

Inhaltsverzeichnis

1	Spielmechanik	4
2	Nachschub	4
3	Gebäude	4
3.1	Haus	5
3.2	neutraler bunker	5
3.3	Fabrik	6
3.4	Waffenhändler	6
4	Fahrzeuge	6
4.1	Artillerie	7
4.2	Panzer	7
4.3	Scout	7
4.4	bauwagen derzeit crawler	8
4.5	Tattpanzer	8
4.6	Stumpencrawler	8
4.7	Civarella	9
4.8	Sonstiges	9
5	Waffen	9
5.1	Geschoss	9
5.2	Standardgeschoss	9
5.3	Explosivgeschoss	10
5.4	Reinigungsgeschoss	10
5.5	Bautool	10
5.6	Bunker	10
5.7	Dispenser	10
5.8	Sentrygun	11
5.9	Geldgenerator	11
5.10	Teleporter /Tunnel/Tunnelnetzwerk	11
5.11	Geländetool	11
5.12	Brücke	11
5.13	Graben	12
5.14	Streugewehr	12
5.15	standard Streugewehr	12
5.16	korrosives Streugewehr	12
5.17	elektrisches Streugewehr	12
5.18	explosives Streugewehr	12
6	Raketen	13
6.1	Standardrakete	13
6.2	Cryorakete	13

6.3	Neutralisationsrakete	13
6.4	Säurerakete	13
6.5	Napalmrakete	13
6.6	Schockrakete	13
6.7	Airstrikes	14
6.8	standard Airstrike	14
6.9	neutralisationsairstrike	14
6.10	säureairstrike	14
6.11	napalmairstrike	14
6.12	schockairstrike	14
6.13	Spezial	14
6.14	Nuke	14
6.15	Reparaturrakete	14
6.16	fügen/des/vodes	15
6.17	EMP	15
6.18	Minen	15
6.19	standard Mine	15
6.20	Mine	16
6.21	Freezemin	16
6.22	Elektromine	16
6.23	Napalmmine	16
6.24	Napalmmine	16
7	Upgrades	16
7.1	Zielhilfe	16
7.2	Zusatzplatinen	16
7.3	Vorrat	16
7.4	Tarnkit	17
7.5	Mechaniker	17
7.6	Commando	17
7.7	Glück/Levine	17
8	Konsumierbares	17
8.1	Reparaturkit	17
8.2	Incantation // unverwundbar	17
8.3	AP schub	17
8.4	Teleport	18
9	Statusänderungen	18
9.1	korrosion	18
9.2	elektrisiert	18
9.3	gefroren	18
9.4	brennend	18

10 Extraanforderungen	18
10.1 gelände soll vielfältiger werden	18
11 weitere Ideen	18

1 Spielmechanik

- 1.0.1 spiel soll rundenbasiert laufen, auch über mehrere folgespiele
- 1.0.2 falls ein spiel sich über eine festgelegte rundenzahl zieht, dann tritt der sudden death ein, der das ende des spiels näherbringt
- 1.0.3 boni können innerhalb der spiele erworben werden, sodass man einen vorteil im nächsten spiel bekommt (mehr startguthaben, extrapanzer...)
- 1.0.4 nach festgelegter spieleanzahl wird der sieger festgelegt **best of 7**
- 1.0.5 jeder spieler fängt an mit einer ~~mittelmä~~, einem scout und einem bauwagen **vielleicht insgesamt 5 (auch panzer)**
- 1.0.6 panzer verwenden beim schießen munition, verbrauchen zusätzlich konstant viele aktionspunkte
- 1.0.7 aktionspunkteverbrauch ist determiniert durch art der munition (projektil: a punkte, rakete: b punkte, spezial: c punkte)
- 1.0.8 panzer verbrauchen treibstoff beim fahren, das kostet aktionspunkte und treibstoff (beides an treibstoffverbrauch festgemacht)
- 1.0.9 jede runde werden aktionspunkte bis einen festgelegten wert aufgefüllt der wert kann auf verschiedene weisen erhöht werden

2 Nachschub

- 2.0.1 rucksackinhalte können auf dem gelände liegen gelassen werden oder auch als vorrat abgeworfen werden (zweites kostet aktionspunkte, liegende päckchen können eingesammelt werden)
- 2.0.2 abgelegte päckchen haben hp und können zerstört werden
- 2.0.3 im falle der zerstörung dieser wird eine explosion ausgelöst. ihr radius und schaden wird durch den gesamtprice ihrer inhalte determiniert **inhalt explodieren lassen?**

