


**Rundenbasiertes Strategiespiel
für einen oder zwei Spieler**

Autor: Jörg "paleface" Burkel

Ziel des Spiels

In **KONKERU** treten auf einem Spielfeld zwei Spieler gegeneinander oder ein Spieler gegen den Computer an. Der Spieler, der durch das Anwenden der richtigen Strategie in der Lage ist, sämtliche Stützpunkte seines Gegners zu erobern sowie alle gegnerischen Einheiten zu eliminieren, gewinnt das Spiel.



Schnellstart

Ungeduldige klicken im Menü einfach auf **NEUE PARTIE**, geben ihren Namen ein und klicken auf **SPIELEN**, um direkt loszulegen. Durch die jederzeit mit einem Klick auf das Hilfe-Symbol  aufrufbare Hilfe können die Grundlagen von **KONKERU** während des Spiels erlernt werden.

Neue Partie

Nachdem du im Hauptmenü **NEUE PARTIE** gewählt hast, kannst du folgende Einstellungen vornehmen:

Spielmodus

Ganz oben kannst du zwischen dem  **1-Spieler-Modus** (Mensch gegen Computer) und dem  **2-Spieler-Modus** (Mensch gegen Mensch) wählen.

Feld

Hier kannst du zwischen zwölf verschiedenen Ausgangssituationen wählen, z. B. Start mit vier Stützpunkten oder nur einem, Spielrichtung horizontal oder vertikal.


Schwierigkeitsgrad (nur 1-Spieler-Modus)

Da der Computer als Gegner mit der Zeit wahrscheinlich keine richtige Herausforderung mehr darstellen wird, kannst du ihm hier einen Vorteil verschaffen. Im Schwierigkeitsgrad 1 wird er genauso viele Ressourcen erhalten wie du, im zweiten erhält er 10 % mehr und in Schwierigkeitsgrad 5 schließlich erhält er gar 40 % mehr Ressourcen als du.


Eigenschaften (nur 1-Spieler-Modus)

Du kannst dem Computer verschiedene Eigenschaften zuweisen, nämlich ob er defensiv (er wird Verteidigungslinien aufbauen) oder offensiv (er wird keine Verteidigungslinien aufbauen) agieren, vorsichtig (er wird Einheiten früher zu seinen Stützpunkten zurückziehen) oder mutig (er wird tiefer in dein Territorium vorstoßen) sein soll.

Statusanzeige

Unter dem Spielfeld erhältst du in der Statusanzeige Informationen, was dir und deinem Gegner zurzeit zur Verfügung steht. Zeige einfach auf ein Element, um seine Bedeutung zu erfahren. Für eine bessere Übersicht kannst du auch auf das Informationssymbol  klicken.

Partie sichern

Nach jeder Runde wird die Partie automatisch gesichert. Nachdem du eine Partie mit  verlassen hast, kannst du sie im Hauptmenü unter **PARTIE FORTSETZEN** jederzeit wiederaufnehmen. Es können bis zu vier verschiedene Partien gesichert werden. Nach Ende einer Partie wird die Sicherung automatisch entfernt.

Spielfeld

Unbesetzte Felder

Auf sie können Einheiten jedes Spielers jederzeit ziehen.



Blockierte Felder

In den ersten zehn Runden einer jeden Partie ist die Front, die Grenze zwischen blauem und rotem Besitz gesperrt, so dass noch keine Angriffe erfolgen können. In dieser Zeit können nur Einheiten gesetzt und diese in Stellung gebracht werden.



Stützpunkte

Stützpunkte besitzen Ressourcen, für die man Einheiten (Angreifer, Verteidiger und Transporter) setzen und diese im weiteren Verlauf wieder mit Energie und Munition versorgen kann. Ressourcen erhalten die Stützpunkte nach jeweils zwei Runden abhängig von der Anzahl der ihnen zugehörigen Felder. Zu jedem Stützpunkt können maximal 224 Felder gehören, also der Bereich von 15x15 Feldern um den Stützpunkt herum. Besitzen alle davon dieselbe Farbe wie der Stützpunkt, liegt die Versorgungsquote bei 100 % und die Ressourcen des Stützpunktes werden um 100 erhöht. Bereits bei nur 159 zugehörigen Feldern ist die Versorgungsquote auf 50 % gesunken und die Ressourcen erhöhen sich folglich nur noch um 50. Bei 112 Feldern liegt die Versorgungsquote bei 25 %.



