Schnellüberblick für Einsteiger

Die folgende Aufstellung soll Anfängern einen ersten schnellen Überblick über die einzelnen Menüpunkte in Syndicates geben. Diese Aufstellung ersetzt nicht das Lesen der Anleitung, sondern soll wirklich nur einen kurzen grundlegenden Überblick geben. Details und umfassende Erklärungen finden sich in der offiziellen Anleitung (diese kann man in jeder Stelle des Spiel direkt über das Fragezeichen an der oberen rechten Ecke erreichen)!!!

1) Grundlegendes & Ziel des Spiels: In dem Spiel wird ein Konzern geleitet. Ihr könnt 4 verschiedene Arten von Rohstoffen abbauen und müsst damit Land, Gebäude, Militär und Spione kaufen/bauen. Ziel des Spiels ist es, nach 7 Wochen den größten NW-Bestand (Punkte) zu haben. NW (Networth=Nettowert) gibt es für Land (10 NW), Gebäude (20-60 NW), erledigte Forschungen (800-25000 NW), Militäreinheiten (4-9 NW) und Spione(2-3 NW). Um den höchsten NW zu erreichen, gibt es mehrere hundert (meist gleichwertige) Strategien. Euer Konzern ist innerhalb des Spieles in ein Syndikat aus 20 Konzernen (Spielern) eingebunden. Diese 20 Spieler können untereinander Rohstoffe tauschen, haben ein eigenes Forum und unterstützen sich auch gegenseitig mit Gemeinschaftsforschungen, Spionageberichten und Militäreinsätzen.

Es gibt im Spiel 4 verschiedene Fraktionen, die eine unterschiedliche Grundausrichtung des Konzerns festlegen:

UIC (blau).....: Fraktion mit Schwerpunkt auf Produktion & Verteidigung (kann kaum angreifen/zurückschlagen)
SL (grün) .....: Fraktion mit Schwerpunkt auf Spionage & Forschung (lebt oft vom Diebstahl; forscht schnell)
BF (rot).....: Fraktion mit Schwerpunkt auf Krieg (eindeutig die militärisch stärkste & aktivste Fraktion)
NEB (gelb)....: Fraktion für extravagante Taktiken (hat interessante taktische Möglichkeiten; in Spionage schlecht)

2) Die einzelnen Menüpunkte:

Status: Auf der Statusseite werden Mitteilungen der Admins und des Präsidenten angezeigt, die jeder lesen sollte (daher auch die Startseite). Außerdem kann man hier seine Ressourcenproduktion einsehen und man erhält eine Übersicht darüber, wie viel Militäreinheiten und Gebäude man besitzt oder in Bau hat.

Im späteren Spielverlauf (bei erreichen von 2000/3000/4000 Hektar Land) können im Statusbildschirm noch verschiedene Extraboni (Partnerschaften genannt) für die eigene Fraktion gewählt werden (um sich weiter zu spezialisieren). Die möglichen Partnerschaften ändern sich jede Runde. Die aktuell möglichen, können in der Anleitung nachgeschlagen werden.

Berater: Der Berater ist ein Übersichtbildschirm, in dem man sehen kann, wie lange es noch dauert, bis neue Gebäude fertig gestellt sind, wie lange es bis zu nächsten Landannektierung dauert, oder wie lange man noch auf Militäreinheiten, Spionageeinheiten oder Forschungen warten muss. Im Berater können Bau- und Kaufaufträge auch wieder storniert werden (Achtung: verwendete Rohstoffe gibt es in der Regel nicht zurück; Ausnahme: Teile des Landerwerbs).

Gebäude & Land: Unter diesem Menüpunkt kann man neues Land kaufen und dieses anschließend mit Gebäuden bebauen. Je Hektar Land, welches man besitzt, kann man 12 Militäreinheiten und 12 Spionageeinheiten stationieren. Außerdem kann auf jeden Hektar Land noch 1 Gebäude errichtet werden. Sowohl der Landerwerb, als auch der Gebäudeerwerb dauern im Regelfall 20 Stunden (Ticks). Die einzelnen Gebäude haben grundsätzlich die folgenden Funktionen:

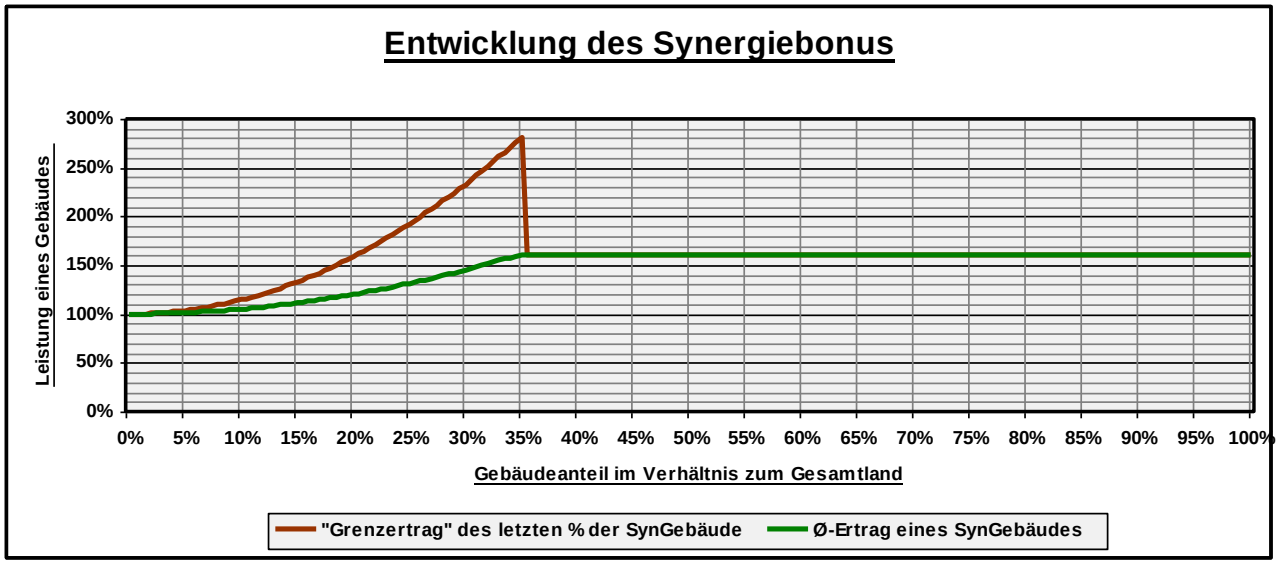
Handelszentren .....: Produzieren Credits (grundlegende Tauschwährung) (Synergiegebäude)
Kraftwerke.....: Produzieren Strom (nötig zum Betrieb der anderen Gebäude) (Synergiegebäude)
Erzförderanlagen .....: Produzieren Erz (grundlegender Rohstoff für Militärproduktion) (Synergiegebäude)
Forschungslabore.....: Produzieren Forschungspunkte (nötig zum Erledigen von Forschungen) (Synergiegebäude)
Lagerhallen.....: Bieten Platz für zusätzliche Militäreinheiten (die 12 Einheiten/Hektar reichen später nicht mehr aus)
Spionageeinrichtungen : Bieten Platz für zusätzliche Spionageeinheiten (die 12 Einh./Hektar reichen später nicht mehr aus)
Bauhöfe.....: Verkürzen die Bauzeit & die Baukosten von anderen Gebäuden (nichts für Anfänger)
Fabriken.....: Verbilligen den Bau von Militär (billiges Militär kann auch an Mitspieler verkauft werden)
Außenposten .....: Erhöhen die Angriffskraft des eigenen Militärs (nur erforderlich, wenn man andere angreifen will)
Forts.....: Erhöhen den Verteidigungswert des eigenen Militärs (zu Spielbeginn nicht erforderlich)
Diamantenminen.....: Produzieren Credits in Abhängigkeit von der vorhandenen Landmenge (am Anfang sehr effektiv)