3 Gebäude

- 3.0.1 kommen in 4 typen vor haus, neutraler bunker, fabrik und waffenhändler **gebäude nicht komplett zerstören(kein delete)**
- 3.0.2 alle können durch fahrzeuge erobert werden, was aber aktionspunkte kostet
- 3.0.3 dazu wird eine variable benutzt, die durch das erobern durch fahrzeuge gefüllt wird

- 3.0.4 ein fahrzeug kann pro spielzug nur begrenzt viel erobern
- 3.0.5 der variablenwert wird zurückgesetzt, falls das gebäude eine runde lang nicht erobert wurde
- 3.0.6 scouts erobern doppelt so schnell und verbrauchen dafür keine aktionspunkte
- 3.0.7 wenn der wert der variable einen richtwert übersteigt, dann gehört das gebäude den erobernden spieler
- 3.0.8 das gebäude kann pro zeit nur von höchstens einem spieler erobert werden [Eroberungssperre, nach erobert \(1 runde?\)](#)
- 3.0.9 der besitzer wird durch eine fahne seiner farbe am gebäude festgesetzt, die nach rechts ragt
- 3.0.10 [??? der eroberer des gebäudes wird auch durch eine fahne erkannt, die fahne ragt aber nach links](#)
- 3.0.11 [besser ist: blinken des gebäudes, welches erobert wird in der farbe des eroberers](#)
- 3.0.12 jedes fahrzeug kann bei fabrik und waffenhändler einkaufen, soweit noch platz im rucksack
- 3.0.13 jedes gebäude kann repariert, zerstört, erobert und ausgebaut werden
- 3.0.14 sollte das gebäude komplett zerstört werden, kann man dessen trümmer für geld einsammeln

3.1 Haus

- 3.1.1 generiert geld jede runde, der aufenthalt neben deinem [\(jedem?\)](#) haus reduziert den erhaltenen schaden [\(ist das nicht eh so?\)](#)
- 3.1.2 [??? durch aufrüsten erhält der mehr hp, wird schwerer zu erobern, generiert mehr geld und bietet besseren schutz vor schaden](#)
[nicht aufrüsten/keine updates](#)

3.2 neutraler bunker

- 3.2.1 ein panzer im freundlichen bunker ist komplett vor schaden geschützt, [durch bunker durchfahren, wenn besetzt?](#)
- 3.2.2 dazu muss der bunker erst selbst zerstört werden
- 3.2.3 gibt keine überreste bei zerstörung, beschädigt das drinstehende fahrzeug bei zerstörung
- 3.2.4 aufrüsten erhöht hp und deren regeneration pro runde als auch die anzahl der fahrzeuge, die von ihm auf einmal geschützt werden können
- 3.2.5 hat wesentlich mehr hp als der von bauwagen gebaute bunker [aus bunker feuern?](#)

3.3 Fabrik

- 3.3.1 produziert fahrzeuge, pro runde kann nur ein fahrzeug pro fabrik gebaut werden
- 3.3.2 repariert freundliche fahrzeuge am ende der runde ein wenig [im umkreis?](#)
- 3.3.3 frisch produziertes fahrzeug leidet an produktionsschwäche und kommt der runde, in der es gebaut wurde, nicht zum einsatz
- 3.3.4 aufrüsten verringert die produktionskosten und gibt weitere fahrzeuge frei als auch erhöht hp, kann mehr reparieren und wird schwerer zu erobern

3.4 Waffenhändler

- 3.4.1 verkauft waffen, upgrades und konsumierbares an freundliche fahrzeuge, erhöht aktionspunkte ein wenig
- 3.4.2 aufrüsten verringert die produktionskosten und gibt weitere items frei als auch erhöht hp, gibt größeren aktionspunktebonus und wird schwerer zu erobern