Angreifer

Es gibt drei Varianten dieses Einheitentyps, den Starken, Mittleren sowie den Schnellen Angreifer. Sie besitzen Munition, mit der sie gegnerische Einheiten angreifen und somit deren Energievorräte dezimieren und sie auf diese Weise auch zerstören können. Gegnerische Stützpunkte können ebenfalls angegriffen werden, um deren Ressourcen zu verringern.



Verteidiger

Es gibt drei Varianten dieses Einheitentyps, den Robusten, Mittleren sowie den Schnellen Verteidiger. Sie besitzen keine Munition, halten Angriffen auf Grund ihrer stärkeren Panzerung aber deutlich besser stand als Angreifer. So können mit Verteidigern Linien aufgebaut werden, um die der Gegner erst einmal herumziehen muss, was ihn Energie kostet und dir Zeit verschafft, ihn mit deinen Angreifern abzufangen.



Transporter

Dieser Einheitentyp dient dazu, einen Teil der Ressourcen eines Stützpunktes zu einem anderen zu transportieren, um diesen zu stärken. Daher erhält er nur so viel Energie, um von einem Stützpunkt zum nächsten gelangen zu können, wo er nach Abliefern der Ressourcen wieder entfernt wird. Du solltest allerdings darauf achten, dass es deinem Gegner nicht gelingt, einen deiner Transporter zu zerstören, da so auch die transportierten Ressourcen verloren gehen, und das sind nicht wenig.



Auf Stützpunkten postierte Einheiten

Hier starten sie und hierhin sollten sie gelegentlich auch zurückkehren, um die Ressourcen des Stützpunktes in Form von neuer Energie und Munition aufzunehmen. Denn was nützt dir eine Einheit, die ohne Energie bewegungslos tief im gegnerischen Land der Zerstörung geweiht ist? Ferner schützen sie den Stützpunkt vor Angriff und Eroberung, da sie zuerst Ziel gegnerischen Feuers werden.



Aktionsfähige Stützpunkte

Auf Stützpunkte mit genügend Ressourcen können Einheiten gesetzt werden. Bei einem Klick auf sie öffnet sich ein Fenster, in dem du aus den sieben verschiedenen Einheitenklassen wählen kannst. Stehen nicht genügend Ressourcen für die gewünschte Einheit zur Verfügung, kannst du **Keine Einheit setzen** wählen und warten, bis der Stützpunkt genug Ressourcen gesammelt hat. Mit **Esc** schließt du das Fenster und kannst erst später entscheiden, was auf dem Stützpunkt geschehen soll.



Aktionsfähige Einheiten

Mit einem Klick werden sie ausgewählt, um Aktionen auszuführen. Der gelbe Kreis wird durch vier grüne Pfeile ersetzt.



Für Aktion ausgewählte Einheiten

Mit einem Klick auf das links, rechts, oben oder unten angrenzende Feld oder das Drücken der entsprechenden Pfeiltaste wird eine Aktion ausgeführt (Näheres im Abschnitt „Aktionen“). Ein Klick auf die Einheit selbst beendet deren Aktionen für die aktuelle Runde. Ein Klick auf ein anderes Feld macht die Auswahl einer Einheit wieder rückgängig, damit du zuerst mit anderen Einheiten Aktionen ausführen kannst. Wurden in einer Runde alle Einheiten abgearbeitet, ist der andere Spieler an der Reihe. Sollten noch Aktionen offen sein, die du aber nicht nutzen möchtest, kannst du jederzeit durch Drücken der Leertaste oder mit einem Klick auf den Namen deines Gegners an diesen abgeben.



Einheiten ohne Energie

Einheiten, deren Energievorräte durch Bewegung oder gegnerische Angriffe auf null gefallen sind, sind nicht mehr in der Lage Aktionen auszuführen, können aber von befreundeten Einheiten wieder mit Energie versorgt werden.



Zerstörte Einheiten

Felder mit den kläglichen Überresten durch Angriffe zerstörter Einheiten werden wie unbesetzte Felder behandelt.



Aktionen

Wurde eine Einheit ausgewählt um Aktionen auszuführen, kann sie dies durch einen Klick auf eines der vier benachbarten Felder nach links, rechts, oben oder unten tun. Was sich auf diesem Feld befindet, entscheidet über die Art der Aktion.

Zug

Ist das Ziel der Aktion ein unbesetztes Feld, zieht die Einheit dorthin. Handelt es sich um ein Feld des Gegners, verliert dieser es an dich. Falls ihm der nächstgelegene Stützpunkt gehören sollte, kann dieser ab sofort nicht mehr von diesem Feld in Form von Ressourcen profitieren.