Spezialgebäude .....: Weitere Gebäude können erforscht werden. Deren Funktionen finden sich in der Anleitung.

(Synergiegebäude): Alle oben als Synergiegebäude gekennzeichneten Gebäude haben die Eigenschaft, dass Sie mehr produzieren, wenn man sie in großer Anzahl baut. Ab einem Gebäudeanteil von 35% erreichen die Synergiegebäude die maximale Produktion. Man sollte somit immer bemüht sein, von einem Synergiegebäude mindestens 35% des Landes bebaut zu haben. Fehlende Rohstoffe kann man günstiger am globalen Markt (GM) gegen seine Überschüsse eintauschen, als dass man alle Gebäudetypen selber baut.

Die Leistung eines Synergiegebäudes lässt sich nach folgender Formel berechnen: ĂProzentualer Gebäudeanteil x Prozentualer Gebäudeanteil x 5 = Synergiebonusñ. Daraus ergeben sich die folgenden Produktionsraten:

00% Syngebäude/Landmenge = 100% Produktion,
05% Syngebäude/Landmenge = 101% Produktion,
10% Syngebäude/Landmenge = 105% Produktion,
15% Syngebäude/Landmenge = 111% Produktion,
20% Syngebäude/Landmenge = 120% Produktion,
25% Syngebäude/Landmenge = 130% Produktion,
30% Syngebäude/Landmenge = 145% Produktion,
35% Syngebäude/Landmenge = 161% Produktion,



Militär: Im Militärmenü kann man lediglich Militär- & Spionageeinheiten bauen oder entlassen (sollte man aber nie machen -> verkaufen ist in so einem Fall besser). Angriffe werden in einem gesonderten Menü durchgeführt.

Beim Bau von Militär- & Spionageeinheiten sollte man immer die Kosten im Auge behalten. Hat man selber Gebäude oder Forschungen, welche den Militärbau verbilligen/beschleunigen, so ist es sicherlich eine gute Idee, Militär selber zu bauen. Hat man aber keine Gebäude/Forschungen in dieser Richtung, ist es oft besser, Militär- & Spionageeinheiten von darauf spezialisierten Spielern am globalen Markt zu kaufen. Um die beiden am höchsten entwickelten Militäreinheiten zu Ăbauenñ benötigt man die Forschungen AUC (Advanced Unit Construction) bzw. HUC (Hightech Unit Construction). Kaufen kann man diese Einheiten aber auch ohne die entsprechende Forschung (am globalen Markt).

Die Militäreinheiten haben grundsätzlich die folgenden Funktionen:

(Alle Frakt.) Ranger..... : Basis-Verteidigungseinheit; kann Rohstoffe produzieren (nach Forschungsupgrade)
(Alle Frakt.) Marine..... : Erste Angriffseinheit; im späteren Spielverlauf aber deutlich zu schwach (Ausnahme BF)

UIC Firestorm..... : Allround-Einheit, ohne spezielle Spezialisierung (Angriffseinheit der UIC)
UIC Robotic Wall (AUC): Billige Einheit mit guten Verteidigungseigenschaften, kann aber nicht angreifen
UIC Sentinel (HUC)..... : Allround-Einheit, gibt viel NW, aber prinzipiell für die Leistung zu teuer

SL Stalker..... : Allround-Einheit, bekommt einen Bonus gegen BruteForce-Spieler
SL Headhunter (AUC).... : Starke Angriffseinheit, welche zusätzlich auch noch feindliche Spione kidnappt
SL Bomber (HUC)..... : Allround-Einheit, kann mit Glück sogar unerkannt angreifen, schwer zu orten (bei Spionage)

BF Wartank..... : Starke Allround-Einheit, welche beim Angriff zusätzliche gegnerische Gebäude zerstört
BF Strike Fighter (AUC) : Starke & sehr billige Angriffseinheit, sind nach einem Angriff schneller wieder einsatzbereit
BF Titan (HUC)..... : Diese Einheit verstärkt Ranger & Marines; sie wird häufig zur Verteidigung eingesetzt

NEB Phoenix ..... : Gute Allround-Einheit, besitzt die besondere Eigenschaft der Unsterblichkeit
NEB Patriot (AUC)..... : Einheit vermehrt sich von alleine (somit später quasi ñkostenlosò); nicht besonders stark
NEB Cannon (HUC)..... : Extravagante HUC-Einheit; kann nur verteidigen -> komplizierte Berechnung

Im Gegensatz zum Militär, bei dem man versuchen sollte, eine möglichst attraktive Mischung aus verschiedenen Einheiten zu erreichen (welche die verteidigen und welche die angreifen, welche die Spezialfunktionen wahrnehmen), sollte man bei den Spionageeinheiten immer nur einen einzigen Typ besitzen. Die Konzentration bei der Spionage auf eine Sache ist wichtig, um in diesem Feld schlagkräftig zu sein. Mischstrategien sind fast immer zum Scheitern verurteilt.

