ausgeht und die Truppen nicht auf dumme Gedanken kommen (was wirklich nicht leicht zu verhindern ist) sollte jeder Spieler einige von Mad Moxxi's Underdomes errichten, mit denen frische Credits in die Kasse gespült werden, um den Krieg zu finanziert.

Um mit einem einzigen Underdome mehr Credits pro Runde zu erhalten kann der Underdome auch aufgerüstet werden. Mit mehr Cocs, Nutten und illegalen Deathmatches macht man eben mehr Geld...

A. Anhang

Crazy Earl's Schwarzmarkt



Da Credits und Munition alleine noch keine erfolgreiche Armee ausmachen benötigt ein Spieler auch noch Eridium. Das erhält man durch Crazy Earl's Schwarzmarkt.

Mit dem seltenen Alien-Mineral Eridium, mit dem in Crazy Earl's Schwarzmarkt gehandelt wird, können verschiedene Dinge gekauft werden. Heldenkarten und zusätzliche Befehlsmarker werden z.B. mit Eridium bezahlt. Daher sollte man immer eine ausreichende Menge davon besitzen.

Ein Schwarzmarkt ist also immer eine gute Investition. Nur mit Earl sollte man vorsichtig sein. Wie sein Name schon vermuten lässt sitzen bei ihm einige Schrauben nicht so fest wie sie sollten. Aber solange er keine von Scooters Wagen mit einer Gabel verspeißt ist er doch ein ganz verträglicher Zeitgenosse.

Wie üblich gilt auch bei Crazy Earl's Schwarzmarkt: Viel hilft viel! Daher bringt ein aufgerüsteter Schwarzmarkt noch mehr Eridium ein als ein Normaler.

Tannis' Forschungslabor



In Tannis' Forschungslabor untersucht die Forscherin Patricia Tannis in ethisch absolut einwandfreien Experimenten, die Auswirkungen von Eridium.

Tannis ist der beste Beweis dafür, dass Genie und Wahnsinn zwei Seiten der selben Münze sind. Daher sind ihre Forschungen (die ethisch wirklich völlig einwandfrei sind)

A. Anhang

absolut wertvoll und bringen dem Spieler neben Eridium auch Credits ein. Wie diese Credits erwirtschaftet wurden wird hier aus rechtlichen Gründen nicht aufgeführt, aber einem geschenkten Gaul...

Das Forschungslabor beschafft zwar weniger Credits als ein Underdome und auch weniger Eridium als ein Schwarzmarkt, aber dafür wird für beides nur ein Gebäude benötigt.

Mit einem größeren Forschungslabor kann Tannis natürlich noch mehr Eridium und Credits beschaffen, weswegen das Aufrüsten des Forschungslabors immer eine gute und ethisch absolut unbedenkliche Investition ist.

Tiny Tina's Kabummabumms



Was auf einem ordentlichen Schlachtfeld natürlich nicht fehlen darf sind die patentierten "Kabummabumms" von Tiny Tina. Was währe die Welt denn auch ohne Landminen.

Daher stellt Tiny Tina (die wahrscheinlich töglichste 13-Jährige der Welt) für den Kampf ihre Kabummabumms bereit, die die angreifenden feindlichen Truppen dezimieren.

Sobald ein Feld auf dem sich Kabummabumms befinden vom Feind erobert wird, müssen sich die eigenen Truppen in gewohnter Weise zurückziehen. Allerdings haben die Erobernden Truppen mit den Kabummabumms, die auf dem gesammelten Feld verteilt sind kein leichtes Spiel.

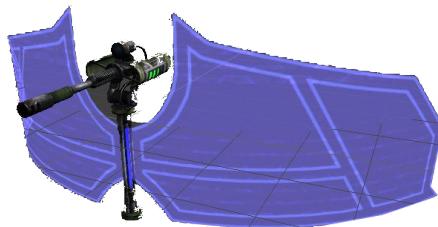
Sobald die Truppen, die das Feld erobert haben auf das eroberte Feld vorgerückt sind, fallen zwei der feindlichen Truppen den Kabummabumms zum Opfer. Dabei trifft es immer zuerst die Banditen und erst wenn keine Banditen mehr da sind die Crimson Raiders. Die Regel, dass mindestens eine der Siegertruppen den Angriff überleben muss, gilt nicht für die Kabummabumms, da diese erst nach der Eroberung ihre Wirkung zeigen. Es kann also passieren, dass ein Feld erobert wird und dannach keine Truppen entfällt. Trotzdem gehört das eroberte Gebiet dannach aber dem Spieler der es erobert hat.

