

Die wichtigste Hilfe ist und bleibt die offizielle Website: <http://www.resources-game.ch> Dort findest Du massenhaft Infos und sehr gute Erklärungen, die ich in **EVA** komprimiere und mit persönlichen Aspekten ergänze. Im Spiel solltest Du die „Starthilfe“ aktivieren, die auf jedem Bildschirm wichtige Tipps und Anleitungen zeigt: Drück oben rechts auf das „Menue“-Zeichen (bzw. auf die „Menue-Taste“ deines Smartphones) und wähle „Starthilfe anzeigen“.

EVA gibt keine Garantie auf Vollständigkeit und Fehlerfreiheit. Folgende Themen behandle ich in EVA: Qualität und Zustand, Förderanlagen, Trade: kaufen und verkaufen, Häufige Fragen, Kampfsystem, Verhalten im Chat, Kisten&Container, HQ&Spezialgebäude, Links und Hilfreiches

QUALITÄT UND ZUSTAND: Prozent oder Prozent?

Im Spiel gibt es **zwei** Prozentangaben für Deine Förderanlagen (im folgenden kurz FA oder auch Mine genannt), die zwar zusammenspielen, aber grundverschieden sind und leider schnell verwechselt werden: **Zustand** und **Qualität**.

Qualität

Die Qualität entscheidet über den Wert der maximalen Fördermenge und kann durch TechUpgrades auf bis zu max. 505% erhöht werden. FA mit schlechter Qualität (man sagt, alles unter 50-60% sei schlecht) sind anfälliger für Seuchen und Unglücke, die dann richtig viel Geld kosten können. Wenn eine Seuche oder Unglück eintrifft, dann ist nicht unbedingt die FA betroffen, die das Unglück ausgelöst hat, sondern es wird zufällig eine bestimmt.

Zustand

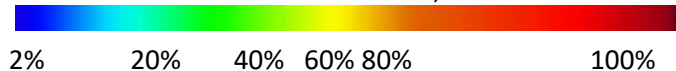
Der Zustand kann maximal 100% betragen. Jede FA verliert 4% Zustand pro Tag, also 1% ca. alle 6h. Nach spätestens 20 Tagen wäre Deine FA bei 20% Zustand und würde automatisch abgerissen werden. Sie sollte daher also vorher gewartet werden. Empfehlenswert ist es, spätestens bei 88%-90% zu warten, weil die FA dann nicht durch einen Angriff abgerissen werden kann. Qualität und Zustand zusammen entscheiden über die aktuelle Fördermenge (siehe „Hilfreiches“). Wenn Du mal eine längere Auszeit vom Spiel brauchen solltest, dann geh nicht einfach offline sondern aktiviere den „Urlaubsmodus“ über das Menue. Deine Anlagen werden dann dauerhaft gewartet.

FÖRDERANLAGEN (abgekürzt „FA“ oder auch „Minen“ genannt) und ihre Wartung (Reparatur)

Bau FA mit möglichst hoher Qualität! Dein Scanner kann zu Beginn nicht mehr als 27% anzeigen, selbst wenn Du auf einem Fleck mit 100% Qualität stehen würdest. Achte daher auf feinste Unterschiede und baue das Techzentrum aus (Achtung: Scans werden mit jedem TZ-Level und jeder gebauten FA teurer, siehe Tabelle am Ende unter „Links und Hilfreiches“). Minen mit 100% Qualität sind recht selten. Je nach Level wirst Du die folgenden Maximal-Werte sehen, die im Endeffekt eine 100% Qualität darstellen (circa-Werte!):

Techzentrum Level = max. zu erwartete Qualität durch Scanner-Anzeige: 0= 26% / 1=34% / 2=42% / 3=49% / 4=56% / 5=63% / 6=71% / 7=79% / 8=85% / 9=93% / 10=100%

Hast Du also TZ-Level 1 und findest eine 33,79% Kohle-Mine, dann ist die verdammt nah an 100% dran und ein FA-Bau ist geradezu Pflicht. Die tatsächliche Qualität siehst Du auch gleich nach dem Bau der FA. Diese ändert sich auch später bei höherem TZ-Level nicht mehr, sie kann aber durch TechUpgrades um das 5,05-fache erhöht werden. Das nennt sich „techen“. Merk Dir die Ergiebigkeit nach dem „Farbspektrum“, um schon vor dem Scan einzuschätzen, wo Du scannen solltest: tiefrot ist das Beste, bei weiß kann man nicht bauen. Die u.a. Zahlen sind nicht exakt zur Farbe.



FA haben auf der Karte unterschiedliche Farb-Ringe: Deine eigenen sind GRÜN, FA von anderen Spielern sind ROT, FA von Spielern aus der Kontaktliste sind BLAU, GRAUE FA sind entweder innerhalb der letzten 24h gebaut oder angegriffen worden oder von inaktiven Spielern. Der Unterschied wird durch ein Flammensymbol bei angegriffenen FA auf der Karte deutlich sichtbar und bleibt auch 24 Stunden bestehen, wenn die angegriffene FA repariert wurde.

Durch den Bau einer FA verteuert sich der Bau der nächsten FA um 2% – und zwar Ressourcen-übergreifend! Wer also viele billige Lehm-Minen baut darf sich nicht wundern, wenn die Diamantenminen irgendwann unbezahlbar werden. Die genauen Kosten kannst Du über eine Formel ermitteln (siehe Links und Hilfreiches).

Gemeinsam macht's mehr Spaß

Ein tolles Feature ist, dass Du mit Freunden (oder Familien-Mitgliedern) zusammen FA an der selbe Stelle bauen kannst. Ihr braucht Euch also nichts gegenseitig wegzunehmen. Zieht zusammen los und scannt nach Ressourcen. An einer erfolgversprechenden Stelle ist der Ablauf dann wie folgt: Alle Spieler scannen -> Bausymbol drücken -> Bestätigungsdialoog öffnet sich -> warten, bis den ALLE offen haben -> Bauauftrag bestätigen. Wichtig ist eben, dass Ihr zur SELBEN ZEIT am SELBEN ORT scannt und baut. Nachträglich kann man nicht übereinander bauen. Kommt nicht auf die dumme Idee, mittels eines zweiten Handys einen Freund vorzutauschen: Der Support erkennt solche Betrügereien und geht mit Account-Sperrung rigoros gegen solche Betrüger vor!

Warte Deine Förderanlagen!

Je mehr FA Du besitzt und je schlechter der Zustand und die Qualität sind, desto wahrscheinlicher sind Unglücke und Seuchen, die zu hohen Schadensersatzforderungen führen. Repariere Deine FA bei einem Zustand von 88% oder höher sonst drohen kostspielige Unglücke oder Seuchen mit Schadensersatzforderungen (das Spezialgebäude „Anwalt“ reduziert die Kosten, das Spezialgebäude „Krankenhaus senkt das Risiko eines Unglücks). Dein Kontostand kann damit sogar ins Minus gehen, Du kannst allerdings nicht wirklich Pleite gehen! Sollte eine FA auf 20% Zustand (oder weniger) fallen wird sie automatisch innerhalb kürzester Zeit (0-10 Minuten) abgerissen. Im Zusammenhang mit dem Spezial-Gebäude Krankenhaus erhält man hohe Prämien, wenn man dauerhaft auf guten Zustand achtet. Genaue Werte hierzu gibt es nicht. Auch hier ist der Zufall ein großer Faktor.

