Syndicates-Änderungen Runde 55

I. Fraktionen & Einheiten:

1. Es sind jede Runde alle Fraktionen spielbar.
2. Die Fraktionen und Einheiten werden entsprechend der Übersicht abgeändert:

Fraktion	UIC	SL	BF	NOF	NEB
Fraktionsboni	+20% Produktion auf alle Ressourcen	-25% Forschungszeit	2 Stunden kürzere Heimkehrzeit	Carrier haben eigene Kapazitäten	-20% Landkosten
	-4 Stunden Gebäudebauzeit	-30% Spionageverluste	-20% Verluste bei Angriffen		+2 Kapazitäten für Militär je Hektar
		+30% auf Sabotageaktionen	10% Angriffsbonus		
Spione					
Thiefs	Spystärke: 2 oP – 1 iP – 1 dP	Kosten: 800 Cr & 200 kwh		NW: 3	
Guardians	Spystärke: 1 oP – 1 iP – 2 dP	Kosten: 800 Cr & 200 kwh		NW: 3	
Agent	Spystärke: 1 oP – 2 iP – 1 dP	Kosten: 800 Cr & 200 kwh		NW: 3	
Militäreinheiten					
Marine	13 AP, 0 VP	Kosten: 560 Cr & 100t & 200 kwh		NW: 4	
Ranger	0 AP, 10 VP	Kosten: 380 Cr & 150t & 100 kwh		NW: 4	
BUC	Robotic Wall	Stalker	Wartank	Carrier	Patriot
AP	0	15	26	8	0
VP	23	20	20	8	15
Special	Keines	keines	50 WT zerstören 1 Gebäude (max. 20%)	Eigene Berechnung für de 2:1 Regel	0,7%ige Vermehrung pro Tick bis zu einem OC von 140%
Sonstiges	Kosten: 2200 Cr & 600t & 1000 kwh			NW: 7 (Carrier 2)	
AUC	Firestorm	Headhunter	Strike Fighter	Halo	Phoenix
AP	26	27	30	25	24
VP	10	5	5	5	10
Special	keines	4 HH entführen 1 Spion	-15% eigene Verluste	keines	Unzerstörbar (regeneriert nach 10h)
Sonstiges	Kosten: 2500 Cr & 400t & 250 kwh			NW: 6	
HUC	Sentinel	Stealth Bomber	Titan	Behemoth	EMP
AP	28	28	28	26	0
VP	26	23	26	22	13
Special	Produziert 10 Cr pro Tick	Je Prozent Stealth Bomber besteht 0,85% Chance anonym anzugreifen, 30% Ungenauigkeit bei Konzernspionen	Unterstützung von Ranger mit +4 VP und Marines +4 AP	Wandelt Carrier aus eigenen Verlusten in 10h	2 EMP neutralisieren eine gegnerische Einheit (stärkste zuerst)
Sonstiges	Kosten: 240 fp & 600t & 3000 kwh			NW: 10	

© 2002-2011 EmoGames Productions

Syndicates-Änderungen Runde 55

II. Global Market:

1. Die Einheitenmärkte werden zusammengelegt.
   Das bedeutet, wenn ein BF eine AUC Unit von einem NOF kauft, verkauft der NOF seinen Halo und die Einheit kommt als Strikefighter beim BF an. Wir erhoffen uns davon wieder mehr Stabilität auf den Märkten.
2. Militäreinheiten und Spione können am Markt zu einem Preis von 55%-120% des aktuellen Lagerpreises eingestellt werden. Unabhängig davon kann ein existierendes Angebot am Markt jederzeit um bis zu 50 Credits unterboten werden.
3. Ressourcen können zwischen 75% und 125% des Durchschnittspreises des vorherigen Ticks eingestellt werden. Unabhängig davon kann ein existierendes Angebot am Markt jederzeit um 1 Credit unterboten werden.