Die Spionageeinheiten haben grundsätzlich die folgenden Funktionen:

Thief (alle außer SL)..... : Mit dem Thief kann man Gegner bestehlen und/oder sabotieren (mit Ausnahme von NEB)
Guardian (alle außer SL). : Der Guardian schützt den eigenen Konzern vor feindlicher Spionage (für passive Strategien)
Agent (alle außer SL)..... : Der Agent dient der Informationsbeschaffung (über Rohstoffe, Gebäude, Forschungen und Militär)
V-Mann (SL) ..... : Der V-Mann ist die effektivste Einheit zum stehlen und/oder sabotieren (besser als Thief)
Hacker (SL) ..... : Der Hacker ersetzt den Guardian und Agent in nur einer Einheit (Schutz & Informationen)

Syndikatsarmee: Es gibt eine so genannte Syndikatsarmee. In diese Armee können von jedem Spieler Einheiten des Typs ĂRangerñ & ĂMarineñ übertragen werden (Dauer bis Ankunft 10 Stunden). Im Falle einer Verteidigung /eines Angriffs, wird nun die eigene Truppenzahl um 0-30% (45% im Krieg) erhöht (in der Verteidigung helfen die Ranger, im Angriff helfen die Marines). Die Anzahl an Syndikatstruppen, die hilft ist abhängig von dem Forschungslevel ĂSyndicate Army Training ñ.

Hat man die Forschung ĂSyndicate Army Training ñ auf Level 1, so helfen in der Verteidigung bis zu 10% Ranger. Hat man selber 80.000 Units und in der Syndikatsarmee sind 40.000 Ranger, so helfen einem trotzdem nur 8.000 Ranger in der Verteidigung. Die Ranger/Marines helfen jederzeit sobald mindestens 1 Level ĂSyndicate Army Training ñ erforscht ist. Greift ein Syndikat in 5 Stunden z.B. 80x an, so greifen auch die Marines 80x mit an.

Forschung: In diesem Menü kann man Forschungspunkte gegen Forschungen eintauschen. Es kann in 3 grundsätzlichen Bereichen/Richtungen geforscht werden:

Military Sciences ..... : Beinhaltet hauptsächlich Forschungen, welche die militärische Stärke erhöhen (aktiv/passiv)
Industrial Sciences..... : Beinhaltet hauptsächlich Forschungen, welche die Wirtschaft stärken, bzw. Kosten senken
Intelligence Sciences ..... : Beinhaltet hauptsächlich Forschungen, welche den Spionagebereich beeinflussen

In jedem Forschungsbereich gibt es 5 Forschungsstufen. Je Forschungsstufe und -level kann man eine Forschung nicht erforschen, mit Ausnahme der Level 5 Forschungen. Von denen kann man insgesamt nur eine einzige erforschen. Die Forschungen stellen sich im Überblick wie folgt dar:

Forschungslevel	Mögliche Forschungen	Davon max. zu erforschen	Zeitdauer je Forschung
Level 1	5 Forschungen	4 Forschungen	12 (9) Stunden (SL)
Level 2	4 Forschungen	3 Forschungen	24 (18) Stunden
Level 3	3 Forschungen	2 Forschungen	36 (27) Stunden
Level 4	2 Forschungen	1 Forschung	48 (36) Stunden
Level 5	1 Forschung	1 aus allen 3 Bereichen	60 (45) Stunden

Forschungszeit ist eine der wertvollsten Dinge im ganzen Spiel. Es sollte versucht werden, immer und unter allen Umständen zu forschen. Wenn das Geld nicht reicht, ist es besser, sich für irgendetwas Billiges zu entscheiden, als gar nichts (bzw. Gamble) zu erforschen. Die erste Forschung ist oft ĂStrategical Allocation ñ(400.000 Credits sind sehr viel Geld am Anfang). Danach verfolgen prinzipiell alle Spieler unterschiedliche Strategien.

Unter dem Punkt Forschungen erhält man auch Einsicht in die Syndikatsforschungen. Durch eine erforschte Syndikatsforschung erhält man nicht nur selber, sondern jeder Spieler im Syndikat einen kleinen Vorteil. Um zu sehen, wer aus dem Syndikat schon welche Syndikatsforschungen erledigt hat, gibt es eine eigene Übersicht. Syndikatsforschungen gehören zu den mächtigsten Forschungen im ganzen Spiel. Alle Spieler eines Syndikats sollten versuchen, die Syndikatsforschungen so schnell wie möglich auf ein hohes Level zu bringen (hier ist Teamgeist erforderlich).

Angriff: In diesem Menü kann man gegnerische Konzerne angreifen. Vor einem Angriff sollte man den Gegner immer ausspionieren (Ÿ Spionage), oder ausspionieren lassen (Ÿ Auftragsmarkt). Anhand der Ergebnisse der Spionage kann man ganz genau berechnen, ob ein Angriff auf einen Gegner erfolgreich verlaufen wird.

Es werden dazu immer alle Angriffspunkte (von den Truppen die man in den Kampf schickt) mit allen Verteidigungspunkten des Gegners verglichen. Hat man mehr Angriffspunkte als der Gegner Verteidigungspunkte, so ist der Angriff erfolgreich. Um sich nicht zu verrechnen sollte man immer einen Angriffsrechner nutzen. Einen sehr guten findet man z.B. hier: http://mura.lms-clan.net/syn/angriffsrechner2/index.php.

Zur Durchführung eines Angriffs benötigen die eigenen Truppen 20 Stunden (Ticks). Das bedeutet, dass die Truppen, die in den Angriff geschickt wurden, in den 20 Stunden nach dem Angriff den eigenen Konzern nicht verteidigen können. Man sollte daher immer versuchen, möglichst wenige (aber eine dennoch ausreichende Menge) Truppen zu schicken.

Verläuft ein Angriff erfolgreich, so erobert man von einem gleich großen Konzern (in Hektar) ca. 10% des Landes (der NW hat hierbei keinen Einfluss). Bei einem Erfolg gegen einen größeren Konzern, steigt der prozentuale Landgewinn. Besiegt man einen kleineren Konzern, so sinkt der prozentuale Landgewinn. Beispiel: Ein 2.000 Hektar großer Konzern erhält bei einem Sieg über einen 1.000 Hektar-Konzern ca. 40 Hektar, bei einem Sieg über einen 2.000 Hektar-Konzern ca. 200 Hektar und bei einem Sieg über einen 4.000 Hektar-Konzern ca. 800 Hektar Land.

Diese Regelung soll dazu führen (und führt auch dazu), dass es nicht zu Plünderungen von kleinen Konzernen kommt. Es ist einfach nicht Ăłukrativñ, kleine Konzerne anzugreifen. Es sollte immer versucht werden, einen ĂgrºÇerenñ Konzern zu besiegen.

Spionage: In diesem Menü kann man Gegner ausspionieren, ausrauben oder sabotieren. Zum Ausspionieren (dort zählen nur die iP-Punkte) verwendet man dabei am besten Agents oder Hacker, zum Sabotieren und Ausrauben am besten Thiefs oder V-Männer (denn dabei zählen nur die oP-Punkte).