Andere Spieler können schlecht gewartete Anlagen schneller zerstören: Über das Spezialgebäude „Mafia HQ“ kann man Einheiten kaufen und damit die FA von Spielern angreifen, in deren Nähe man sich gerade befindet. „Nähe“ meint hier bis zu 400 Meter Radius – je nach Mafia HQ-Level des Angreifers. Das Kampfsystem wird weiter unten erklärt. Ein erfolgreicher Angriff zerstört ca. 28%-68% des Zustands der FA, FA im HQ-Bereich sind widerstandsfähiger. Sinkt der Wert auf unter 20% wird die Mine sofort abgerissen und der freie Bauplatz kann sofort bebaut werden. Repariere möglichst SOFORT nach einem Überfall um größeren Schäden vorzubeugen! Über die Spiel-Einstellungen kannst Du dich benachrichtigen lassen, wenn Du angegriffen wurdest. Du kannst alle eigenen und fremden FA mittels „Long-Klick“ (FA 2 Sekunden berühren) warten, wenn sie in Deiner Nähe ist. Dazu muss sich die Anlage im kleinsten Kreis befinden und der Zustand muss 96% oder weniger betragen. Der Durchmesser ist anfangs 100 Meter und kann durch das Spezialgebäude „Spedition“ auf bis zu 200 Meter erhöht werden. Bei eigenen Anlagen nennt sich das „Chef-Wartung“, bei Anlagen anderer Spieler „Fremdwartung“.

Ob Du Deine FA mit Wartungskits reparierst oder ein „Expertenteam“ beauftragst, entscheidet sich durch eine einfache Rechnung: Jedes Wartungskit repariert eine einzelne FA auf 100%, egal ob der Zustand vorher 21% oder 99% betrug. Wenn die Kosten für [Anzahl Förderanlagen] x [Preis für Wartungskit] höher sein sollten als die Summe, die die Experten-Wartung betragen wird, dann beauftrage die Experten.

Fremdwartung

Auch andere Spieler können Deine FA reparieren und genauso kannst Du FA anderer Spieler reparieren. Dieses Vorgehen nennt sich „Fremdwartung“, funktioniert exakt so wie die „Chef-Wartung“ und bringt auch noch eine Belohnung (abhängig von der Ausbaustufe des Spezial-Gebäude „Service-Center“), wenn folgende Bedingungen erfüllt sind:

- die FA befindet sich im kleinsten Kreis auf der Karte, also in maximal 200 Meter Entfernung von Dir (je nach Ausbaustufe des Spezialgebäudes „Spedition“, anfangs sind es nur 100 Meter)
 - die FA hat 96% Zustand oder weniger: unter Einstellungen / Map: zeige FA-Zustandsindikator schaltest Du ein, dass Anlagen unter 96% mit farbigen Zustandsbalken auf der Karte versehen werden
 - die FA hat entweder keinen Angriffsschutz oder der Angriffsschutz ist unter 12 h
 - der Eigentümer der FA muss innerhalb der letzten 120 Tage online gewesen sein
- Fremdwartung kann ebenfalls per „Long-Klick“ (FA 2 Sekunden berühren) erledigt werden.

Wartungsmodus

Seit Sommer 2017 ist ein äußerst praktischer „Wartungsmodus“ im Spiel vorhanden: auf der Scanner-Karte findest Du oben eine Leiste mit 6 Symbolen. Klick kurz auf das zweite von rechts (ein Männchen mit Werkzeug) und das Symbol wird blau unterlegt. Auf der Karte werden nun nur noch die Anlagen farbige angezeigt, die Du warten kannst. Alle anderen werden ausgegraut. Mit einem kurzen Klick auf eine farbige Anlage wird die Anlage repariert.

TRADE bzw. MARKT (SM)

Im Folgenden verwende ich das Synonym „Ware“ für alle Rohstoffe, Produkte, Fundobjekte und Einheiten um die Übersicht zu wahren.

Hinter dem Button TRADE verbirgt sich der Markt, der bis Sommer 2017 noch „Schwarzmarkt“ (Abkürzung: SM) hieß und daher auch öfter noch Erwähnung findet. Hier lassen sich Ressourcen beschaffen und verkaufen, allerdings liegt der Preis fast immer um ein vielfaches höher als bei den Angeboten der KI (Künstliche Intelligenz = das Spiel). Ganz oben links stehen zwei Lagerwerte: in grüner Schrift ist der Lagerwert nach KI-Preisen, der gelbe Wert gibt den Warenbestand nach Markt-Preisen an und ist somit immer höher.

Verkaufen

Klick auf eine Ware und es öffnet sich eine Liste mit den Anfragen anderer Spieler. Ganz oben stehen die Anfragen, die am lukrativsten sind. Ganz am Ende steht auch immer eine Anfrage der KI (Künstliche Intelligenz = Computerspieler), die unbegrenzt Mengen aufkauft, sollte es mal keine Spieler-Anfrage geben. In seltenen Fällen siehst Du Spieler-Anfragen, die unter dem KI-Preis sind, weil sich der KI-Preis der Ware auch ändert und den Preis der Spieler überholt hat. Du musst die Spieler-Anfragen nicht komplett bedienen sondern kannst sie auch bedienen, wenn Du nur eine Teilmenge verkaufen möchtest: Sollte z.B. eine Anfrage über 2 Mio. Einheiten vorliegen und du hast nur 1 Mio Einheiten, möchtest aber nur 600.000 verkaufen, dann kannst du die Anfrage trotzdem auswählen und per

Schieberegler oder Zahleneingabe die gewünschte Menge verkaufen. Behalte die Preise im Hinterkopf, manchmal findest Du ein richtiges gutes Angebot in der Übersicht und solltest schnell reagieren, um zu verkaufen.

Ein Klick auf das Symbolbild der Ware öffnet ein weiteres Fenster, in dem Du Preis-Informationen erhältst und verschiedene Aktionen durchführen kannst: Du kannst den Kurs der letzten Tage einsehen (als Entscheidungshilfe, ob Du verkaufen solltest oder nicht) oder die Ware als Favorit kennzeichnen: Klick dazu auf den Stern neben der Bezeichnung und die Ware wird im Trade über allen anderen angezeigt. Du kannst hier auch einen Kursalarm setzen, der Dir eine Nachricht schickt, sobald ein bestimmter Preis erreicht ist. Dann musst Du nur schnell reagieren, denn Preise ändern sich im 5-Sekunden-Takt. Der graphische Kursverlauf kann mittels zwei Fingern auseinander und wieder zusammen gezogen werden um genaue Werte zu sehen. Ein Klick auf die grüne/gelbe Schrift „Kurs aktuell / Höchstgebot“ schaltet den Kursverlauf hin und her zwischen KI-Preis und Markt-Preis.