III. Gebäude:

1. Behemothfabriken werden abgeschafft. Behemoth werden ab sofort genau wie alle anderen HUC-Einheiten gebaut.
2. Die Gebäude werden entsprechend der folgenden Übersicht geändert:

Produktionsgebäude	
Handelszentren	Produzieren 250 Credits je Tick
Syndikatshandelszentren	Produzieren 200 Credits je Tick ins Lager
Kraftwerke	Produzieren 200 Energie je Tick
Syndikatskraftwerke	Produzieren 160 Energie je Tick ins Lager
Erzförderungsanlagen	Produzieren 40 Erz je Tick
Syndikatserzförderungsanlagen	Produzieren 32 Erz je Tick ins Lager
Forschungslabore	Produzieren 15 Forschungspunkte je Tick
Syndikatsforschungslabore	Produzieren 12 Forschungspunkte je Tick ins Lager
Nano-Fabriken (nur UIC)	Produzieren 200 Credits, 160 Nrg, 32 Erz oder 12 FP´s ins Lager. Umstellzeit ist die aktuelle Bauzeit für Gebäude
Spezialgebäude	
Lagerhallen	Jede Lagerhalle bietet Platz für 15 Militär- und 3 Spionageeinheiten
Spionagehallen	Jede Spionagehalle bietet Platz für 15 Spionage- und 3 Militäreinheiten
Forts	3% VP-Bonus je 1% Forts (Maximum 60%)
Außenposten	3% AP-Bonus je 1% Außenposten (Maximum 60%)
Fabriken	2,5% günstigere Militärpreise je 1% Fabriken (Maximum 50%)
Bauhöfe	3,5% günstigere Gebäude, 1 Stunde weniger Bauzeit je 2% Bauhöfe (Maximum 70%, 10h)
Militärakademien	Jede Militärakademie wandelt alle 5 Stunden einen Ranger/Rines in eine Stufe 3 Einheit
Radaranlagen (nur BF)	1 Stunde weniger Heimkehrzeit je 2% Radaranlagen (Maximum 10 h)
Geheimdienstzentren (nur SL)	1,5% billigere Spione (Maximum 40%), 1,5% Bonus auf Spionage (max. 30%) und 1,5% weniger Verluste je 1% Geheimdienstzentren
Wirtschaftszentren (nur NEB)	8% Produktionsbonus je % Wirtschaftszentren
Werkstätten (nur NOF)	2,5% weniger Einheitenverlusten je 1% Werkstätten (Mindestverluste für Einheiten sind 10% des Standardverlustes)
Banken	Je 1% Banken wird 1 Million Credits von geschützt (Maximum 100 Millionen)

© 2002-2011 EmoGames Productions

Syndicates-Änderungen Runde 55

IV. Forschungen:

1. Fog of War ist über jeden der Forschungszweige erreichbar (maximale 1 Stufe 7 Forschung erforschbar)
2. Die Forschungen werden entsprechend der folgenden Übersicht geändert:

Militärforschungen			
Stufe	**Forschung**	**Funktion**	**Lvl**
1	Basic Unit Construction	Ermöglicht den Bau von Stalkern (SL)/Wartanks (BF)/Firestorms (UIC)/Phönix (NEB) /Carriern (NOF). Diese Forschung kann nicht zerstört werden.	1
2	Faster Ranger Development	Militärakademien wandeln 2h schneller	1
2	Flexible Strategie	Ranger +8AP, Rines +8 VP	1
3	Combat Management	-1h Heimkehrzeit	3
3	Basic Defense Tactics	5% VP-Bonus	3
3	Basic Offense Tactics	5% AP-Bonus	3
4	Advanced Unit Construction	Ermöglicht den Bau von Headhuntern, Strikefightern, Robotic Walls, Patriots (NEB) und Halos (NOF)	1
4	Improved Weapon Technology	+10% Angriffsbonus, +5% gegnerische Einheitenverluste bei Kampfhandlungen	3
4	Syndicate Army Training	Die Syndikatsarmee unterstützt Sie im Kampf. Außerhalb eines Krieges mit 10%, innerhalb eines Krieges mit 15% je Forschungslevel. Die Prozentzahl bezieht sich auf die Gesamtzahl Ihrer am Kampf beteiligten Einheiten.	3
4	Ranger and Marine Training	Ranger und Marine erhalten jeweils +2 VP und + 2 AP	3
5	Orbital Defense System	5% Verteidigungsbonus, 10% weniger Landverlust bei verlorenem Kampf	3
5	Defense Network	+15% VP	3
5	Harden Armor	-20% Kampfverluste	3
6	Hightech Unit Construction	Ermöglicht den Bau von Stealth Bombern/Titans/Sentinels/EMP Cannons/Behemoth (Je nach Fraktion)	1
6	Better Space Management	Jede Lagerhalle bietet Platz für 4 zusätzliche Militäreinheiten.	3
7	Relentless Assault	7h schnellere Heimkehrzeit, 20% AP-Bonus, 20% mehr Land bei Angriffen, ermöglicht 10 statt 3 Angriffen am Tag	1
7	Fog of War	-20% Einheitenverluste bei Angriffen, -20% Landverlust bei Angriffen, +4h Heimkehrzeit, alle Einheiten +2 VP	1
Wirtschaftsforschungen			
1	Basic Trade Program	Aktiviert den Global Market. Diese Forschung kann nicht zerstört werden.	1
2	Automatic Land Acquisition	Sie bekommen pro Stunde eine Landeinheit pro Forschungslevel.	3
2	Improved Production Methods	5% Produktionsbonus auf alle Ressourcen, zusätzlich 5% Produktionsbonus auf Credits	3
3	Scientific Advances	+10% Forschungspunkteproduktion	3
3	Advanced Power Management	+10% Energieproduktion	3
3	Better Ore Mining	+10% Erzförderung	3
4	Advanced Building Construction	Level 1: Syndikatsgebäude werden freigeschaltet Level 2: Militärakademien werden freigeschalten Level 3: Radaranlagen, Nanofabriken, Geheimdienstzentren, Werkstätten und Wirtschaftszentren werden freigeschaltet (der Schutzzeitbonus gilt bei UIC für alle Ressourcen)	3
4	Inner Syndicate Energy Saving Program	75% weniger Energieverbrauch, 5% weniger Energieverbrauch fürs Syndikat	1
4	Ranger & Marines Upgrade	Ranger und Marines produzieren Ressourcen (UIC+NEB 1 Erz je Unit; BF + NOF 4 Nrg; SL 3 Units 1 FP)	1
4	Inner Syndicate Trade Program	4 Credits für alle Spieler im Syndikat und 40 Credits für den eigenen Konzern (oder	3

© 2002-2011 EmoGames Productions

		Ressource mit äquivalentem Wert) je Produktionsgebäude Umstellung der produzierten Ressource entspricht der Bauzeit für Gebäude	
5	Cheaper Land Purchase	Der Erwerb von Land wird 10% kostengünstiger.	3
5	Improved Building Construction	10% Günstiger Gebäude bauen, 2h schneller bauen	3
5	Improved Warehousing	Die Lagersteuern reduzieren sich für alle Ressourcen auf 5%	1
6	Cheaper Unit Construction	Militäreinheiten 10% billiger	3
6	Faster Unit Construction	Die Bauzeit von Militär- und Spionageeinheiten wird um 4 Stunden verringert.	3
7	Economic Domination	100% Prod-Bonus auf alle Ressourcen	1
7	Fog of War	-20% Einheitenverluste bei Angriffen, -20% Landverlust bei Angriffen, +4h Heimkehrzeit, alle Einheiten +2 VP	1
		Spionageforschungen	
1	Basic Storage System	Aktiviert das Lager und den Transfer von Rohstoffen zwischen den Mitgliedern des Syndikats. Diese Forschung kann nicht zerstört werden.	1
2	Counter Intelligence	Mit einer Wahrscheinlichkeit von 15% je Level erhält man von einem Spieler einen Konzernspion, wenn dieser einen erfolgreichen Konzernspion gegen einen selbst durchgeführt hat.	3
2	Stretch Time	Es können 10 zusätzliche Spionageaktionen "gespeichert" werden.	3
3	Spy Training	15% weniger Einheitenverluste bei misslungenen Spionageaktionen	3
3	Hacknet	+10% Bonus auf alle Spionageaktionen	3
3	Spy Web	Level 1: Sie werden auch bei erfolgreichen Spionageaktionen gegen ihren Konzern über den Auftraggeber benachrichtigt. Level 2: Der Typ der Spionageaktion wird angezeigt. Level 3: +20% Verteidigung gegen Spionage	3
4	Cheaper Spy Production	-15% Produktionskosten bei Spionen	3
4	Investment Strategies	Bis zu 10 Mio. Credits pro Forschungsstufe werden stündlich mit einem Zinssatz von 2% verzinst. (Bei höherem Level steigt nur die maximal verzinsbare Menge an Credits, nicht der Prozentsatz). Ermöglicht den Bau von Banken.	3
4	Methodical Development	Ermöglicht den Einsatz der Sabotageaktionen Rückkehr verzögern, Militäreinheiten zerstören, Gebäude zerstören und Forschung zerstören	1
4	Einführung des 36 Stunden Tags für übermotivierte Wissenschaftler	Forschungskosten werden um 40% gesenkt	1
5	Inner Syndicate Spy Defense Network	Jeder Ihrer Mitspieler im Syndikat erhält 1% Bonus auf seine Spionageverteidigung pro Forschungslevel, +10% Bonus auf Spionageverteidigung, +1 Spionkapazität pro Hektar	3
5	Improved Spylabs	Spionageeinrichtungen können vier zusätzliche Spionageeinheiten unterhalten.	
5	Capacity Augmentation	Erhöht bei erfolgreichen Sabotageaktionen das Maximalergebnis um 20% pro Level.	
6	Continuous Training Program	Der Konzern erhält 12 oP, 18 iP und 18 dP pro Hektar.	1
6	Motivationsprogramm für deprimierte Wissenschaftler	Verkürz die Forschungszeit um 25%	1
7	Faster Spy Regeneration	+2 OP´s pro Tick, 100 Credits Grundeinkommen je Hektar aus Insiderhandel, +10 Speicherbare OP´s	1
7	Fog of War	-20% Einheitenverluste bei Angriffen, -20% Landverlust bei Angriffen, +4h Heimkehrzeit, alle Einheiten +2 VP	1