Im Gegensatz zum militärischen Angriff, kann man bei einem Spionageeinsatz das Ergebnis nicht ganz genau vorausberechnen. Auch ist nicht mehr die reine Menge an Spionen entscheidend, sondern es ist die Anzahl der Spionagepunkte im Verhältnis zum Land entscheidend (Dichte). Ein Konzern mit 20.000 Spionen und 2.000 Hektar ist somit wesentlich schlechter im Spionieren, als ein Konzern mit 15.000 Spionen, aber nur 500 Hektar Land, da der kleine Konzern 30 Spione je Hektar hat und der große nur 10 je Hektar.

Pro Stunde erhält man eine Spionageaktion auf sein Konto gutgeschrieben (maximal 15 Aktionen sind speicherbar). Für jeden Einsatz seiner Spione muss man mindestens 1 Spionageaktion einsetzen. Man kann den Erfolg seiner Spionageaktion verbessern, indem man für einen Einsatz zusätzliche Aktionen aufwendet (maximal können 5 zusätzliche Aktionen eingesetzt werden). Für jede zusätzliche Aktion die man einsetzt, verbessert sich die eigene Spionagestärke um ca. 20%. Werden also anstelle von nur einer Spionageaktion, ganze sechs Aktionen eingesetzt, so verdoppelt sich die eigene Stärke.

Einen Einfluss auf den Erfolg einer Spionageaktion haben folgende Faktoren:

- Eigene Spionagestärke je Hektar Land (iP-Punkte bei Spionage / oP-Punkte bei Diebstahl/Sabotage)
- Gegnerische Verteidigungsstärke je Hektar Land (dP-Punkte)
- Forschungen und Gebäude, welche die Spionagestärke beeinflussen (auf beiden Seiten)
- die Schwierigkeit einer Spionageaktion (leicht = ungefähr 40% / mittel 80% / schwer 120% / sehr schwer 160%)
- eine ganz gehörige Portion Glück oder Pech (auch bei deutlicher Überlegenheit kann eine Aktion scheitern)

Eine gute Beschreibung der einzelnen Spionageaktionen findet man in der Anleitung.

My Konzern: Hier kann man eine öffentliche Konzernbeschreibung erfassen und ein Konzernbild ĂAvatarñ hochladen(max. 140x110 Pixel mit max. 11KB). Die Beschreibung und das Bild können von anderen Spielern eingesehen werden.

Mitteilungen: Hier landen alle Mitteilungen von anderen Spielern (Der Knopf blinkt bei neuen Mitteilungen). Auch kann man von hier aus eigene Mitteilungen an andere Spieler verfassen.

Nachrichten: Hier landen alle wichtigen Systemmeldungen (Der Knopf blinkt bei neuen Meldungen). Systemmeldungen können sein: Mitteilungen über Verkäufe auf dem globalen Markt, Mitteilungen über erhaltene Aktiendividenden, Mitteilungen über Spionage/Sabotage gegen den eigenen Konzern, Mitteilungen über erfolgte Angriffe auf den eigenen Konzern und ähnli chesé

Umfragen: Hier erscheinen vom Präsidenten erstellte Umfragen (Der Knopf blinkt bei neuen Umfragen). Jeder Spieler des Syndikates hat je Umfrage eine Stimme. Das Ergebnis der Umfragen ist für den Präsidenten NICHT bindend.

Synd. Board: Dieses ist ein Forum, in dem die 20 Mitglieder des Syndikates miteinander diskutieren und sich gegenseitig austauschen können. Außer den 20 Syndikatsmitgliedern hat niemand Zugang zu den hier geschriebenen Beiträgen.

Allianz Board: Dieses ist ein Forum, in dem die (bis zu) 60 Mitglieder einer Allianz miteinander diskutieren und sich gegenseitig austauschen können. Außer den 60 Allianzmitgliedern hat niemand Zugang zu den hier geschriebenen Beiträgen. Eine Allianz kann aus bis zu 3 Syndikaten bestehen und vom Prªsidenten unter dem Men¿punktĂPolitikñ geschlossen oder gekündigt werden.

Allgem. Board: Im allgemeinen Board treffen sich alle Spieler des gesamten Emogames-Netzwerks (sowohl von Syndicates, als auch von anderen Spielen). Im allgemeinen Forum kann man sich alle Fragen beantworten lassen, man erfährt wichtige politische Veränderungen, es können Fehler gemeldet sowie Verbesserungsvorschläge gemacht werden, oder es kann auch einfach nur sinnlos drauflos gequatscht werden. Normalerweise sollte man jeden Tag zumindest einmal reinschauen.

Syndikatsübersicht: In der Syndikatsübersicht kann man sich sowohl die Spieler des eigenen, als auch die jedes anderen Syndikats anzeigen lassen. Dabei können diese Spieler nach verschiedenen Kriterien (Name, Größe, Stärke) sortiert werden. Eine schöne Funktion ist auch das gleichzeitige Anzeigen der Allianzpartner der Syndikate, sowie die der Syndikatsbeschreibung.

Aus der Syndikatsübersicht heraus kann man sich die Konzernbeschreibungen von Spielern ansehen, sie ausspionieren, angreifen, oder aber ihnen eine Mitteilung schreiben.

Global Market: Der wichtigste Ort im ganzen Spiel. Hier treffen sich alle Spieler von allen Syndikaten zum Austausch von Rohstoffen, Militäreinheiten und Spionageeinheiten.

Jeder Spieler kann bis zu 5 Angebote auf den Globalen Markt (GM) stellen. Ein Angebot erscheint nach 10-40 Minuten auf dem Markt (Schutz gegen Cheater). Es wird immer nur das gerade günstigste Angebot von allen Angeboten des GM dargestellt und auch nur dieses kann gekauft werden. Die Preise ergeben sich ausschließlich über Angebot und Nachfrage und können im Spielverlauf auch um bis zu mehrere tausend Prozent schwanken. Um Cheating einzudämmen, kann der Preis kurzfristig, aber immer nur um 40% des Durchschnittspreises der letzten 6 Stunden schwanken. Aber wenn Angebot und Nachfrage nicht stimmen, zieht sich der Preis von alleine in die passende Region.

Hat man viel Zeit, so kann man auch ein Kaufangebot für Rohstoffe/Einheiten abgeben. Das eigene Kaufangebot muss unter dem aktuellen Kurs liegen und wird bedient, fall ein Verkäufer zu einem so niedrigen Kurs anbietet und man gleichzeitig genug Credits zur Bezahlung auf dem Konto hat. Die eigenen Kaufgesuche sind aber für den Verkäufer unsichtbar. Kostet Erz z.B. 60 Credits und man stellt ein Kaufangebot zu 58 rein, so wird das eigene 58er Gebot bedient, bevor ein potentielles 58er Angebot den allgemeinen Markt erreicht. Bietet kein Verkäufer zu 58 an, so kauft man natürlich nichts.