Kaufen

Du kannst Waren nicht sofort kaufen, sondern Du musst dafür eine „Anfrage“ im Trade erstellen und darauf warten, bis andere Spieler Dir die gewünschte Ware verkaufen. Klicke dazu auf der rechten Seite auf den Button „**Bedarf+**“ und erstelle eine Markt-Anfrage: In deiner Anfrage legst Du fest, welche **Menge** Du zu welchem **Preis pro Einheit** kaufen möchtest. Dabei solltest Du beachten: Je höher der Preis ist, den Du zu zahlen bereit bist, desto höher steht Deine Anfrage im Trade und desto eher wird sie von Spielern bedient. Wenn Du die Ware also dringend haben möchtest, weil Du gerade jetzt einen Ausbau oder eine Produktion durchführen möchtest, dann solltest Du möglichst hoch bieten. Wenn Du die Ware nur auf Vorrat kaufen möchtest, dann kannst Du auch weniger bieten und darauf hoffen, dass der Kurs soweit fällt und Deine Anfrage dadurch bedient wird. Du kannst keinen Preis wählen, der mehr als 25% über dem aktuellen Höchstpreis liegt um Wucherpreise und Fehleingaben zu verhindern. Es wird Dir immer ein Preis vorgegeben, der 5% über dem aktuellen Höchstgebot liegt, was eine gute Wahl für eine Anfrage darstellt, aber Du kannst den Preis natürlich abändern.

Für jede Anfrage fallen Transportkosten an, deren Höhe sich prozentual aus dem Warenwert der Anfrage ergibt. Je nach Ausbaustufe des Spezial-Gebäudes „Spedition“ zahlst Du 5% - 15% des Warenwerts als Transportkosten. Nach einem Klick auf „Anfrage jetzt veröffentlichen“ wird Dir der Gesamtbetrag sofort abgezogen. Da Du nicht mehr ausgeben kannst als Du als Bargeld hast, solltest Du auf genügend Bargeld achten.

Wenn Du es besonders eilig mit der Ware hast, dann schreib kurz Dein Angebot in den Chat z.B. „Eisenerz zum Toppreis 4000 im Markt“ oder „Eisenerz im Trade bitte“, aber erwarte nicht das ein niedriger Preis nur wegen des Chat schneller bedient wird. Die Spieler sind Kapitalisten und keine Samariter. Manche erbarmen sich gegenüber Low-Level-Spieler, wenn sie weniger als den Toppreis bieten und im Chat schreiben: „Eisenerz für einen Neueinsteiger bitte, kann leider nicht über 2500 bieten“. Sorge nur dafür, dass Dein Angebotspreis unter den Top10 ist, denn viele Spieler filtern sich über die Einstellungen nur die Top10 Angebote raus. Liegt der Preis darunter, wird Dein Angebot gar nicht gesehen und schon gar nicht für voll genommen. Die Anzahl Deiner Gebote wird hinter jeder Ware als grüne Zahl angezeigt. Solltest Du sogar das Höchstgebot haben, dann steht auch der Preis daneben in grüner Schrift, sonst in gelber Schrift. Eine blaue Zahl deutet auf eine Spieler-Anfrage aus Deiner Kontaktliste hin (siehe NETIQUETTE). Deine Anfrage bleibt exakt 2 Tage aktiv, danach erhältst Du das restliche Geld aus der Anfrage zurück vergütet, die Transportkosten ebenfalls.

Durch häufiges Handeln wirst Du irgendwann ein Gefühl dafür bekommen, welchen Preis Du für Deine Zwecke nehmen solltest. Manche Spieler regen sich im Chat über Spieler auf, die ihre Anfragen um \$1 pro Einheit überbieten. Das ist allerdings absolut legitim und ob man jemand anders nun um \$1 oder \$100 überbietet macht keinen Unterschied in der Sache: die anderen müssen sowieso ihre Bedarfsanfrage erhöhen oder hoffen, dass Ihre Anfrage bedient wird.

NETIQUETTE IM CHAT

Über das Verhalten im Chat sollte man eigentlich nichts schreiben müssen: Freundlichkeit und Respekt sollten jedem bekannt und selbstverständlich sein. Es ist legitim, im Chat auf eine dringende Markt-Anfrage hinzuweisen „suche etwas Lehm im Markt“, man sollte es nur nicht übertreiben mit den Hinweisen. Möchtest Du jemandem antworten, dann drücke für ca. 2 Sekunden auf den Namen desjenigen im Chat. Dadurch wird sein Name in Deine Antwort übernommen und sie ist für ihn leichter zu erkennen. Außerdem sparst Du Dir das genaue Schreiben seines Namens.

Betteln ist unerwünscht

Eine Bitte aller Spieler: Fang nicht das Betteln im Chat an - egal ob um Credits oder Ressourcen! Das wird eine Zeit lang toleriert aber irgendwann werden Dich viele Spieler blockieren und nie wieder was von Dir im Chat lesen, z.B. deine dringende Markt-Anfrage. Der Frage nach einem Kredit im Chat stehen viele Spieler kritisch gegenüber, manche wiederum verschenken gern Geld an Neulinge. Da es jedoch keine Spielmechanik für eine kontrollierte Rückzahlung gibt und sich der Support keinesfalls um Fälle von „Kreditbetrug“ kümmert, lassen sich die meisten nicht auf Kredite ein. Die freundliche Frage nach einem Kredit mit genauen Vorstellungen für eine Rückzahlung („Hallo, ich suche einen Kredit über \$500 Mio, zahle in 7 Tagen \$550 Mio zurück“) ist ebenfalls legitim, solange man nicht penetrant danach fragt. Kredite und Geldgeschenke können sich auch negativ auswirken (siehe Häufige Fragen: **Chat-Handelsbilanz**).

Kontakt-Liste und Blocken (Ignorieren)

Wenn Du von vielen geblockt wirst (was Du daran merkst, dass kaum einer auf Deine Nachrichten reagiert) und Du Deinen Namen über den Support ändern lässt, bleibst Du aufgrund deiner ID für diese Spieler trotzdem gesperrt. Um selbst Spieler zu sperren tippst Du im Chat KURZ auf den Namen desjenigen und dann oben rechts auf das **rote** Männchen. Wenn jemand, den Du geblockt hast, Dir eine PN (Persönliche Nachricht) schicken möchte, dann geht sie nicht durch und er merkt, dass Du ihn geblockt hast. Im Trade sind Anfragen von geblockten Spielern aber weiterhin ersichtlich, der Name desjenigen steht aber in roter Schrift. Du kannst trotz der Sperre ganz normal etwas an denjenigen verkaufen. Beim Geld hört nicht nur die Freundschaft sondern auch die Feindschaft auf, nicht wahr? ;-)

Auf gleiche Art kannst Du auch Spieler als Kontakt deklarieren, in dem Du im Chat auf den Namen desjenigen und dann auf das **grüne** Männchen tippst. Die anderen Spieler bekommen keinerlei Info darüber, ob sie als Kontakt markiert oder blockiert werden. Du musst Dich also nicht dafür rechtfertigen oder den Schritt begründen. Sollte ein Kontakt eine Anfrage im Markt haben, siehst Du das an einer blauen Zahl neben der Ressource, z.B. eine blaue „2“ wenn zwei Anfragen von Kontakten vorhanden sind.

Wenn Du jemanden geblockt oder als Kontakt markiert haben solltest, dann kannst Du Dich über den „Statistik“-Button (in der unteren Leiste der Zweite von rechts) mit ihm vergleichen. Die dort angegebene Zahl der gebauten FA ist übrigens **nicht** die aktuelle FA-Zahl sondern die Menge aller jemals gebauter FA.

Über den Chat zu handeln ist nicht ratsam: Erstens nerven die vielen Verhandlungen andere Spieler, zweitens deckt der Trade genau das ab, was verhandelt wird: Ein Preis und eine Menge. Drittens hat man im Trade die Sicherheit, dass sowohl Geld und Waren sicher bei beiden Parteien ankommen und keiner betrogen wird. Man kann über die PN-Funktion auch Credits und Waren verschicken. Das machen allerdings nur Freunde, Deppen oder Betrüger – also überlege Dir, wem Du was schickst.

