

## Spielkonzept für „aufeinanderfolgende Spieleabende“

Angesichts des Umstandes, dass Spiele oft nur zwei oder drei Kampfrunden andauern, kann folgendes Konzept benutzt werden. Es hat zur Folge, dass ein Spiel „fortgesetzt“ werden kann. Wichtig ist, dass sich jeder Spieler am Ende seine erlittenen Verluste notiert. Nur so können erlittene Verluste und Erfolge auch in den Folgespielen umgesetzt werden. Obendrein ist es durch die jetzt bestehenden „langen Wege“ zum Gegner besonders reizvoll...^^

### Übersicht der Spieloberfläche

<b>Zonenname: A</b>  Gebäude! Wert: 500    Gebäude! Wert: 500	Wert: 125 Kein Gebäude! Mittelzone: C1	<b>Zonenname: B</b>  Gebäude! Wert: 500    Gebäude! Wert: 500
	Wert: 250 Gebäude mit Verteidigung Mittelzone: C2	
	Wert: 250 Gebäude mit Verteidigung Mittelzone: C3	
	Wert: 125 Kein Gebäude! Mittelzone: C4	

### Anfangsaufstellung

Angehörige der verschiedenen Fraktionen bauen zu Beginn ihre Streitmächte im grünen oder roten Randbereich auf. Die Aufstellungszone hat eine Breite von acht Zoll, sie wird vom kurzen Ende der Spielplatte aus gemessen. In jedem der Bereiche A und B befinden sich zwei Zentren mit einem strategischen / wirtschaftlichen Wert von je 500 Punkten. Jedes dieser Zentren verfügt über ein Gebäude.

### Mittlerer Bereich der Spielplatte:

Der mittlere Bereich ist in vier Zonen unterteilt. Jede Zone stellt einen strategischen Punkt im Wert von 125 - 250 Punkten.

Graue Zonen in der Mitte: Hier befinden sich Zentren ohne Gebäude. Sie können „besetzt“ werden, sie bieten den Besetzern aber keinen strategischen Vorteil im Kampf und sind entsprechend schwer zu halten. (Abgestürztes Raumschiff / Vorräte pp.)

Blaue / Gelbe Zone in der Mitte: Hier befindet sich ein Gebäude mit einem Zentrum. Dieses wird von fünf Kampfdrohnen geschützt. (DR: 4 / SH: 1/CQB:3) Die Drohnen kämpfen aktiv gegen denjenigen Spieler, der sich am nächsten am Gebäude befindet. Natürlich verteidigen sie sich, so sie im Nahkampf angegriffen werden.

Am Ende eines Spieleabends wird geschaut, welche Fraktion welche Zentren im Besitz hat. Der Besitz von diesen Zentren hat verschiedene Folgen:

1. Der Besitzer darf dort in der Region beim nächsten Spiel Truppen aufbauen.
2. Der Besitzer erhält die Anzahl von Punkten, die dem strategischen Wert seiner Zentren entspricht, um seine angeschlagenen Truppen wieder aufzurüsten.

Beispiel: An einem Spieleabend können zwei Runden gespielt werden. Fraktion B konnte den gesamten roten Bereich halten. Zusätzlich war sie in der Lage, einen Bereich aus der Mitte im Wert von 250 Punkten zu erobern. Daraus folgert, dass Fraktion mit insgesamt 1250 Punkten die eigenen (angeschlagenen) Truppen wieder aufrüsten kann.

### **Erstes Spiel:**

Um zu verhindern, dass Nexus Designatoren Einheiten auf der ganzen Spielplatte herabrufen, können sie beim ersten Spiel nach diesem System nur Einheiten auf dem eigenen Drittel „herabrufen“.

### **Folgespiele:**

Erbeutete Punkte aus den Zentren müssen zunächst zum Verstärken / Aufrüsten eigener Helixes benutzt werden. (Eine „angeschlagene“ Helix aus dem ersten Spiel muss vor der Verstärkung erst wieder auf den Anfangsstand gebracht werden. Erst danach dürfen zusätzliche Einheiten für diese Helix oder weitere Einheiten gekauft werden.)

Ansonsten ist es mit den Punkten auch möglich, dass auch eine neue Helix „gekauft“ wird. Wenn es nicht für die Anschaffung einer (regeltechnisch) vollständigen Helix reichen sollte, so reicht es aus, wenn zunächst mit der Command-Unit begonnen wird.

Es wird angeregt, dass neue Helixes über die Aufstellungszone aus dem Anfangsspiel in das Feld hineinziehen. So sie per Sky Drop „herabgerufen“ werden können, ist es aber auch möglich, dass sie in den bislang eroberten Gebieten herunterkommen.