Die Rohstoffe werden fraktionsübergreifend getauscht, deshalb ist der Markt hier sehr flexibel. Auch größte Mengen an Rohstoffen können zu fairen Preisen jederzeit abgesetzt werden. Die Militär und Spionageeinheiten werden nur mit Mitspielern der gleichen Fraktion gehandelt.

Man sollte unter allen Umständen Gebrauch vom globalen Markt machen. Wenn Spione bei 100% Baukosten z.B. 1.500 Credits kosten und man diese selber für 1.200 herstellen kann, aber jemand auf dem Markt welche für 1.050 verkauft, dann sollte man die Spione unbedingt über den Markt beziehen. Das man damit einen fremden Konzern fördert ist egal, Hauptsache man kommt selber besser aus der Sache heraus.

Lager & Transfer: Das Lager ist der gemeinsame Rohstoffvorrat des gesamten Syndikats. Es gibt stündlich neue Tauschkurse für Rohstoffe, die sich an den Preisen des GMs orientieren. Legt man Rohstoffe ins Lager, so erhält man den Gegenwert in Lagerwährung gutgeschrieben (abzüglich einer Steuer von 15% bei Rohstoffen und 10% bei Credits, die an die Aktionäre ausgezahlt wird). Man kann nun jederzeit irgendeinen Rohstoff (auch einen anderen, als man eingezahlt hat) wieder entnehmen. Das Lager ist somit quasi eine Art Bank.

Auch kann man über das Lager mit seinen Mitspielern Rohstoffe tauschen (ohne hierfür den GM zu verwenden). Dazu überweist man dem Mitspieler einfach die geforderten Rohstoffe und bekommt dafür eine entsprechende Gutschrift an Lagerwährung (der Rohstoffempfänger erhält eine entsprechende Belastung). Diese Überweisungen werden im Gegensatz zu Einlagerungen nicht mit einer Steuer belegt. Es kann hier also Ăabzugfreiñ getauscht werden. Besonders in den ersten 2 Tagen des Spiels, in denen der GM noch geschlossen ist, sollte man häufig von dieser Tauschmöglichkeit Gebrauch machen.

Durch Forschungen kann man einige Synergiegebäude so upgraden, das diese nicht mehr auf das eigene Konto produzieren, sondern direkt ins Lager. Damit schränkt man das Diebstahlrisiko deutlich ein, weil die Rohstoffe im Lager sicher sind und erst entnommen werden müssen, wenn man sie benötigt.

Börse: Von jedem Syndikat (nicht von jedem Spieler) gibt es eine unbegrenzte Anzahl an Aktien, welche man erwerben kann. Der Aktienkurs ergibt sich dabei aus dem Networth (NW) des entsprechenden Syndikats im Vergleich zum durchschnittlichen NW aller Syndikate. Liegt der NW genau auf Durchschnitt, so liegt der Aktienkurs bei 1000 Credit/Aktie. Liegt der NW des Syndikates beispielsweise bei 180% des Durchschnittes, so liegen die Aktien bei 1800 Credit. Die Börse übernimmt grundsätzlich 3 verschiedene Funktionen:

- Kapitalanlage aus Investitionsgesichtspunkten: Auf alle Einzahlungen, die ein Syndikat ins Lager vornimmt (direkt oder über Syndikatsgebäude), werden 15% Dividende erhoben. Diese Dividende wird in regelmäßigen Abständen an die Aktionäre des Syndikats ausgezahlt. Jeder erhält soviel Dividende, wie er prozentual an Aktien besitzt. Beispiel: Wenn ein Syndikat für 15 Millionen Rohstoffe eingelagert hat, so werden 1,5 Millionen als Dividende ausgeschüttet. Besitzt man nun 30% der Aktien des Syndikates, so erhält man 450.000 Credit. Von einer guten Dividende spricht man ab ca. 8% täglicher Dividendenrendite (täglicher Ertrag / Gesamtwert der Aktien).

- Aktienerwerb aus Informations- & Schutzgesichtspunkten: Wenn man gewisse Anteile an einem Syndikat hält, so bekommt man gewisse Rechte, bzw. Privilegien. Besitzt man beispielsweise mehr als 5% der Aktien eines gegnerischen Syndikats, so dürfen einen die Mitspieler dieses Syndikats nicht mehr angreifen (man greift ja schließlich nicht seine eigenen Aktionäre an). Hier eine Auflistung aller Rechte/Privilegien im einzelnen:

  Ab 1% Aktienanteil: Man wird bei der Ausschüttung von Dividenden berücksichtigt (vorher keine Dividende)
  Ab 2% Aktienanteil: Man erfährt, welche Syndikatsforschungen das Syndikat hat (Rückschluss auf Schwächen)
  Ab 5% Aktienanteil: Man kann weder angegriffen noch ausspioniert werden (selber darf man das aber)
  Ab 6% Aktienanteil: Man darf das ĂAktuelleñ des Syndikats lesen (wer hat zB. seine Truppen draußen)

- Aktienerwerb als Geldsicherung: Spieler aus unorganisierten Syndikaten kaufen oft Aktien, um dort Ihr Geld zu parken. Besitzt man große Mengen Credits, steht man vor einem erheblichen Diebstahlrisiko. Legt man das Geld ins Lager, kann es passieren, dass einem die Syndikatskollegen alles wegnehmen (außerdem 15% Steuer). Parkt man das Geld aber auf dem Aktienmarkt, so kann man dieses später wieder in Credits verwandeln und bekommt in der Zwischenzeit sogar Dividende. Aber Achtung: Die Aktien bekommt man nur wieder los, wenn diese von anderen Spielern abgekauft werden. Man kann die Aktien auch an die Börse verkaufen, diese nimmt aber einen erheblichen Abschlag von ĂAnzahl Spieltage x 1,5%ñ vor (also nach 4 Wochen schon 42% Abschlag) und nimmt maximal 20 Millionen Credits je Spieler am Tag an.

Um zu verhindern, dass sich einige Konzerne überall durch Aktien schützen und somit unangreifbar werden, gilt die Regel, dass man nur Aktien von maximal 15 verschiedenen Syndikaten besitzen darf. Egal von welchem Gesichtspunkt aus man in Aktien investiert; diese Beschränkung sollte man immer bedenken.