Weitere Funktionen für den Chat (Notizen zu Spielern, Kartenpositionen speichern und veröffentlichen, Statistik)

Den Kontakten und Ignorierten kannst Du Notizen zuweisen, die nur Du sehen kannst. Ein Klick auf das Stift-Symbol am linken Rand (oder Longklick auf den Namen) öffnet das Notiz-Fenster, in dem auch die Notiz gelöscht werden kann.

Du kannst auch Karten-Positionen in den Kontakten abspeichern: Ein Long-Klick auf das „Kopieren-Symbol“ oberhalb des Ressourcen-Bilds zeigt Dir ein Fenster, in dem Du eine Beschreibung für die Positionen speichern kannst. Ein kurzer Klick auf das Kopieren-Symbol übernimmt die Position in den Zwischenspeicher und Du kannst sie im Chat mittels Longklick einfügen, um andere Spieler auf diesen Ort hinzuweisen.

Im Chat kannst Du auch Deine Statistik mit Deinen Minen und Fabriken allen Spielern zeigen, z.B. um Entscheidungshilfe für die nächsten Aktionen zu erlangen. Schreib dazu im Chat den Ausdruck **#mystats** (mit dem # vorweg). Du kannst diese Statistik für dich selbst durch einen Klick auf Deine Punktezahl rechts oben aufrufen. Diese Statistik kann man auch über andere Spieler aufrufen, wenn man sie kurz anklickt und dann oben auf das Statistik-Symbol links neben dem roten Männchen klickt.

KISTEN&CONTAINER

Das Einsammeln von Kisten und Containern (im folgenden K&C genannt, wenn BEIDES gemeint ist) ist eine sehr gute Einnahmequelle. K&C auf der Karte entstehen durch Spieler-Aktivität. Dort wo viele Spieler sind gibt es viele K&C. Der Inhalt einer K&C ist für alle Spieler derselbe, aber nicht jeder Spieler kann jede K&C sehen und aufnehmen. Mit zunehmenden Museum-Level werden mehr K&C für Dich freigeschaltet. Es ist daher empfehlenswert, K&C aus Belohnungen zu sammeln und nicht sofort per „Kistenregen“ auszuschütten, da es keine Obergrenze für gesammelte Kisten gibt. Pro Kistenregen werden dann immer 100 K&C abgeworfen, genau an der Stelle an der Du Dich befindest (also Vorsicht bei Bus & Bahnfahrten oder im Auto). In Holzkisten kann man Riesendiamanten, Münzen, TUs, Wartungskits, alte Reifen, Drohnenwracks und Fossilien finden; in Containern Altglas, Elektronikschrott, Almetall, Altöl, und Kunststoffschrott wobei die roten Container die größte Chance auf die höchsten Mengen haben.

Nach 2 Tagen verschwinden K&C, wenn sie nicht eingesammelt werden. Wenn Du den Inhalt einer K&C aufnimmst, dann bleibt die K&C noch für 20 Minuten liegen und jeder andere Spieler (der sie sieht) kann denselben Inhalt ebenfalls aufnehmen. Für jedes weitere Aufnehmen durch einen Spieler wird erneut ein 20 Minuten-Countdown von vorn gestartet – nicht an die Zeit dran gehängt! Nach 20 Minuten ohne Aufsammeln verschwindet die K&C endgültig.

Weitere Möglichkeiten um an K&C zu kommen:

30 K&C gibt es für jeden Levelaufstieg, 15 K&C für jede erfolgreich absolvierte Mission, 15 K&C für jeden Einkauf im Ingame-Shop gegen Euros, einige wenige K&C für jede Fremdwartung (Anzahl ist abhängig vom Spezialgebäude „Servicecenter“). Es gibt Fälle, in denen man bis zu 777 Kisten bekommt.

K&C, die durch Kistenregen erzeugt werden, haben deutlich weniger Inhalt als die vom Spiel generierten K&C. Erfahrungen zufolge enthalten sie nur ca. 20% der normal entstandenen K&C.

Eine weitere spaßige Koop-Möglichkeit ist die sogenannte „Kistenregen-Party“, zu der mehrere Spieler am selben Ort (oder dicht beieinander) gleichzeitig Kistenregen auslösen, da jeder Spieler jede K&C von jedem Spieler aufsammeln kann - wenn er sie aufgrund seines Museum-Levels sehen kann.

Jeder sollte also für sich selbst entscheiden, ob er wirklich bis Museum Level 10 warten will um die gesammelten Kistenregen auszulösen, oder ob man auf kleinerer Stufe auf einige mögliche K&C verzichtet (weil er sie nicht sehen kann), aber den Inhalt der geborgenen K&C verkaufen kann um mit dem Gewinn im Spiel weiter zu kommen. Da nach Museum 6 nur noch die recht seltenen TechUpgrades und Riesendiamanten kommen würde ICH nicht bis 10 warten. Wenn Du das Spezialgebäude „Spedition“ ausgebaut hast, dann besteht sogar die Möglichkeit, dass K&C in Deinem „Chefwartungs-Radius“ automatisch eingesammelt werden, ohne dass Du etwas dafür tun musst. Du kannst auch mit Scandrohnen K&C einsammeln; eine Anleitung dafür steht unter Spezialgebäude: Drohnenforschung.

HQ UND SPEZIALGEBÄUDE

Hauptquartier (HQ)

Dein HQ platziert Du am besten so, dass es möglichst viele gute FA in seinem Einfluss-Kreis hat. Diese FA erhalten dadurch einen guten „Förder-Boost“, die Fördermenge steigt dadurch enorm. Das HQ kann immer wieder kostenlos versetzt werden sofern man an dem Ort ist, an dem das HQ setzen möchte, bzw. in 100 Meter Entfernung davon. Mit jedem Ausbau erhöht sich sowohl der Durchmesser des HQ um jeweils 15 Meter (von anfänglich 115 Meter auf Stufe 1 bis auf 250 Meter) und beeinflusst somit mehr FA im Umkreis und erhöht den Boost-Faktor (je Stufe 0,9 mehr von 1,9 auf 10). HQ 10 ist eine Herausforderung, für die Du etwa ein Jahr Spielzeit einplanen solltest (im guten Fall!). Unter Hilfreiches steht die Auflistung der Boostfaktoren.

Spezialgebäude

Alle Spezialgebäude sind wie das HQ bis Level 10 ausbaubar – aber längst nicht so teuer wie HQ10. Lager und Fabriken sind levelmäßig nach oben hin offen, genau wie Dein eigener Level. Im Spiel erhältst du eine Erklärung über jedes Spezialgebäude, wenn auf das jeweilige Bild mit dem „i“(Info) klickst. Hier eine kurzer Abriss aller Spezialgebäude:

-**Museum:** Je höher Dein Museum-Level desto mehr Kisten kannst Du finden, da immer neue Fundobjekte freigeschaltet werden, die man nur mit entsprechendem Museum-Level sehen kann (siehe auch „Hilfreiches“)

-**Techzentrum:** Wie schon oben unter „Förderanlagen“ erwähnt steigt die Verlässlichkeit der Qualitäts-Angabe mit jedem TZ-Level, dafür steigen aber auch die Scankosten immens (siehe Tabelle unter Hilfreiches). Der TZ-Level in Verbindung mit dem Drohnen-Forschungs-Level bestimmt die maximale Reichweite deiner Scandrohne bis zu 2,8 km. Anfängern wird empfohlen, etwa alle 10 Spieler-Level einen TZ-Level zu bauen (mit Level 10 also TZ1, Level 20 = TZ2...)