4 Fahrzeuge

- 4.0.1 **??? ein spieler kann beliebig viele fahrzeuge besitzen**
- 4.0.2 jedes hat einen eigenen rucksack, AP sind aber global
- 4.0.3 abschluss der gegnerischen gebäude und fahrzeuge als auch erobern der gegnergebäude erhöht erfahrung des fahrzeugs; fahrzeug steigt levels auf, wenn genügend erfahrung gesammelt
- 4.0.4 levels erhöhen immer die hp und schaden, levelstufen x und y beschern zusätzliche boni ($x \cdot y$)
- 4.0.5 bei zerstörung des fahrzeugs bleiben seine überreste, die für geld und munition gesammelt werden sollen
- 4.0.6 geldbonus ergibt sich aus den geldkosten des fahrzeugs,
- 4.0.7 munition aus prozentsatz der rucksackmunition des zerstörten fahrzeugs
- 4.0.8 jedes fahrzeug kann bis zu drei compatible upgrades bei sich installieren
- 4.0.9 es ist nicht möglich die upgrades zu deinstallieren
- 4.0.10 jedes fahrzeug kann pro runde von höchstens drei statusveränderungen betroffen sein, weitere statusveränderungen zeigen keine wirkung
- 4.0.11 jedes fahrzeug und spieler kann päckchen sammeln
- 4.0.12 jedes fahrzeug kann beliebige güter im rucksack aufbewahren, aber nicht alle nutzen [mit anderen Tauschen? \(items\)](#)

4.1 Artillerie

4.1.1 nutzt raketen und spezialmunition

4.1.2 verbraucht weniger AP per schuss als andere fahrzeuge bei selben waffenklasse, rohr sehr gut verstellbar

4.1.3 hat erhöhten treibstoffverbrauch ??? und minimalabschusskraft verschieden von 0

4.1.4 bei level x : AP verbrauch beim schießen verringert sich noch weiter

4.1.5 bei level y : verbraucht keine munition, falls standardrakete abgefeuert wird

4.2 Panzer

4.2.1 nutzt geschosse und raketen, keine besonderen boni

4.2.2 hat zusammen mit bauwagen größte hp von serienfahrzeugen

4.2.3 rohr nur im kleinen winkel verstellbar, muss gut positioniert werden

4.2.4 bei level x: bekommt weniger schaden von allen waffen

4.2.5 bei lever y: bekommt dauerhaften hp-und schadensbonus für jedes zerstörte fahrzeug

4.3 Scout

4.3.1 nutzt geschosse und streugewehr(levelaufstieg)

4.3.2 sehr mobil durch kleinen treibstoffverbrauch und hohe geschwindigkeit, geländegängig

4.3.3 doppelte eroberungsgeschwindigkeit ohne AP verbrauch

4.3.4 sehr geringe hp, raketentreffer meist fatal

4.3.5 kann rohr nicht verstellen, schießt geradeaus

4.3.6 kann auch durch upgrades keine weiteren munitionsarten abschießen

4.3.7 bei level x: schaltet das streugewehr frei

4.3.8 bei level y: fahren benötigt keine AP

4.4 bauwagen derzeit crawler

- 4.4.1 nutzt bautools, geländetool und airstrikes andere Fahrzeuge betanken/reparieren?
- 4.4.2 geländegängig, verbraucht beim fahren kein treibstoff, ??? verbraucht aber AP
- 4.4.3 ??? immun gegen negative effekte, wie korrosion oder einfrieren
- 4.4.4 ??? einziges fahrzeug, was (feindliche) gebäude reparieren und verbessern kann
- 4.4.5 bei level x: verringerte reparatur-und aufrüstungskosten der neutralen gebäude
- 4.4.6 bei level y: von ihm gebaute gebäude sind verbessert, brückenbau verbraucht keine munition

4.5 Tarnpanzer

- 4.5.1 nutzt raketen und geschosse
- 4.5.2 hat/panzer/als/upgrade/integriert./hat/nur/2/weitere/slots/für/upgrades besonders?
(ist ein scout)
- 4.5.3 die/bewegungen/werden/nicht/den/gegner/gezeigt
- 4.5.4 fñh/den/gegner/panzt/sich/als/ein/bauw
- 4.5.5 tarnung/liegt/für/die/runde/auß./falls/der/schaden/in/den/runde/schaden/bekommt
- 4.5.6 wert/und/schussverhalten/wie/bei/normalen/panzer./deutlich/weniger/hp
- 4.5.7 bei/level/x./kann/in/den/gegnerischen/gebäuden/einkaufen
- 4.5.8 bei/level/y./tarnung/liegt/nie/auß