Aufträge: Hier kann man Spionage und Angriffsaufträge gegen feindliche Spieler erstellen oder Aufträge anderer Mitspieler annehmen. Erstellt man einen Auftrag und dieser wird angenommen, führt der Auftragnehmer den Auftrag zwar aus, aber alle Meldungen, Informationen, Ergebnisse werden direkt (und ausschließlich) an den Auftraggeber berichtet. So kann man z.B. Spionageergebnisse von feindlichen Konzernen kaufen, die man selber (aufgrund mangelnder Spionagestärke) niemals bekommen hätte. Oder man kann Konzerne angreifen lassen, die sich ansonsten über Aktien schützen, usw.

Politik: Die wichtigste Aufgabe unter Politik ist es einen Präsidenten zu wählen. Jeder Spieler hat dazu eine Stimme. Der Spieler mit den meisten Stimmen wird zum Präsidenten des Syndikates ernannt und bekommt besondere Funktionen. Dieser darf z.B. die folgenden Dinge verändern/bestimmen:

- Der Präsident darf die Syndikatsmitteilungen schreiben (um zentral über wichtige Dinge zu informieren)
- Der Präsident darf die Syndikatesankündigung schreiben (um dauerhaft über wichtige Dinge zu informieren)
- Der Präsident darf die Beiträge aller im Forum editieren/löschen (im Syndikats- und auch im Allianzforum)
- Der Präsident kann als einziger Spieler Umfragen erstellen (um z.B. Meinungen einzuholen)
- Der Präsident darf bestimmen, wie weit sich Konzerne im Lager verschulden können (Landmenge * X)
- Der Präsident kann den Lagerzugriff für einzelne Syndikatsmitglieder sperren/enstperren
- Der Präsident kann den Bau von Monumenten (Artefakten) beginnen (siehe anschießenden Sonderpunkt)
- Der Präsident vergibt den Namen des Syndikates und kann eine Syndikatsbeschreibung erstellen
- Der Präsident kann eine Allianz mit bis zu 2 weiteren Syndikaten eingehen (Näheres hierzu folgt später)
- Der Präsident kann einem feindlichen Syndikat oder einer Allianz den Krieg erklären (Näheres hierzu folgt später)

Als Gegenleistung für seine Bemühungen (und dafür, dass er in Kriegen oft das erste Ziel ist) erhält der Präsident einen Bonus in Höhe von 5% auf alle produzierenden Gebäude die er besitzt. Es ist daher Äkrativñ, sich als Präsident geschickt anzustellen (um im Amt zu bleiben).

Ist man nicht der Präsident, kann man außer der Stimmabgabe die man tätigt, unter Politik lediglich bis zu 30 private Abkommen schließen. Ein privates Abkommen kann Spionage und/oder Angriffe zwischen 2 Konzernen ausschließen. Dazu müssen sich beide Konzernführer auf eine Kündigungsstrafe und eine Kündigungsfrist einigen. Nach Abschluss des Abkommens ist es technisch unmöglich, sich gegenseitig anzugreifen und/oder auszuspionieren.

Monumente (Artefakte): Monumente sind große Bauwerke, welche die Motivation aller Syndikats-Konzerne auf einem speziellen Gebiet positiv beeinflusst. Alle Konzerne eines Syndikates können so in speziellen Bereichen unglaublich mächtig werden.

Monumente werden nur von Syndikaten errichtet (und nur der Präsident kann mit dem Bau beginnen). Es gibt nur eine begrenzte Menge von Monumenten. Der Bau eines Monumentes ist anfangs sehr teuer (15.000.000 Forschungspunkte = 750.000 je Spieler). Wenn mit dem Bau des Monumentes begonnen wird, werden jedem Spieler pro Stunde 50.000 FP abgebucht. Hat ein Spieler nicht so viele FP, beteiligt er sich in der Stunde nicht am Bau (und der gesamte Bau dauert entsprechend länger).

Das Syndikat, welches als erstes mit dem Bau eines Monumentes fertig wird, erhält große Vorteile. Allerdings besteht die ganze Bauzeit über ein enormes Diebstahlsrisiko (FP müssen ja auf dem Konto sein). Und sollte ein Syndikat nicht als erstes mit dem Bau fertig sein, so verfallen alle investierten Forschungspunkte. Außerdem kann ein erforschtes Syndikat auch noch in Kriegen erobert werden (wenn diese innerhalb von 36 Stunden gewonnen werden).

Aktuelles: Unter ÄAktuellesñ kann man sehen, welche wesentlichen Aktionen gegen oder vom eigenen Syndikat in den letzten beiden Tagen ausgegangen sind. Wesentliche Aktionen sind alle Angriffe, die das Syndikat getätigt hat, alle Angriffe, die auf das Syndikat verübt wurden und alle wesentlichen politischen Veränderungen (Kriegerklärungen & Friedensschlüsse, Allianzschließungen & Kündigungen, Veränderungen der Verschuldungsregel im Lager, usw.).

Rankings: Die Rankings werden alle 3 Stunden aktualisiert. Hier kann man sehen, wie man selber, bzw. das eigene Syndikat im Vergleich zu den anderen Spielern bzw. Syndikaten platziert ist. Die Rankings können nach Networth (danach wird letztendlich der Rundensieger bestimmt) oder nach Landbesitz sortiert werden. Auch innerhalb der einzelnen Fraktionen kann man nach Networth und Land sortieren.

Spielwerte: Unter dem Menüpunkt Spielwerte kann nachgeschlagen werden, wie hoch die aktuelle Kriegsprämie ist, wie hoch die Gebühren der Bank auf Aktienverkäufe sind, und wie hoch die Leistung von Waffenlagern gerade ist. Alle diese Werte ändern sich täglich (Waffenlager wöchentlich).

Optionen & Co: Ganz unten rechts (gelbe Knöpfe) gibt es ein Optionsmenü, einen Notizblock, ein Statistikmenü und einen Report-Knopf. Diese haben die folgenden Funktionen:

Optionen ...: Hier kann man das Syndikat wechseln, seinen Konzern löschen/resetten, seinen Konzern für mehrere Tage in den Urlaubsmodus versetzen (halbe Produktion, aber Angriffs- & Spionageschutz), oder ein Grafikpack downloaden/aktivieren. Dieses Grafikpack sollte man sich auf jeden Fall installieren, da dadurch das Spiel deutlich flüssiger und angenehmer wird.
Notizen .....: Um diesen Notizblock nutzen zu können, muss man sich das Komfort-Premium-Feature kaufen (bei Emogames).
Statistik.....: Hier kann man sehen, wie oft man schon ausspioniert wurde, wie viel man erobert hat, usw.
Report.....: Wurde man im Spiel beleidigt oder sind einem andere regelwidrige Dinge aufgefallen, sollte man diese hier ĂRe portenñ

3) Ein paar spezielle Hinweise:

Konfigurationsphase & Schutzzeit: Vor dem eigentlichen Rundenstart gibt es eine Konfigurationsphase, in welcher alle Spieler schon einen ersten Spielzug durchführen können (Gebäude bauen, Land kaufen, usw.). Alle durchgeführten Aktionen werden direkt 1 Stunde nach Spielstart um 21:00 ausgeführt. Das bedeutet, wenn man den Bau von 100 Gebäuden in Auftrag gibt, startet man um 21:00 mit diesen Gebäuden in die Runde.