© 2002-2011 EmoGames Productions

Syndicates-Änderungen Runde 55

V. Partnerschaftsboni:

1. Sämtliche Partnerschaftsboni sind jede Runde verfügbar
2. Es sind insgesamt 6 Partnerschaftboni wählbar (bei 2.000ha, 3.000ha, 4.000ha, 5.000ha, 6.000ha und 7.000ha)
3. Aus jeder Kategorie dürfen maximal 2 Partnerschaftsboni gewählt werden

Wirtschaft (2 aus 6)	Militär (2 aus 7)	Spionage (2 aus 7)
Landerwerb ist 10% günstiger	+10% Angriffsbonus	+10 % Spionagestärke
Gebäude 20 % günstiger	+10 % Landgewinn	- 20 % Spionageverluste bei verlorenen Spionageaktionen
Gebäude verbrauchen 20 % weniger Energie	-2 h Heimkehrzeit	-15 % Kosten für Spione
20 % Produktionsbonus auf alle Ressourcen	-5 % Landverlust	+10 Spionageaktionen speicherbar
-2 h Einheitenbauzeit	-10 % Kampfverluste	+10 Mio verzinsbare Cr. zu 2%
-2 h Gebäudebauzeit	+ 5 % Verteidigungsbonus	Alle Spione erhalten +0,5 IP (Aufklärung)
	Die Kapazität von Lagerhallen und Spionageeinrichtungen wird um 1 erhöht	Gegenspionage (zu 50% auf Konzernspion)

VI. Monumente:

1. Der Baupreis von Monumenten beträgt 15 Millionen Forschungspunkte.
2. Pro Tick kann jeder Konzern 75.000 Forschungspunkte einzahlen
3. Ist ein Monument 48 Stunden nach Baubeginn nicht fertiggebaut, wird der Bau abgebrochen und alle investierten Forschungspunkte verfallen.
4. Jede Runde sind aus jeder der 4 Kategorien 2 Monumente verfügbar.

Spionage	Angriff	Wirtschaft	Allgemein
Jungbrunnen: Sabotage und Diebstahlaktionen richten bis zu 50% mehr Schaden an	**Schule des Krieges:** +20 Angriffsbonus	**Tempel der Arbeit:** +50% Ressourcenproduktion	**Große Mauer:** +20% Verteidigungsbonus
Hängende Gärten: Jeder Hektar Land bietet Platz für 3 zusätzliche Spionagekapazitäten	**Nebel des Krieges:** -30% Einheitenverluste	**Globalisierungsmasterplan:** Das Guthaben der Spieler und die Ressourcen im Lager vermehren sich pro Tick um 0,15%	**Großer Paradeplatz:** Jeder Hektar Land bietet Kapazitäten für 2 zusätzliche Militäreinheiten
Großes Orakel: Ein Drittel aller Spionageaktionen schlägt fehl	**Blitzkrieg:** -4 Heimkehrzeit bei Angriffen	**Großgrundbesitzer:** Jeden Tick vergrößert sich der Landbesitz um 5 Hektar	**Kontinuumtransfunktionator**: Die Heimkehrzeit fremder Einheiten wird um 5 Stunden erhöht