-**Drohnen-Forschung (DF):** Drohnen kannst Du außerhalb Deines Scan-Radius einsetzen und somit gute Ressourcen finden, die weiter weg sind. Jede Drohne kann nur einmal benutzt werden und ist dann verbraucht. Mit jedem Level erhöht sich die Reichweite der Drohne auf bis zu 2,8 km Entfernung und die Größe des Aufsammel-Radius: Mit DF5 kannst du sogar Drohnen versenden um Kisten einzusammeln, die außerhalb Deines normalen Scan-Bereichs liegen: Beweg das Fadenkreuz so, dass sich möglichst viele Kisten in dem beweglichen Kreis befinden, drück dann die Scandrohnen-Taste und scanne nach einer beliebigen Ressource. Das Vorkommen wird Dir angezeigt und du kannst nun alle Kisten und Container innerhalb des Kreises durch Tippen einsammeln. Ab DF10 kannst Du sogar FA per Drohne bauen. Das kostet aber jedes Mal einen Riesendiamanten und geht nur alle 12 Stunden.

-**Krankenhaus:** je höher der Level desto höher fallen Prämien für gute Gesundheits-Vorsorge Deiner Mitarbeiter aus und desto seltener werden FA-Unglücke und Seuchen.

-**Anwaltskanzlei:** Nach Unfällen senkt sie die Höhe der Schadenersatzklagen pro Level um 5%, auf Level 10 also um immerhin 50%. Es macht im höheren Level schon einen Unterschied, ob Du \$300 oder \$150 Milliarden zahlen muss. Für die Ermittlung der Strafsumme wird dein Bargeld zu 50% herangezogen, der Materialwert im Lager lediglich zu 5%. Daher empfiehlt es sich immer nicht zu viel Bargeld zu haben weil die Strafe sonst höher ausfällt.

-**Recycling:** das Recycling von Fundobjekten lohnt meist erst ab Level 10 - und auch dann nicht immer, nicht bei jedem Fundobjekt und nicht dauerhaft. Durch Preisschwankungen kann sich das Recyclen in einem Moment lohnen und im nächsten bereits wieder weniger einbringen als der Verkauf der Fundobjekte an sich.

-**Casino:** Juchu, ein Casino! Äh... nein! Von den großen Spielern wirst Du hören: „Lass die Finger davon!“. Der Ausbau bringt zwar Punkte, aber Du solltest es wirklich nur als Zeitvertreib nutzen. Es ist keine verlässliche Einnahmequelle sondern eher ein Finanzgrab! Einige machen zwar Gewinn, aber die haben eben Glück. Wenn Du spielst, dann setz Dir ein Limit und hör auch auf, wenn das Limit erreicht ist! Es kann nur einer zur Zeit den Jackpot knacken – und fast immer ist es ein anderer als DU!

-**Trainingscamp:** Der Ausbau ist nicht teuer und wenn Du häufiger angegriffen werden solltest, dann ist Level 10 Pflicht, denn mit jedem Level erhöht sich der Verteidigungswert deiner Truppe. Das macht es dem Angreifer schwerer.

-**Mafia HQ:** Je höher der Level desto exakter ist die Voraussage der gegnerischen Verteidigung seiner Förderanlagen. Ebenfalls steigt der Angriffswert deiner Truppen und desto eher ist Dein Angriff erfolgreich (siehe auch **Kampfsystem**). Die Beute steigt ebenfalls mit jeder Ausbaustufe (10 Stunden Produktion pro Stufe)

-**Servicecenter:** Wenn Du viele FA von anderen Spielern in der Nähe hast, die Du per Fremdwartung reparieren kannst, dann lohnt sich der Ausbau. Jede Stufe erhöht die Ausbeute der reparierten Mine und die Chance

-**Spedition:** Für jede Anfrage im Markt und für jeden Warenversand über den Chat zahlst Du Transportkosten in Höhe von 15% des Warenwerts. Mit jeder Ausbaustufe senkst Du die Kosten um 1% auf bis zu 5% mit Level 10 und erhöhst

den Radius für „Chef-Wartung“ und „Fremd-Wartung“ um jeweils 10 Meter von anfangs 100 Meter auf 200 Meter. Ab Level 5 besteht eine geringe Chance, dass Kisten & Container sogar automatisch eingesammelt werden, wenn sie im Chefwartungs-Bereich liegen, also quasi im „Vorbeifahren“.

-Personalabteilung: Sie senkt die Wahrscheinlichkeit, dass Streiks entstehen. Streiks betreffen nur aktive Fabriken und die Streik-Chance steigt mit jedem Fabrik-Level, wobei es eine (unbekannte) Höchstgrenze für die Summe aller Fabrik-Level gibt, die den Wert nach oben begrenzt. Das Betriebsklima (siehe: häufige Fragen) hat großen Einfluss auf Streiks. Wird der Streik mit Geld bezahlt (auf das Geldsymbol drücken), dann sinkt die Wahrscheinlichkeit für den nächsten Streik. Schickst Du Elite-Truppen, dann steigt die Wahrscheinlichkeit wieder. Wer oft Streiks hat, der sollte lieber bezahlen, ansonsten lohnt sich das Rechnen ob Truppen günstiger sind.

-Feuerwehr: Wenn in einer Fabrik ein Feuer ausbricht, dann kannst Du nur die Zeit abwarten, die Dir angezeigt wird. In der Zeit wird das Feuer gelöscht. Je höher der Feuerwehr-Level desto schneller ist das Feuer gelöscht und desto seltener treten sie auf. Fast alle anderen Gebäude empfinde ich als wichtiger auszubauen, genau wie das nächste.

-Seismologisches Zentrum: Erdbeben passieren selten und meistens dort, wo viele FA geballt stehen. Je höher Du das Gebäude levelst, desto geringer fällt der Langzeitschaden nach einem Erdbeben aus. Dieses Gebäude kann als letztes ausgebaut werden, da es hauptsächlich für Spieler mit hohem Level interessant ist und sehr teuer im Ausbau ist.

KAMPFSYSTEM

Das Kampfsystem kann man unmöglich in wenigen Sätzen beschreiben, da vieles auf Erfahrung basiert die man selbst machen sollte. Daher folgt hier nur eine kurze Abhandlung über den Kampfablauf, mehr findest Du unter **LINKS**.

Wenn Du jemanden angreifen möchtest, dann werden folgende Faktoren einbezogen: Dein eigener Level, Gegnerlevel, Anzahl und Angriffswert Deiner Truppen (aufgrund des Mafia HQ-Levels), Anzahl und Verteidigungswert des Verteidigers (aufgrund des Trainingscamp-Levels) und evtl. ein HQ-Bonus falls die angegriffene FA im HQ-Bereich liegt. Dazu kommt noch der große Faktor **Zufall!**

Es gibt keinen Angriffsrechner wie man ihn vielleicht aus anderen Spielen kennt, denn auch der Zufall spielt eine große Rolle. Auch weil der Spieleentwickler (glücklicherweise) die genaue Mechanik geheim hält muss man sich einfach selbst mal daran versuchen. Hier ist ein grober Abriss eines beispielhaften Kampfablaufs:

Wir nehmen mal an, Du greifst mit 1.000 Kampfhunden, 100 Gangstern und 50 Privat-Armee eine FA von mir an, in der 1.000 Wachhunde, 100 Wachpersonal und 50 Elite-Einheiten stationiert sind. Nehmen wir an, Dein Level ist 50 Stufen unter meinem, Du hast Mafia HQ 5 und ich habe Trainingscamp Level 10.