Dann folgt eine 47 Stunden dauernde Schutzzeit. Innerhalb dieser Zeit, kann man nicht angreifen und spionieren. Die Gebäude- und Landkaufzeit beträgt wieder die normalen 20 Stunden, aber der Einheitenbau ist noch innerhalb von 1 Tick möglich. Das bedeutet, man kann am letzten Tag der Schutzzeit um 19:55 noch Einheiten in Auftrag geben und diese kommen dann auch direkt um 20:00 an. Nach Ablauf der Schutzzeit startet das eigentliche Spiel.

Overcharge: Sowohl von Militär- als auch von Spionageeinheiten, kann man mehr Einheiten auf dem eigenen Land beherbergen, als nach den Regeln eigentlich erlaubt wäre. Hat man allerdings mehr als 20% überschüssiger Einheiten, so sterben die überschüssigen Einheiten langsam (jede Stunde sterben 4% der über 20% hinausgehenden Units).

Kommt man also in den so genannten Overcharge, so sollte man die überschüssigen Einheiten am Markt verkaufen. Wer sich gut auskennt und seine Strategie darauf abgestimmt hat (z.B. Bauhöfe), der kann den Overcharge auch als strategisches Element nutzen.

Bonusverrechnung: Alle Boni, die man durch Forschungen oder durch Gebäude bekommt, werden immer nur auf den Basiswert gerechnet, den Sie verändern. Wenn man beispielsweise Handelszentren gebaut hat und diese 35% des Landes einnehmen, so bekommen die Handelszentren einen Synergiebonus von 61% = 161% Produktionswert. Wenn man nun durch Forschungen zusätzliche 30% Creditproduktion erforscht, so erhöht sich der Produktionswert nur auf 191% (nicht auf 209% wie man vielleicht annehmen könnte).

Bei allen Boni, die auf Angriff und Verteidigung gerechnet werden, verfährt man genauso. Eine Militäreinheit, die durch Forschungen eine Verteidigungsstärke von 130% hat, wird durch Forts (+50% Verteidigung) nur auf 180% gebracht.

Verteidigung & Fox: Ein wesentlicher Erfolgsfaktor im Spiel ist es, selber nicht angegriffen zu werden. Da man dieses aber prinzipiell überhaupt nicht verhindern kann, sollte man versuchen, möglichst unattraktiv für einen Gegner zu sein. Am einfachsten geht das, indem man immer relativ viel NW im Vergleich zum Land hat. Das Verhältnis zwischen Land und NW nennt man in Syndicates ĂFox ñ (NW /Land).

Um zu kontrollieren, ob man einen ordentlichen Fox hat, kann man auf Rankings klicken und sein Ranking in den Land-Charts und sein Ranking in den NW-Charts ansehen. Dabei sollte man in den NW-Charts höher oder zumindest genauso hoch wie in den Land-Charts stehen. Wenn man nicht hoch genug in den NW-Charts steht, so sollte man neues Land mit Lagerhallen bebauen, oder aber auf bessere Militäreinheiten umstellen (beides gibt mehr NW). Es ist übrigens keine Seltenheit, das man mit 40-50%! Lagerhallen spielen muss, um ordentlich geschützt zu sein.

Auch wenn man selber angreift, ist man ein leichtes Ziel (da die meisten Truppen ja nicht zu Hause sind). Vor allem die Syndikatskollegen eines Angegriffenen werden gerne einen Gegenschlag ausüben. Daher sollte man, wenn man eine längere Angriffswelle plant, immer auf 20% Außenposten & 20% Forts umrüsten.

Bash-Schutz: Um zu verhindern, das ein Spieler, der einmal einen Fehler gemacht hat sofort komplett getötet wird, gibt es einen Bash-Schutz. Nur der erste Angriff, der gegen einen Spieler geführt wird, wird mit 100% Schaden ausgeführt. Jeder weitere Angriff, der innerhalb von 24 Stunden erfolgt, bekommt einen Abzug von 20% (zusätzlich noch mal 50%, wenn der gleiche Spieler noch mal angreift) auf Unitschaden und auf Landverlust.

Um der Öffentlichkeit zu zeigen, welcher Spieler gerade unter Bash-Schutz steht, gibt es verschiedene Farben, in denen Spieler in der Syndikatsansicht angezeigt wird. Spieler ohne Bash-Schutz sind Weiß; Spieler die 1x angegriffen wurden sind Gelb; Spieler, die mindestens 2x in den letzten 24h angegriffen wurden, werden Rot angezeigt. Beispiel:

Zeit	Angriffszug	vorher/nachher	Unit-/Landverlust	Berechnung
08:00	Spieler A greift Spieler X an	Weiß/Gelb	100,0%	100
08:20	Spieler B greift Spieler X an	Gelb/Rot	80,0%	100*0,8
10:30	Spieler C greift Spieler X an	Rot/Rot	64,0%	100*0,8*0,8
15:00	Spieler A greift Spieler X an	Rot/Rot	25,6%	100*0,8*0,8*0,8*0,5

Bei Spionageaktionen setzt der Bash-Schutz erst nach der 10 erfolgreichen Spionageaktion des gleichen Konzerns innerhalb von 24 Stunden ein. Bei jeder weiteren Aktion sinkt die Menge der gestohlenen Ressourcen.

Kriege & Allianzen: Der Präsident eines Syndikates kann sowohl Allianzen eingehen, als auch Kriege führen. Allianzen haben ausschließlich den Zweck, sich in kriegerischen Auseinandersetzungen gegenseitig beizustehen (sie bringen keinen wirtschaftlichen Vorteil). Eine Allianz kann aus bis zu 3 Syndikaten gegründet werden. Die Allianzpartner erhalten dann ein eigenes Forum, in dem Strategien abgesprochen werden können (Allianzboard) und können gegenseitig Ihr ĂAktuellesñ lesen (z.B. um Gegenschläge durchzuführen). Außerdem kann man noch die Syndikatsforschungen der Verbündeten einsehen und Angriff/Spionage ist untereinander technisch unmöglich.

Kommt es zum Krieg, so verhält sich die Allianz wie ein einzelnes Syndikat. Ein erklärter Krieg wird sofort allen Teilnehmern einer Allianz erklärt, bzw. gleichzeitig von der gesamten Allianz einem Gegner erklärt.