Die Kabummabumms werden nach der Eroberung automatisch entfernt.

Da eine Aufrüstung der Kabummabumms eine Nukleare Katastrophe bedeuten würde, ist das Aufrüsten leider nicht möglich, da das Feld ja nochmal zurück erobert werden sollte.

A. Anhang

Roland's Geschütze



Zur besseren Verteidigung der Felder kann ein Spieler auf jedem Feld, dass er kontrolliert Roland's Geschütze aufbauen, die für jedes Feld auf dem sie Stehen eine zusätzliche Kampfstärke bedeuten. Die zusätzliche Kampfstärke gilt allerdings nur, wenn das Feld angegriffen wird und nicht wenn es selber angreift.

Da das verstecken hinter Geschütztürmen das Blutvergießen eher vermindert als es anzutreiben, sind die Geschütztürme recht teuer in der Anschaffung, damit nicht jedes Feld mit diesen Geschützen ausgerüstet wird und man einen langweiligen kalten Krieg erhält.

An manchen strategischen Positionen ist es aber sinnvoll die Stellung durch Geschütze zu verstärken. Daher können die Geschütztürme auch noch erweitert werden, um 2 zusätzliche Punkte in die Kampfstärke einzubringen.

Wird ein Feld trotz der Geschütze erobert werden diese automatisch zerstört, da diese solange weiter auf den Feind schießen, bis dieser sie zerstört.

A. Anhang

A.3. Rundenziele

Arm-A-Geddon



Dr. Zed braucht Ersatzkörperteile. Dafür müssen nur ein paar Leute sterben...

1 Punkt pro im Kampf fallender Truppe (gegnerische und eigene Truppen; Punkte nur für den Angreifer)

Rekrutierung



Viele neue Selbstmordkandidaten sind auf Pandora eingetroffen, die Rekrutiert werden wollen.

1 Punkt pro rekrutierter oder aufgerüsteter Einheit

A. Anhang

Großwildjagt



Hast du das Gefühl du hast zu viel Munition und zu wenig Punkte? Dann baller ein paar Skags weg!

2 Punkte pro gegöteter neutraler Einheit

Bauabnahme



Eine erfolgreiche Armee braucht nicht nur Truppen sondern auch Gebäude.

Alle Spieler erhältten am Ende der Runde: 1 Punkt für jedes normale Gebäude, 2 Punkte für jedes aufgerüstete Gebäude, 3 Punkte für jede gehaltene Basis

A. Anhang

Mein Land!



Die Armeen müssen an Boden gewinnen!

2 Punkte für jedes eroberte Gebiet (Auch neutrale Gebiete)

Catch-A-Ride



Lasst die Armeen nicht einschlafen! Etwas Bewegung muss sein!

2 Punkt für jeden normalen Marsch; 3 Punkte für jeden weiten Marsch (durch Catch-A-Ride oder Spezialeffekte)

A. Anhang

Truppenverband



Einer für alle; Und alle für mich

Alle Spieler erhielten am Ende der Runde Punkte für ihren größten Truppenzusammenschluss: 2 Punkte pro Truppe im Zusammenschluss (egal ob normale oder verstärkte Einheit)

Bolwerk



Haltet den Vormarsch der feindlichen Truppen auf!

3 Punkte für jede erfolgreiche Verteidigung

A. Anhang

Spezialeinheit



Elitekämpfer greifen ins Kampfgeschehen ein

3 Punkte für jede eingesetzte Heldenkarte (egal ob im Kampf oder als Zug)

Unterstützung



Truppen brauchen Unterstützung

2 Punkte für Unterstützung eigener Truppen; 3 Punkte für Unterstützung gegnerischer Truppen

A. Anhang

Kapitalismus Baby!



Marcus muss sein Geschäft ankurbeln; Mit Bestechung für Munitionsverschwendungen

3 Punkte pro 100 verbrauchter Munition (in der Planungsphase)

Blitzkrieg



Was dauert da so lange? Weiter jetzt!