VII. Börse:

1. Der Aktienstartwert wird auf 2.000 festgelegt.
2. Dividenden werden erst ab 0,5% Aktienbesitz ausgeschüttet.

VIII. Racherecht:

1. Racherecht wird folgendermaßen festgelegt:
   a. Racherecht wird durch jeden erfolgreichen Angriff, jede Sabotageaktion, jeden Auftrag (Angriffe + Sabotage) und nach 5 Diebstählen innerhalb der letzten 24 Stunden ausgelöst und bleibt ab der Auslösung 24 Stunden erhalten.
   b. Bei Racherecht gelten für das gesamte Syndikat des Opfers gegenüber dem Aggressor die Bedingungen wie im Krieg

© 2002-2011 EmoGames Productions

Syndicates-Änderungen Runde 55

IX. Angriffe:

1. Landgain gegen Größere = Verteidigerland^2,5 / Angreiferland^1,5 * 0,1 * Bashschutz
2. Landgain gegen Kleinere = Verteidigerland^3,5 / Angreiferland^2,5 * 0,1 * Bashschutz
3. Belagerungen = Landgain * 1,5 * Bashschutz
4. Eroberung = Landgain * 1,5 * Bashschutz
5. Spykill = Anzahl Spys * 0,15 * Bashschutz
6. Unitverluste Verteidiger = Anzahl Units * Standardlandgain / Opferland / 2
7. Unitverluste Angreifer = Anzahl Units * 0,1
8. Bei der 2:1-Regel zählen als verteidigende Unit alle Units ab 10 VP
9. Der Bashschutz wird folgendermaßen festgelegt
    a. Erster Att: 100%
    b. Zweiter Att: 75%
    c. Dritter Att: 50%
    d. Eroberungen geben nur Bashschutz, wenn 75% des Standardlandgains erobert wurden
10. Man kann Belagerungen und Spykills nur ausführen, wenn
    a. man gegen das Opfer Kriegt führt
    b. man gegen das Opfer Racherecht hat
    c. man einen entsprechenden Auftrag angenommen hat

X. Spionage:

1. Die Terminologie beim Spionieren wird einheitlich festgelegt:
    a. Spionage = Überbegriff für alle Aktionen, die von Spionen ausgeführt werden
    b. Sabotage = Militäreinheiten zerstören, Gebäude zerstören, Heimkehr verzögern, Forschung zerstören
    c. Diebstahl = Klauen
    d. Aufklärung = Konzern-, Gebäude-, Forschungs-, Militär-, Lager- und Syndikatsspion
2. Militäreinheiten zerstören: 2% der Einheiten werden für 5 Stunden auf Heimkehr geschickt
3. Gebäude zerstören: 2% des Landes wird an Gebäuden dauerhaft zerstört
4. Heimkehr verzögern: Alle heimkehrenden Einheiten werden 1 Stunde verzögert.
5. Diebesaktionen: 0,15% der vorhandenen Ressourcen (einheitlich)
6. Sabotageschutz:
    a. Die ersten 3 Sabbs 100%
    b. Die zweiten 3 Sabbs 75%
    c. Ab dem 7. Sabbb 50% (Opfer bezogen)
7. Diebes- und Aufklärungsschutz: Keiner
8. Spionverluste = Anzahl Spione * 0,01 * Boni
9. Es wird der Lagerspion eingeführt: Dieser zeigt die Lagerguthaben aller Konzerne eines Syndikates mit 10% Ungenauigkeit an. (Schwierigkeitsgrad wie Militärspion)
10. Es wird eine neue Diebesaktion eingeführt: „Lagerguthaben Stehlen“: 3% des Lagerguthabens wird geklaut, geschützte Menge = Land * 50.000, Diebstahlschutz 100/100/50/50/0 (Opfer bezogen)
11. Man kann Sabotagen nur ausführen, wenn
    a. man gegen das Opfer Kriegt führt
    b. man gegen das Opfer Racherecht hat
    c. man einen entsprechenden Auftrag angenommen hat