Auf Deinem Mafia HQ 5 HQ haben Deine Truppen folgende Angriffswerte (MERKEN!): Hunde 7,2 / Gangster 72,2 und Privatarmee 144,4. Meine Verteidigungswerte sind Hunde 10, Wachleute 100 und Elite 200 aufgrund meines Trainingscamps auf Level 10. Wenn Du das Spiel „Risiko“ kennst, dann kannst du den Ablauf vermutlich einfacher verstehen: Es kämpft **IMMER EINER GEGEN EINEN!**

Dein erster Hund würfelt mit einem Würfel, der 7,2 Seiten (Angriffswert 7,2) hat. Er wird also einen zufälligen Wert von 1-7,2 würfeln und mein erster Wachhund würfelt mit einem 10-seitigen Würfel (Verteidigungswert 10) eine zufällige Zahl zwischen 1-10. Außerdem bekommst Du noch einen (unbekannten) Bonus, weil Du 50 Level unter meinem bist. Die Wahrscheinlichkeit ist also recht ausgeglichen. Der Gewinner würfelt gegen den nächsten Hund, solange bis einer keiner Hunde mehr hat. Gehen wir davon aus, dass Du Glück hattest und am Ende noch 100 Hunde von den ursprünglich 1.000 besitzt und meine Hunde besiegt sind.

Dein erster von den verbliebenen 100 Kampfhunden greift nun mein erstes Wachpersonal an und würfelt eine Zahl zwischen 1-7,2 und mein Wachpersonal eine Zahl zwischen 1-100, weil der Verteidigungswert 100 ist. Dein Bonus kommt noch dazu. Deine Hunde haben nun schlechte Karten, denn das Wachpersonal muss schon sehr niedrig würfeln um gegen einen Kampfhund zu verlieren. Du verlierst nun also alle 100 Hunde, aber immerhin verliere ich 10 Wachpersonal, weil auch das Wachpersonal mal eine niedrige Zahl unter Deiner Zahl gewürfelt hat.

Nun greifen Deine 100 Gangster meine verbliebenen 90 Wachleute an: Deine Gangster würfeln jeweils von 1-72,2 (Kampfwert 72,2) gegen meine Wachleute, die von 1-100 würfeln, dazu kommt Dein Bonus aufgrund des Level-Unterschieds noch obendrauf. Es kommt wieder viel auf den Faktor „Glück“ an. Nehmen wir an, am Ende verliere ich meine restlichen 90 Wachleute und Du verlierst nur 60 Gangster, Du hast also noch 40.

Deine 40 Gangster würfeln nun jeweils zwischen 1-72,2 gegen meine Elite-Truppe. Meine Elite würfelt eine Zahl zwischen 1-200 (da sie Verteidigungswert 200 besitzen) und haben damit recht gute Chancen gegen Deine 40 Gangster zu bestehen, obwohl Dein Bonus für den niedrigeren Level noch zu Deinem Wurf hinzukommt. Nehmen wir an, Du hast Pech und Du verlierst Deine restlichen 40 Gangster während ich nicht eine Elite-Einheit verliere.

Nun greift Deine Privatarmee mit einem 144-seitigen Würfel (1-144,4) meine Elite (1-200) an und Dein Bonus kommt noch hinzu. Das Ganze ist also relativ ausgeglichen. Ohne Deinen Bonus hätte ich bessere Chancen aber der Faktor „Glück“ ist beim Würfeln unkalkulierbar. Das kann natürlich auch mal durch Zufall ganz blöd laufen, dass sogar 10 Privatarmeen aus einer 1-144 nur immer maximal 10 würfeln und somit sogar gegen 10 Wachpersonal verlieren.

Sollte der Kampf in meinem HQ-Bereich stattfinden, so hätte ich noch einen Bonus erhalten und Deine Verluste wären noch gestiegen. Verteidiger im HQ-Bereich haben höhere Verteidigungswerte und man muss dann schon mit deutlich mehr Truppen angreifen.

Ist der Angriff erfolgreich verliert die angegriffene Anlage an Zustand. Es ist ein Zufallswert zwischen ca. 35-68%, FA im HQ-Bereich sind robuster und verlieren weniger Zustand. Geteichte FA verlieren ebenfalls weniger Zustand als ungeteichte (nach meiner Erfahrung nur ca. 28-42%). Die Truppen des Verteidigers sind allesamt besiegt. Nach einer Reparatur wird die sogenannte „Standard-Verteidigung“ 200/5/2 wieder hergestellt ohne dass man sie kaufen muss. Sollte eine Anlage auf 20% oder weniger Zustand gefallen sein, wird sie innerhalb weniger Minuten abgerissen und der Angreifer kann sofort eine eigene FA dort platzieren. Auf Angriffsmeldungen sollte daher schnell reagiert werden, denn durch eine schnelle Reparatur kann man diesen Folgen vorbeugen.

Als Primär-Beute erhält der Angreifer (je nach Ausbaustufe der „Mafia“) bis zum 100-fachen der Stundenförderung der betroffenen Mine, bei einer voll geteichten Rohdiamanten-FA im HQ10-Bereich also bis zu 6 Mio Rohdiamanten! Dabei richtet sich die Primär-Beute danach, wie exakt Deine Truppenplanung war: Die Spanne reicht von 200% Bonus bis hin zu 99% Beutereduktion! Je weniger Deiner Truppen überleben desto höher der Bonus und desto mehr Beute erhältst du. Die Beute, die der Angreifer bekommt, wird dem Verteidiger über einen gewissen Zeitraum abgezogen. Die FA fördert also die verlorene Menge weniger, was man durch ein rotes -10% an der betreffenden Mine erkennen kann. Dieser Minuswert (Malus genannt) regeneriert sich täglich um ca. 2%, kann aber durch einen weiteren Angriff wieder um 10% erhöht werden. Ein oberes Ende des Malus ist nicht bekannt. Wird eine FA über mehrere Tage immer wieder angegriffen sinkt auch die Beute dramatisch ab, so dass es schnell nicht mehr lukrativ ist sie anzugreifen. Dabei ist zu berücksichtigen, dass die Beute, Reparatur und der Malus immer auf die **aktuelle** Fördermenge angerechnet werden und nicht auf die maximale.

Sollte der Angreifer verlieren, wird dem Verteidiger ein Teil der Angreifer-Truppen für seine FA gegeben; diese Truppen sind sozusagen „übergelaufen“.

Das war, wie gesagt, nur ein KURZER Abriss des Kampfsystems, der aus Erfahrungen und Google+ Posts entstanden ist und daher nicht 100% korrekt sein muss. Das meiste lernt man durch Ausprobieren und ich kann nur dazu raten, es mal zu versuchen.

HÄUFIGE FRAGEN

Was soll ich zu Anfang machen?

GPS einschalten, scannen und **DICH BEWEGEN!** Förderanlagen müssen mindestens 30 Meter auseinander sein, sonst kommt die Meldung „zu nahe an Förderanlagen“. Anfangs kannst Du Deine Anlagen noch übereinander stapeln, in dem Du mehrere FA an derselben Stelle baust. Das ist ein Startbonus, der ab ca. Level 2 entfällt.