Die maximale Anzahl von Zügen einer Einheit in einer Runde hängt von ihrem Typ ab. So kann ein Robuster Verteidiger beispielsweise nur ein Feld weit ziehen, der Schnelle Angreifer hingegen kann in einer Runde vier Felder überwinden. Solange weitere Aktionen möglich sind, bleibt die Einheit ausgewählt.

Ein Zug kostet eine Einheit etwas Energie, wobei der Verbrauch mit der Geschwindigkeit auch zunimmt. So kann ein eben aufgetankter Schneller Angreifer seinen Energievorrat in einer Runde auf 92 % dezimieren, nutzt er seine Höchstgeschwindigkeit aus. Achte also auch darauf, nicht unüberlegt in gegnerisches Gebiet zu stürmen, da der Gegner sonst leichtes Spiel mit deinen Einheiten haben kann. Wie viel Energie eine Einheit besitzt erfährst du, indem du auf sie zeigst: Ein voller grüner Balken steht für einen Energievorrat von 100 %, ein dunkelroter für einen erschöpften Energievorrat.

Ausrüstung

Zieht eine Einheit auf einen eigenen Stützpunkt, kann sie dessen Ressourcen nutzen, um sich wieder mit Energie und Munition zu versorgen. Sie kann danach in der aktuellen Runde keine weiteren Aktionen mehr ausführen.

Ziehen Transporter auf einen Stützpunkt, liefern sie dort die beförderten Ressourcen ab und werden danach entfernt.

Energietransfer

Ist das Ziel der Aktion eine eigene Einheit, teilen die beiden Einheiten ihre Energievorräte untereinander auf, so dass beispielsweise eine Einheit mit 75 % einer mit nur 5 % wieder auf die Sprünge helfen kann. Letztendlich haben beide Einheiten 40 %. Nach dem Energietransfer können beide Einheiten in der aktuellen Runde keine weiteren Aktionen mehr ausführen.

Angriff

Besitzt die Einheit, die eine Aktion ausführen soll, Munition (unter dem Energiebalken dargestellt als gelbe Kugeln), kann als Ziel der Aktion eine gegnerische Einheit gewählt werden. Die angreifende Einheit feuert einen Schuss ihres Munitionsvorrats auf den Gegner ab. Dieser verliert Energie und wird zerstört, sollte sein Energievorrat erschöpft sein. Ein Angriff ist auch möglich, wenn sich die gegnerische Einheit auf einem ihrer Stützpunkte befindet. Nach einem Angriff kann die Einheit in der aktuellen Runde keine weiteren Aktionen mehr ausführen.

Ein unbesetzter Stützpunkt kann ebenfalls Ziel eines Angriffs sein, wobei in diesem Fall der gesamte Munitionsbestand der Einheit auf einmal abgefeuert wird. An Stelle von Energie werden die Ressourcen des Stützpunktes dezimiert.

Eroberung

Besitzt ein gegnerischer Stützpunkt keine Ressourcen mehr oder handelt es sich um einen grauen Stützpunkt, von dem noch niemand Besitz ergriffen hat (erscheinen nur auf bestimmten Spielfeldern), kann eine Einheit (auch Verteidiger und Transporter) einfach auf diesen ziehen. Der Stützpunkt gilt sodann als erobert und kann ab sofort vom Eroberer zur Versorgung seiner Einheiten genutzt werden. Die erobernde Einheit kann in der aktuellen Runde keine weiteren Aktionen mehr ausführen.

Nach dem Erobern eines Stützpunktes solltest du als erstes sicherstellen, dass du genügend Felder um ihn herum in Besitz genommen hast, damit dieser zur Stärkung gleich genug Ressourcen sammeln kann, um nicht sofort wieder vom Gegner zurückerobert zu werden. Einen Transporter hinschicken kann also auch nicht schaden.

Einheiten

	Ressourcenaufwand inkl. Energie, Munition, Fracht	Geschwindigkeit in Feldern pro Runde	Munition in Stück	Panzerung in Prozent
Schneller Verteidiger	205	3	—	30
Mittlerer Verteidiger	215	2	—	40
Robuster Verteidiger	255	1	—	50
Schneller Angreifer	255	4	4	0
Mittlerer Angreifer	290	3	6	10
Starker Angreifer	350	2	8	20
Transporter	575	3	—	0