4.6 Snipercrawler

- 4.6.1 nutzt geschosse
- 4.6.2 direkte/treffer/machen/doppelten/schaden
- 4.6.3 hat/eine/zielhilfe/als/upgrade/integriert./hat/nur/2/weitere/slots/für/upgrades
- 4.6.4 beim/schießen/werden/bäume/und/gebäude/ignoriert/ besonders?
- 4.6.5 schießt/immer/mit/maximaler/stärke
- 4.6.6 rot/nur/um/wenigs/grad/verstellbar
- 4.6.7 hp/mit/artilleriehp/vergleichbar
- 4.6.8 kann/auch/durch/upgrades/keine/weiteren/munitionsarten/abschießen
- 4.6.9 bei/level/x./jeder/erfolgreiche/gegnerstreffer/erhöht/seinen/schaden/in/dieser/runde
- 4.6.10 bei/level/y./bekommt/kostenloses/tarnupgrade./falls/noch/platz/in/upgrades/verhanden

4.7 ~~Citadella~~

- 4.7.1 ~~nutzt airstrikes~~ aber wozu dann das Fahrzeug?, stell ich ganz rechts auf die Karte, fertig
- 4.7.2 ~~beschränkt auf max eine einheit pro spieler~~
- 4.7.3 ~~sehr/sehr viel hp, regeneriert einen kleinen teil der hp jede runde~~
- 4.7.4 ~~verbraucht beim fahren keinen treibstoff, aber AP/sehr langsam, nicht geländegängig~~
- 4.7.5 ~~gegner/gerd~~
- 4.7.6 ~~bei deren zerstörung hat der spieler eine festgelegte rundenzahl, um entweder das spiel zu gewinnen oder sich citadella zu ersetzen~~
- 4.7.7 ~~kann sich nicht in bunkern verbergen~~
- 4.7.8 ~~hat eine etobewegungsgeschwindigkeit von 0~~
- 4.7.9 ~~der gegner sieht ihre hp~~
- 4.7.10 ~~kann keine levels aufsteigen~~

4.8 Sonstiges

- 4.8.1 Fahrzeuge bei levelup mehr Updateslots?

5 Waffen

- 5.0.1 werden in 8 arten eingeteilt: geschoss, bautool, geländetool, streugewehr, rakete, airstrike, spezial und minen
- 5.0.2 jede art hat spezifischen AP verbrauch beim abschuss

5.1 Geschoss

- 5.1.1 geringer schaden, geringe kosten, geringer AP verbrauch
- 5.1.2 kleiner explosionsradius, gut für directtreffer
- 5.1.3 alle geschosse können bei einem level 1 waffenhändler erworben werden
- 5.1.4 ??? wird nicht durch wind beeinflusst

5.2 Standardgeschoss

- 5.2.1 billigste munition im spiel, eignet sich um scouts auszuschalten oder auf tarnung zu prüfen

5.3 Explosivgeschoss

5.3.1 wesentlich mehr schaden als standardgeschoss, kann gegen alle fahrzeugtypen verwendet werden

5.3.2 ??? preis steigt mehrfach bez standardgeschoss

5.4 Reinigungsgeschoss

5.4.1 ~~verringert negative status effekte bei treffen eines fremdlischen fahrzeugs~~

5.4.2 ~~löscht feuer im geringen einschlagradius~~

5.5 Bautool

5.5.1 die baupakete werden wie ganz normale waffen gekauft und in den rucksack gelagert ###

5.5.2 abschluss des pakets bewirkt bau des gebäudes ###

5.5.3 bauwagengebäude können nicht erobert oder aufgerüstet werden ###

5.5.4 bauwagengebäude hinterlassen keine überreste nach ihrer zerstörung

5.5.5 das benutzen dieser waffenklasse gibt erfahrung

5.6 Bunker

5.6.1 besitzt die funktionalität des neutralen bunkers, allerdings mit den oben benannten einschränkungen

5.6.2 verbesserte version hat mehr hp und eine hpregeneration pro runde ###

5.7 Dispencer

5.7.1 ~~heilt alle fremdlischen fahrzeuge im bestimmten umkreis um wenig am ende der runde~~

5.7.2 ~~verringert die davor der negativen statusänderungen der fremdlischen fahrzeuge am ende der runde~~

5.7.3 ~~wirkungsumkreis durch halbkreis angedeutet~~

5.7.4 ~~verbesserte version hat mehr heilkraft und verringert die status effekte schneller~~