© 2002-2011 EmoGames Productions

Syndicates-Änderungen Runde 55

XI. Auftragsmarkt:

1. Die Preise für Angriffsaufträge betragen 100% - 150% vom eigenen aktuellen Landpreis. Man erhält maximal soviel Land, wie man zum Zeitpunkt des Einstellens als Standardlandgain erhalten hätte.
2. Bei Land-Angriffen erhält der Auftragsatter das Land, das er zwar erobert hat, der Auftraggeber aber nicht bekommt.
3. Man hat 10 Minuten Zeit um einen Auftrag auszuführen
4. Der Maximalpreis für Angriffsaufträge beträgt immer mindestens 15 Millionen.
5. Man kann Spykill-, Belagerungs- und Sabotage-Aufträge nur einstellen, wenn
    a. Man Racherecht gegen den Konzern hat
    b. Man sich mit dem Konzern im Krieg befindet

XII. Krieg:

1. Bedingungen zur Kriegserklärung:
    a. Die letzte Kriegserklärung vom erklärenden Syndikat gegen dieses Syndikat ist mindestens 7 Tage her.
    b. Alle Forderungen bzgl. des Monus sind beglichen
    c. Der Krieg beginnt 24 Stunden nach Erklärung
2. Bedingungen im Krieg:
    a. Die Syndikatsarmee unterstützt verstärkt.
    b. Landgain = Verteidigerland^2,5 / Angreiferland^1,5 * 0,1
    c. Aktienschutz wird ausgesetzt
    d. Angriffe zählen nicht zur Maximalanzahl von Angriffen pro Tag
    e. Sabotage, Belagerungen, Spykills und die zugehörigen Aufträge werden gegen den Kriegsgegner freigeschaltet (sind ansonsten gesperrt).
    f. Failatts haben ebenfalls Verluste
    g. Passivland wird komplett abgeschafft.
3. Bedingungen zum Gewinnen des Krieges:
    a. Gewinnbedingungen für den Angreifer:
        1. Es wurden netto 10% erobert.
        2. Es wurden brutto 20% erobert.
    b. Gewinnbedingungen für den Verteidiger:
        1. Es wurden netto 8% erobert.
        2. Es wurden brutto 16% erobert.
        3. Es wurde 48 Stunden durchgehalten ohne, dass der Angreifer gewinnt.
    c. Kriege enden sofort, wenn eine der Bedingungen erfüllt ist (nicht mehr zum Tick).
4. Kriegsprämie:
    a. Jeder Konzern erhält Kriegsprämie nach seiner eigenen Leistung
    b. Erfolgreicher Konzernspion: 7.000 Credits * Spieltag
    c. Erfolgreicher Gebäudespion: 7.000 Credits * Spieltag
    d. Erfolgreicher Forschungsspion: 20.000 Credits * Spieltag
    e. Erfolgreicher Militärspion: 30.000 Credits * Spieltag
    f. Erfolgreicher Syndikatsspion: 30.000 Credits * Spieltag
    g. Erfolgreiche Militärsabotage: 100.000 Credits * Spieltag
    h. Erfolgreiche Gebäudesabotage: 100.000 Credits * Spieltag
    i. Erfolgreiche Rückkehrverzögerung: 250.000 Credits * Spieltag
    j. Erfolgreicher Angriff : 700 Credits je Hektar/Gebäude * Spieltag
    k. Erfolgreicher Spykill: 70 Credits je Spion * Spieltag
    l. Die ausgezahlte Kriegsprämie beträgt: Grundwert * (1,25 - 0,01 pro Tick; ab Beginn des Krieges)
    m. Das jeweilige Opfer einer Aktion erhält bei Sabotagen und Angriffen 50% dieser Werte als Entschädigung.
    n. Das Gewinner-Syndikat erhält 100% der eigenen Kriegsprämie, das Verlierersyndikat nur 50%.
    o. Die Entschädigungszahlungen und Kriegsprämien gehen komplett an den jeweiligen Konzern.
    p. Im Gewinner-Syndikat erhält jeder Konzern zusätzlich eine pauschale Kriegsprämie von 500.000 Credits * Spieltag

© 2002-2011 EmoGames Productions