Wird der Krieg erklärt, so starten nach einer Vorbereitungsphase von 24 Stunden die zum Krieg zählenden Kampfhandlungen. Verlierer eines Krieges ist die Seite, die als erste 15 % ihres Landes durch den Kriegsgegner verliert (der Krieg endet dann automatisch) (das angegriffene Syndikat benötigt je vergangene 12 Stunden 2% weniger Landeroberung -> das bedeutet, dass die Verteidiger z.B. den Krieg nach 5 Tagen auch dann gewinnen, wenn Sie nur 5% des eigenen Landes verloren haben). Wird ein automatisches Kriegsende nicht erreicht, kann jede Seite nach Ablauf von 36 Stunden Krieg kapitulieren.

Der Gewinner des Krieges erhält eine Prämie in Höhe von Ă600 Credits x eroberte Landmenge x Anzahl Spieltageñ. Die Prämie wird als Lagerguthaben gezahlt und stammt aus dem ĂNinwanañ.Wird ein Krieg in den ersten 36 Stunden gewonnen, so wird auch ein eventuell vorhandenes Monument des Gegners erobert.

Jeder Landgewinn innerhalb eines Krieges wird zu 50% auf das Syndikat aufgeteilt. Erobert man z.B. mit einem Angriff 600 Hektar Land, so bekommt man selber nur 300 Hektar davon, die restlichen 300 Hektar werden auf die anderen Syndikats-Kollegen verteilt.

Während eines Krieges fallen sämtliche Beschränkungen weg, die es sonst zur Zahl der maximal möglichen Angriffe gibt. Auch wird der Bash-Schutz, auf ein Minimum reduziert (Multiplikator von 0,95 je Angriff; 15 Angriffe je Ziel sind somit locker möglich). Spionageaktionen innerhalb eines Krieges werden leichter und bei der Spionage aktion ĂEinheiten zerstörenñ werden die feindlichen Einheiten nicht mehr nur für 20 Stunden ausgeschaltet, sondern ein Teil der Einheiten wird vollständig zerstört. Auch die Angriffsarten ĂBelagerungñ & ĂSpione zerstörenñ werden im Krieg effizienter.

Weitere minimale Veränderungen innerhalb eines Krieges können in der Anleitung nachgeschlagen werden.

Teamplay: Ganz wichtig ist zumindest grobes Teamplay innerhalb des Syndikats. Da sich einige Dinge immer direkt auf das ganze Syndikat auswirken, ist man oft von Ereignissen betroffen, mit denen man eigentlich nichts zu tun hat. An folgende Dinge sollte man sich zumindest Ăgrobñ halten:

- Das Syndikatslager ist ein Gemeinschaftslager. Das wertvollste im Lager sind Credits. Es sollte eine Selbstverständlichkeit sein, dass man nicht die Credits anderer Spieler Ăentwendetñ ohne vorher R¿cksprache zu halten. Normalerweise sollte man immer die Dinge wieder rausnehmen, die man mal reingepackt hat.

- Die Syndikatsforschungen sind die wichtigsten Forschungen im Spiel. Jeder sollte sich an den groben Plan des Syndikates halten und diese Forschungen zu den geplanten Zeiten fertig stellen. Die Forschungen kommen allen zugute, erfordern aber im Moment der Erforschung etwas „Selbstlosigkeit".
- Keine Kriege mit privaten Konflikten provozieren: Ihr solltet darauf achten, das kleine Scharmützel nicht plötzlich zum Syndikats- oder Allianzkrieg ausarten.
- Wenn das Syndikat einen Krieg plant, so sollte sich jeder darauf einstellen (Truppen kaufen, Gebäudestruktur anpassen, Spionagepunkte sammeln, usw.) und später im Krieg auch auf der Seite des Syndikats kämpfen. In einem Krieg nicht mitzuziehen, oder sogar einen externen Gegner anzugreifen, ist nicht gerne gesehen.
- Versucht grundsätzlich den Anweisungen des Präsidenten zu folgen (auch wenn das natürlich nicht immer geht). Sollten diese Anweisungen schwachsinnig sein, versucht den Präsidenten abzuwählen (Stimmung machen im Forum), oder verlasst das Syndikat. Aber immer nur gegen alle anderen zu spielen ist nicht schön.

Strategie: Im Gegensatz zu vielen anderen Browsergames ist es bei Syndicates enorm wichtig, sich auf eine, bzw. maximal zwei Sachen zu konzentrieren. Es ist normalerweise nicht möglich, gleichzeitig Rohstoffe zu produzieren, als Hobby-Dieb andere Mitspieler zu beklauen und gleichzeitig sein Militär selber zu bauen, oder Kriege zu führen. Wenn man alles gleichzeitig versucht, wird man in allen Bereichen zu schwach sein, um gegen die Konkurrenz zu bestehen.

Für alle Dinge, die man nicht selber produziert, bzw. die man im Syndikat nicht tauschen kann, ist der globale Markt zuständig. Es ist z.B. kein Problem, die gesamte Runde ohne ein einziges Forschungslabor zu absolvieren und trotzdem alles zu erforschen. Die benötigten Forschungskapazitäten kauft man einfach am globalen Markt in Form von Forschungspunkten.

Man kann auch ohne jegliche Rohstoffproduktion auskommen, indem man beispielsweise ausschließlich Spionageeinrichtungen baut und sich sein gesamtes Vermögen zusammenklaut. Oder aber man baut Fabriken und Lagerhallen und verkauft sein günstig produziertes Militär an die anderen Mitspieler. Von den Erlösen beschafft man sich dann neue Rohstoffe für die Produktion von neuem Militär und von den Überschüssen kann man dann expandiert.

4) Abschlussbemerkung: Jetzt ist der Text doch erheblich länger geworden, als die eigentlich geplanten 4 Seiten. Aber ich habe alles hier für Anfänger als sehr wichtig erachtet. Teilweise bin ich vielleicht ein bisschen zu weit in die Tiefe gegangen, aber dieses Dokument soll ja helfen, das Spiel ein gutes Stück besser zu verstehen.

Ausdrücklich möchte ich mich noch bei „Alex" bedanken, der in diesem Dokument sicherlich mehrere hundert Fehler korrigiert hat und somit wesentlich dazu beigetragen hat, das dieses Dokument besser lesbar ist. Alex und ich wünschen euch noch viel Erfolg beim Ausprobieren eurer Strategien und evt. trifft man sich ja sogar mal irgendwo im Spiel.

Mit freundlichen Grüssen

Thomas Eusterwiemann
(Forenname: Eusterw)