5.8 Sentrygun

- 5.8.1 schießt je nach typ geschosse oder raketen
- 5.8.2 hat keinen rucksack/upgradeslots/statusslots/menubalken
- 5.8.3 man kann durch tastendruck wählen, ob man fahrzeuge oder sentrys verwaltet
- 5.8.4 kann wie ein panzer ins focus genommen werden; kann schießen, aber nicht fahren
- 5.8.5 kann nur standardgeschosse verwenden, kein munitionsverbrauch, kein AP verbrauch
- 5.8.6 hat nur eine begrenzte schussanzahl pro runde
- 5.8.7 verbesserte version hat deutlich mehr schuss pro runde

5.9 ~~Geldgenerator~~

- 5.9.1 ~~generiert/geld/am/ende/jeder/runde~~
- 5.9.2 ~~verbesserte/version/ist/deutlich/stabiler/und/generiert/mehr/geld~~

5.10 Teleporter /Tunnel/Tunnelnetzwerk

- 5.10.1 beim benutzen durch freundliches fahrzeug werden AP verbraucht und ein freundlicher teleporter ausgesucht, aus dem das fahrzeug erscheinen soll
- 5.10.2 nutzung sinnlos, wenn nur ein teleporter im besitz **teleport dauert 1 Runde**
- 5.10.3 verbesserte version teleportiert für weniger AP und hat mehr hp **###**

5.11 Geländetool

- 5.11.1 beim ausrüsten dieser waffenklasse wird das abfeuern zwischen normalen fahren und geländetoolnutzung unterscheiden
- 5.11.2 alle geländetools verhalten sich bei ihrer nutzung wie treibstoff beim fahren
- 5.11.3 fahrtrichtung wird nun durch die baurichtung vorgegeben und nicht durch die karte
- 5.11.4 fahrtrichtungen werden durch die rohrsteuerung gegeben

5.12 Brücke

- 5.12.1 bei geländetoolnutzung: baut eine brücke beim fahren
- 5.12.2 bau erfolgt in fahrtrichtung

5.13 Graben

5.13.1 bei geländetoolnutzung: gräbt einen tunnel beim fahren

5.13.2 graben erfolgt in fahrtrichtung

5.14 Streugewehr

5.14.1 viel schaden, mittlerer preis, kleiner AP verbrauch (i. geschoss)

5.14.2 ??? wird nicht durch wind beeinflusst
eine art MG ist besser

5.14.3 kein bonus bei direkttreffer

5.14.4 schaden und geländezerstörung verringert sich stark mit entfernung zum ziel ###

5.14.5 sehr kurzer projektiltimeout ###

5.15 standard Streugewehr

5.16 korrosives Streugewehr

5.16.1 hat denselben schaden wie das standard, gegner bekommt den status korrosion dazu

5.16.2 die stärke der korrosion und die anzahl der wirkrunden wird durch den schus-schaden festgelegt

5.17 ~~elektrisches Streugewehr~~

5.17.1 ~~deutlich weniger schaden als standard, elektrisiert den gegner~~

5.17.2 ~~die länge der elektrisierung wird durch den schaden festgelegt~~

5.18 explosives Streugewehr

5.18.1 wesentlich mehr schaden als standard

5.18.2 etwas teurer als standard

5.18.3 ??? rückstoßschaden beim abschluss

6 Raketen

- 6.0.1 viel schaden, hoher preis, mittlerer AP verbrauch
- 6.0.2 haben einen großen effektradius, direkte trefer nicht nötig
- 6.0.3 stärke der raketeneffekte wird durch den schützenlevel festgelegt
- 6.0.4 es wird ein hohen waffenhändlerlevel gebrauch, um raketen einzukaufen
- 6.0.5 große geländezerstörung

6.1 Standardrakete

- 6.1.1 einzige rakete, die bei level 1 waffenhändler erhältlich ist

6.2 ~~Qyprakete~~

- 6.2.1 ~~kleiner schaden, mit den explosi/geschoss/vergleichbar~~
- 6.2.2 ~~früht fahrzeuge in wirkungsbereich ein~~

6.3 ~~Neutralisationsrakete~~

- 6.3.1 ~~kein schaden~~
- 6.3.2 ~~verringert negative status effekte, löscht feuer und heilt fahrzeuge in wirkungsbereich~~
- 6.3.3 ~~wirkungsbereich größer als bei standard~~

6.4 Säurerakete

- 6.4.1 kein schaden
- 6.4.2 sehr starker korrosionseffekt auf alle panzer im wirkungsbereich

6.5 Napalmrakete

- 6.5.1 schaden und wirkungsbereich wie bei standard
- 6.5.2 zündet gelände im wirkungsbereich an