Beim beenden der Runde erhält jeder Spieler zwei mal so viele Punkte wie noch Spieler vorhanden sind die noch nicht gepasst haben

A. Anhang

Strategie



Nichts übereilen. Strategie dauert seine Zeit.

Beim beenden der Runde erhältt jeder Spieler zwei mal so viele Punkte wie Spieler vor ihm schon gepasst haben

A. Anhang

A.4. Rundenboni

Credits 2

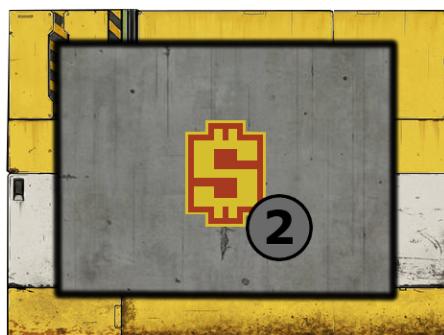


Abbildung A.1.: Zusätzliche Credits (Stufe 2)

Munition 2



Abbildung A.2.: Zusätzliche Munition (Stufe 2)

Eridium 2

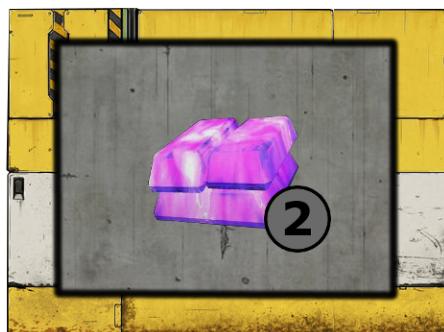


Abbildung A.3.: Zusätzliches Eridium (Stufe 2)

A. Anhang

Credits - Kampf



Abbildung A.4.: Zusätzliche Credits (Stufe 1) + 2 Punkt bonus für jeden gewonnenen Kampf

Munition - Aufbau



Abbildung A.5.: Zusätzliche Munition (Stufe 1) + 2 Punkte bonus für jedes errichtete oder aufgerüstete Gebäude

A. Anhang

Eridium - Unterstützung



Abbildung A.6.: Zusätzliches Eridium (Stufe 1) + 1 Punkt bonus für jede Unterstützung

Credits - Überfallbefehl

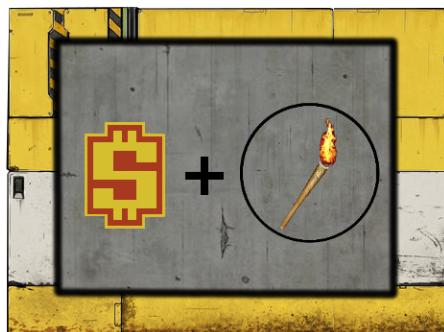


Abbildung A.7.: Zusätzliche Credits (Stufe 1) + 1 Zusätzlicher Überfallbefehl

Munition - Rückzugsbefehl



Abbildung A.8.: Zusätzliche Munition (Stufe 1) + 1 Zusätzlicher Rückzugsbefehl

A. Anhang

Eridium - Unterstützungsbefehl



Abbildung A.9.: Zusätzliches Eridium (Stufe 1) + 1 Zusätzlicher Unterstützungsbefehl

Marschbefehl



Abbildung A.10.: 1 Zusätzlicher Marschbefehl

Rekrutierungsbefehl



Abbildung A.11.: 1 Zusätzlicher Rekrutierungsbefehl

A. Anhang

Verteidigungsbefehl - Kampf



Abbildung A.12.: 1 Zusätzlicher Verteidigungsbefehl + 2 Punkt bonus für jeden gewonnenen Kampf

Resourcen-Gewinnungsbefehl - Skags

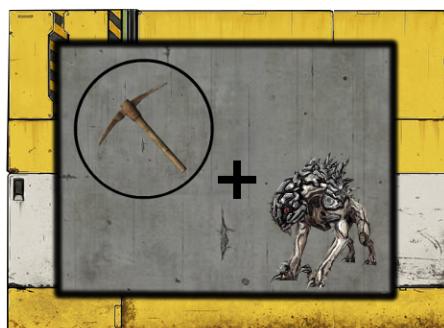


Abbildung A.13.: 1 Zusätzlicher Resourcen-Gewinnungsbefehl + 1 Punkt für jede gegötete neutrale Einheit