Allgemein wird Neulingen empfohlen, das Museum schnell auszubauen, das Techzentrum moderat zu steigern (da die Scankosten ansteigen) und das Krankenhaus so nebenbei. Alles andere sollte man nach Lust und Finanzlage ausbauen. Ich persönlich bin der Meinung, dass man in Ballungszentren das Museum schnell ausbauen sollte, weil durch viele Spieler viele Kisten entstehen, die viel Geld bringen. Auf dem platten Land, wo man ziemlich allein spielt, ist man mit einem hohen Techzentrum besser beraten, weil man eher gute Minen als Einnahmequelle haben sollte und weil Kisten dort spärlich vorhanden sein werden. Der Ausbau der Ziegelfabrik und des Betonwerks ist während des ganzen Spiels recht lukrativ und ist daher auch Neulingen zu empfehlen. Hier gibt es eine Faustregel um festzustellen, ob man die Fabriken ausreichend ausbaut: Die Ziegelei sollte etwa doppelt so hoch wie der eigene Level, die Betonfabrik etwa gleich hoch wie der eigene Level und die Eisenhütte sollte etwa dem halben Level-Wert entsprechen.

Wie kann ich schnell leveln?

Eigentlich ist die Frage falsch gestellt, denn es geht bei Resources nicht darum möglichst schnell einen hohen Level zu erreichen sondern möglichst viel Geld zu verdienen. Ein hoher Level schaltet nur höhere Fabriken und Rohstoffe frei, die nicht unbedingt ertragreicher sind als die bereits vorhandenen. Es gibt jedenfalls kein Patentrezept zum schnellen leveln, da alle Aktionen Levelfortschritt bringen: kaufen, verkaufen, produzieren, bauen, ausbauen, HQ-Einzahlungen. Jede Aktion bringt mal mehr, mal weniger Fortschritt und es gibt keine Tabelle was das beste Verhältnis ist. Gefühlsmäßig bringen HQ-Einzahlungen den meisten Fortschritt. Da alle Aktionen mit Geld zusammen hängen, könnte man zwar schneller leveln, wenn einem Unsummen zur Verfügung stehen würden. Der Nachteil dabei ist aber, dass sich alle Missionen (Anforderungen und Belohnungen) diesem rasanten Fortschritt anpassen würden und man die Missionsziele später nur sehr schwer erreichen wird. Man würde sich damit eine Menge Spielspaß zerstören.

Gibt es hier Gilden oder Clans?

Nicht offiziell. Einige Spieler haben sich zu kleinen Gruppen zusammengeschlossen, häufig erkennt man sie an einem einheitlichen „Tag“ am Anfang/Ende Ihres Namens z.B. [Hanse]. Es gibt jedoch KEINERLEI Funktionen im Spiel, die solche Gruppierungen unterstützen, wie man es evtl. aus anderen Spielen kennt (kein Gruppenchat, keine Gilden-Aufgaben, keine Clan-Kasse o.ä.) Es ist lediglich eine Zusammengehörigkeits-Symbolik. Auch andere Spieler helfen sich untereinander und man sollte aufpassen, dass man sich nicht als Melkkuh missbrauchen lässt, wenn man beitrifft.

Was mache ich mit Riesendiamanten (RD)?

Zu Beginn erhältst Du 15 Riesendiamanten (nicht verwechseln mit der Ressource **Rohdiamanten!**), die Du nicht an andere Spieler weitergeben kannst, höchstens ans System verkaufen für ca. \$900 Mio Credits. Das hört sich zu Anfang viel an, aber: **Behalte die Riesendiamanten erstmal und verkaufe sie NICHT!**

Richtig eingesetzt kannst Du damit ein Vielfaches des normalen Verkaufs erzielen. Hier ein Beispiel: Ab Level 10 kannst Du eine Insektizide-Fabrik auf Level 1 bauen und durch den RD ca. \$1 Milliarde Gewinn machen: Bau Deine Lager aus und besorg Dir auf dem Markt 12k Kupfer und 36k Kalkstein sowie \$2,8 Mio Credits (Gesamtkosten derzeit ca. \$1,5 Mrd inkl. Transportkosten). Starte nun eine 5-Tagesproduktion (auch „Instant-Produktion“ genannt) und schließ diese sofort mit einem Riesendiamanten ab (auf den Diamanten neben der Fabrik klicken). Dadurch erhältst Du SOFORT die Gesamt-Produktion von 420.000 Insektizide (3.500 Insektizide pro Stunde * 24 h * 5 Tage) und durch den Verkauf ca. \$2,3 Mrd Umsatz, was nach Abzug der Material-Kosten ca. \$800 Mio Gewinn bedeutet. Das ist zwar weniger als der Verkauf des RD, aber (bei Insektizid-Fabrik Level 2 sogar das doppelte usw.). Diese Werte ändern sich laufend, also rechne bitte selbst, welche „Instant“-Produktion Dir am meisten bringt. Wenn Du trotz all dieser Warnungen und Perspektiven einen RD verkaufen willst: Das geht erst ab Level 10, damit Du nochmals drüber nachdenken kannst. RD kann man in Kisten finden, wenn das Museum auf Level 10 ist. Die Chance ist SEHR gering: nur eine Kiste aus ca. 2.500 Kisten enthält 1-10 RD. Einfacher ist es, wenn Du sie beim Entwickler kaufst und somit hilfst, das Spiel am Laufen zu halten. Auch durch die Mission „Insektizide“ ist es möglich alle zwei Tage einen RD zu bekommen. Durch dauerhaft ausgezeichnetes Betriebsklima (also 100%) kann man gelegentlich 1-3 RD erhalten. Im Chat hat sich scherzhaft das Wort „Riesensalamander“ eingebürgert, weil die Autokorrektur vieler Handys das Wort „Riesendiamant“ nicht kennt und durch „Riesensalamander“ ersetzt. Eine Instant Produktion ist für jede einzelne Fabrik nur alle 5 Tage möglich.

Was sind Tech-Upgrades und was ist die „beste Kombination“?

Tech-Upgrades (abgekürzt: TU) können die Fördermenge eine Förderanlage (FA) signifikant erhöhen, nämlich auf das 5,05fache! Es gibt sie in vier Ausführungen: TU1 bis TU4 und jede liefert einen bestimmten Faktor, daher sind die Kosten auch unterschiedlich. Werden TU einer FA zugeteilt dann kann man sie nicht wieder entfernen. Nach einem Abriss (ob nun manuell oder nach einem Angriff von anderen Spielern) sind diese unwiederbringlich verloren. Jede TU, die einer FA zugeteilt wird erhöht die Förderrate um einen bestimmten Faktor. Diese sind wie folgt: TU1=1,01 / TU2=1,02 / TU3=1,03 / TU4=1,05 (ja, EinkommanullFÜNF!)

Aus der Kombination der verschiedenen TU wird dann ein Gesamtfaktor berechnet, die Formel dafür lautet für Excel:
$$=(1,01^{\text{Anzahl TU1}}) * (1,02^{\text{Anzahl TU2}}) * (1,03^{\text{Anzahl TU3}}) * (1,05^{\text{Anzahl TU4}})$$

Eine Aufstellung der besten TU-Kombinationen findest Du unter <http://r.jakumo.org/upgrades.php> Je nach Kosten ist die beste Kombination für eine Mine 22/19/33/1. Danach folgen 7/39/23/2 und 71/4/15/8. Die beste Kombination ohne TU4 ist 34/2/42/0. Der angezeigte Wert von 5,05 ist immer GERUNDET, im Hintergrund rechnet Resources mit dem exakten Wert, der z.B. 5,0499979409 beträgt. Ein weiterer positiver Effekt für die Installation von TU: Sie senken die **Wartungskosten** der Expertenwartung: Jede TU macht die Wartung billiger.