6.6 Schockrakete

- 6.6.1 schaden wie bei normaler rakete, größerer wirkungsradius
- 6.6.2 fahrzeuge und gebäude in der reichweite werden elektrisiert

6.7 Airstrikes

- 6.7.1 hoher schaden, hoher preis, hoher AP verbrauch
- 6.7.2 raketenbündel, verhalten sich wie raketen
- 6.7.3 anzahl durch schützenlevel determiniert
- 6.7.4 abschluss durch citadella zählt als abschluss mit maximallevel
- 6.7.5 es kann eine stelle auf der karte gewählt werden, in welche etwa die raketen einschlagen sollen

6.8 standard Airstrike

6.9 ~~neutralisationairstrike~~

6.10 säureairstrike

6.11 napalmairstrike

6.12 schockairstrike

6.13 Spezial

- 6.13.1 enorm viel schaden, hoher preis, hoher AP verbrauch
- 6.13.2 besonders starke waffen, die mit einem schlag kampfsituation verändern können
- 6.13.3 hoher waffenhändlerlevel notwendig, um diese kaufen zu können
- 6.13.4 sehr großer wirkungsbereich

6.14 Nuke

- 6.14.1 BOOOM!
- 6.14.2 wo ist das ganze land hin?
- 6.14.3 brennendes gelände im einschlagsbereich

6.15 ~~Reparaturrakete~~

- 6.15.1 ~~heilt alle freundlichen fahrzeuge im wirkungsbereich komplett (citadella bekommt nur 25 Prozent heilung)~~
- 6.15.2 ~~hebt alle negativen statuseffekte der freundlichen fahrzeuge auf~~
- 6.15.3 ~~repariert bis zu einem kritischen schaden bei jedem fahrzeug~~
- 6.15.4 ~~alle fahrzeuge im wirkungsbereich bekommen statusveränderung/regeneration~~

6.15.5 ~~alle fahrzeuge im wirkungsbereich bekommen statusveränderung/nimmtheit zu negativen statuseffekten für 3 runden~~

6.16 ~~finger des todes~~

6.16.1 ~~macht eine festgesetzte anzahl an schadenspunkten, die durch schützenniveau bestimmt ist~~

6.16.2 ~~sucht fahrzeuge neben einschlagebereich, diese erhalten soviel schaden bis sie entweder zerstört sind oder der schaden ausgeht~~

6.16.3 ~~falls nach zerstörung des fahrzeugs noch schaden übrig wird das nächste fahrzeug ausgesucht~~

6.16.4 ~~citadella kann nicht als ziel ausgesucht werden~~

6.17 EMP

6.17.1 ??? zerstört alle bauwagengebäude und minen im wirkungsbereich

6.17.2 ??? alle fahrzeuge in der reichweite werden für sehr viele runden elektrisiert

6.18 Minen

6.18.1 variabler schaden, variable kosten, kleiner AP verbrauch ###

6.18.2 am besten als Waffe von Baufahrzeug oder/und Scout

6.18.3 sind waffen an sich, jedes fahrzeug kann sie benutzen

6.18.4 werden beim drauffahren aktiviert; erkennen nicht, ob freund/feind

6.18.5 werden nach rundenende des spielers, der sie gelegt hat, aktiviert

6.18.6 können durch schaden entfernt werden

6.18.7 allein die verwendung von denen bringt erfahrung (nach kosten)

6.18.8 kaum geländezerstörung

6.18.9 machen immer konstant viel schaden, außer das fahrzeug hat schutz vor schaden ###

6.19 standard Mine

6.19.1 nicht viel schaden, trotzdem sehr ärgerlich für scouts (3 minen-1 scout)

6.20 ~~Mine~~

6.20.1 ~~schnell/tot/i)~~

6.20.2 ~~explosionradius einer rakete~~

6.21 ~~Freezermine~~

6.21.1 ~~kein/schaden~~

6.21.2 ~~fahrzeug 2/mal/erfrieren~~

6.22 Elektromine

6.23 Napalmmine

6.23.1 schaden von normaler mine, zündet gelände an

6.24 ~~Napalmmine~~

6.24.1 ~~siehe mine // zündet gelände an sehr großen radius an~~

7 Upgrades

7.0.1 bis zu drei an einem fahrzeug auf einmal

7.0.2 ausrüsten möglich, falls platz vorhanden

7.0.3 unmöglich herunterzunehmen

7.0.4 man kann nicht mehrere gleiche upgrades auf einmal haben

7.0.5 können bei waffenhändler mit hohem level gekauft werden

7.1 Zielhilfe

7.1.1 entlang der karte wird ein strahl gezeichnet, der vom panzerrohr ausgeht und dessen winkel hat

7.1.2 Zielhilfe mit beschränkter länge ist besser

7.2 Zusatzplatinen

7.2.1 empfangener schaden wird verringert [mehr HP besser](#)

7.3 Vorrat

7.3.1 standardmunition wird beim schießen nicht verbraucht [mehr Rucksack?](#)

7.4 Tarnkit

- 7.4.1 aktionen des fahrzeugs für gegner nicht sichtbar, während seinen zug sieht der gegner einen baum statt des fahrzeugs bei Aktion nächste Runde sichtbar (Panzer)

7.5 Mechaniker

- 7.5.1 fahrzeug regeneriert einen anteil an gesundheit jedes rundenende

7.6 Commando

- 7.6.1 besitz des fahrzeugs mit commando erhöht AP

7.7 ~~quick/revive~~

- 7.7.1 ~~bei zerstörung des fahrzeugs wird das fahrzeug nicht zerstört, sondern heißt sich zu vollenden~~
- 7.7.2 ~~quick/revive wird zerstört~~

8 Konsumierbares

- 8.0.1 wirkt entweder sofort oder vorübergehend
- 8.0.2 vorübergehende effekte werden als statusänderungen eingetragen, treffen nicht ein, falls das fahrzeug schon 3 statusänderungen hat
- 8.0.3 können bei waffenhändler erworben werden

8.1 Reparaturkit

- 8.1.1 stellt gesundheit wieder her **am ende der Runde?**

8.2 ~~unwundbar~~ **unwundbar**

- 8.2.1 ~~das fahrzeug ist diese runde unwundbar~~
- 8.2.2 ~~fahrzeug dennoch zerstört, falls es ins wasser fällt~~

8.3 AP schub

- 8.3.1 erhöht die AP für diese runde etwas

8.4 ~~Teleport~~

8.4.1 ~~es wird analog airstrike ein punkt auf der karte gewählt, dort wird das fahrzeug
abgelegt~~

9 Statusänderungen

9.1 korrosion

9.1.1 macht am ende der runde schaden an fahrzeug

9.2 elektrisiert

9.2.1 fahrzeug kann nicht rohr verstellen items verwenden oder waffen wechseln [fahren?](#)

9.3 gefroren

9.3.1 kann nichts machen und bekommt mehr schaden

9.4 [brennend](#)

10 Extraanforderungen

10.1 gelände soll vielfältiger werden

10.1.1 brennendes gelände (macht schaden pro zeit [Runde](#) wenn ein fahrzeug/gebäude in spielzug des besitzers drauf befindet)

10.1.2 sumpf (erhöhter treibstoffverbrauch, langsamere bewegungsgeschwindigkeit)

10.1.3 silizium (treffer generiert splitter, die geld bringen)

10.1.4 [nach einem negativ Status eine gewisse Statussperre \(also erst nach paar runden wieder möglich\) für diesen](#)

11 weitere Ideen

11.0.1 [woher kommt Treibstoff \(kaufen, produzieren \(Fabrik\)\) ?](#)

11.0.2 [wenn Baufahrzeug an Gebäuden/Baustelle vorbeifährt, Umriss des Gebäudes zeichnen](#)

11.0.3 [airstrike nur in gewissem Umkreis des Panzers erlauben](#)

11.0.4 [Taste für 'alle Gebäudeumrisse zeichnen'](#)

11.0.5 [maximal Fuel pro Panzer](#)

- 11.0.6 Tunnelmenge begrenzen
- 11.0.7 erobern macht nach plan keinen Sinn
- 11.0.8 garkeine Geländezerstörung
- 11.0.9 erobern: 1 Runde am Gebäude (prüfen bei Beginn der eigenen Runde)
- 11.0.10 Fahrzeug: maximale Reichweite pro Runde (Radius oder Sprit)
- 11.0.11 Geschütztürme begrenzen (max) 20? 10?
- 11.0.12 Bunker begrenzen 10? 5?
- 11.0.13 Häuser credits generierung logarithmisch
- 11.0.14 feuerschaden erfolgt über Runden