(Wann) Brauche ich Verteidigung?

Erstmal ist es wichtig zu betonen, dass Angriffe von anderen Spielern absolut legitim sind und genau so einen Spielinhalt darstellen wie das Scannen, Bauen und Handeln. Keinesfalls solltest Du Dich aufgrund von Angriffen zu Beleidigungen oder gar Drohungen hinreißen lassen! Der Support greift hart durch, wenn ihm solche Fälle gemeldet werden. Als Faustregel kann man sagen: Wenn Dich noch keiner angegriffen hat, dann brauchst Du auch keine Verteidigung. Es gibt keine Gesamt-Verteidigung sondern Du musst jeder einzelnen Anlage Verteidigung zuweisen. Wenn Du Überfälle vermeiden möchtest, weil sie nervig sind und Deine Anlage dadurch auch weniger produzieren, dann solltest Du Deinen lukrativsten FA (Diamanten, Gold, etc. was gerade teuer ist) Verteidigung zuweisen. Empfehlenswert sind 500-1000 Wachhunde oder 200-400 Wachleute oder 50-100 Elite-Einheiten pro FA. Es geht dabei eher um Abschreckung und darum die Kosten für den Angreifer so hoch zu treiben, dass er sein Vorhaben aufgibt bevor er überhaupt damit begonnen hat. Durch viel Verteidigung steigen jedoch auch die Wartungskosten der betroffenen FA und so musst Du von Zeit zu Zeit prüfen, ob Wartungskits nicht günstiger sind als eine „Experten-Wartung“. Tech-Upgrades senken die Wartungskosten übrigens wieder. Um einem Angreifer die Lust zu vermiesen empfiehlt es sich, die Verteidigung jeder FA individuell zu gestalten (z.B. 500/52/9 und 1493/5/22 und 7890/6/2) damit der Angreifer jedesmal gezwungen ist zeitraubend seine Truppen einzusetzen. Hast Du geteichte FA im HQ-Bereich, dann sind das lukrative Angriffsziele, die verteidigt werden sollten. Unverteidigte FA im HQ-Bereich sind wie eine Einladung ans Buffet, unverteidigte und geteichte FA im HQ-Bereich bezeichnen wir auch als Einladung ins „Schlaraffenland“. Wenn es sich dabei um Rohdiamanten-FA im HQ10-Bereich handelt, dann kann der Gewinn des Angreifers bis zu \$30 Milliarden(!) betragen – pro Förderanlage! Äußerst lukrativ!

Wenn Angriffe zu sehr nerven, kann es helfen, wenn man den Angreifer freundlich per PN anschreibt und nach einer Lösung sucht. Eventuell möchte er nur die Mission „Angriffslust“ erfüllen und ist in drei Tagen damit durch. Wenn er jedoch den Bauplatz haben möchte, den Deine FA belegt, dann kann man auch gemeinsam nach Alternativ-Plätzen suchen und vielleicht sogar zusammen losgehen und bauen (siehe oben unter „Gemeinsam macht's mehr Spaß“)

Wie kann ich eine Seuche / Unglück erleiden? Du hast nur sehr wenig Einfluss darauf. Je mehr Förderanlagen Du hast und je schlechter durchschnittliche Qualität und Zustand all Deiner Anlagen ist, umso höher ist die Chance, dass ein Unglück passieren kann. Diese Missionen sollte man aber nicht erledigen sondern sie helfen ein wenig über den Verlust hinweg, den man durch eine Seuche/Unglück erleidet. Bei der Berechnung der Schadenssumme wird übrigens nicht nur das Barvermögen herangezogen sondern auch das ganze Geld, das im Schwarzmarkt für Anfragen schlummert sowie 5% der Lagerbestands-Werts. Durch Schadensersatzforderungen, die vom Spezialgebäude Anwaltskanzlei noch gemindert werden, kann auch der Kontostand ins Minus gehen. Das ist aber kein Grund aufzugeben, da man im besten Falle ja Förderanlagen hat, die weiterhin produzieren und deren Ressourcen man verkaufen kann. Pleite ist hier noch keiner gegangen. Solltest Du unter akuter Geldnot leiden, dann hast Du folgende Möglichkeiten: Sammeln von Kisten, Verkaufen von Ressourcen, Missionen erfüllen (z.B. Wandermission) oder Fremdwartung durchführen.

Ab wann kann ich Rohdiamanten finden?

Ab Level 48, Golderz ab 38 und Silbererz ab 33. Siehe dazu auch die Tabelle unter „Links und Hilfreiches“ am Ende dieser Anfängerhilfe.

Warum werden bei der Mission „Wanderer“ meine Schritte nicht gezählt?

Erstmal muss man sich bewusst machen, dass hier keine Schritte gezählt sondern Meter berechnet werden. Dazu gibt es ein paar Regeln, die zutreffen müssen, damit die Mission auch aktualisiert wird: GPS muss eingeschaltet sein und Empfang haben - das kann in dicken Winterjacken schon mal problematisch sein. Du darfst Dich nicht schneller als 3,3 Meter/Sekunde bewegen, das sind ca. 11,88 km/h. Fahrradfahren scheidet also aus und Autofahren sowieso, schnelles Joggen ist grenzwertig – aber die Mission heißt ja auch „Wanderer“ und nicht „Jogger“. Dazu kommt noch, dass Du möglichst ständig in Bewegung sein solltest: Bei Pausen oder häufigem Stoppen, z.B. beim Gassigehen mit dem Hund, kann es sein, dass die errechnete Entfernung zu gering ist um gewertet zu werden. Zu guter Letzt darfst Du nicht im Casino spielen, weil das Programm hierbei im Hintergrund GPS nicht benutzt um Akkuleistung zu sparen. Wenn Du über die Optionen den „Hintergrund-Tracker“ aktivierst dann musst Du das Handy nicht zwangsläufig in der Hand halten oder das Spiel geöffnet haben. Es reicht dann, wenn die App im Hintergrund läuft (Drücken auf den Home-Button) und GPS empfangen kann.

Was muss ich bei einem Streik machen?

Du kannst entweder Geld bezahlen oder Truppen einsetzen. Dazu musst Du bei der bestreikten Fabrik entweder auf das Geld-Symbol oder die Truppen klicken. Da die eingesetzten Truppen verbraucht werden sollte man berechnen was günstiger ist. Durch den Einsatz von Truppen flammt ein Streik aber schneller wieder auf und das Betriebsklima sinkt.

Was ist die Chathandes-Bilanz?

Die Chathandes-Bilanz (abgekürzt CHB, oder englisch CTB) findet man in der Statistik (dritter Button von rechts in der unteren Button-Leiste ODER Klick auf die eigenen Punktezahl oben rechts) ganz unten. Der angegebene Wert ist in Milliarden und hat nichts mit dem Kauf oder Verkauf von Waren zu tun, sondern mit Lieferungen per Chat. Wenn man mehr Geld oder Waren von anderen Spielern geschickt bekommt als man selbst verschickt dann geht die CHB ins Minus und man hat quasi Schulden oder Kredit. Es gibt eine levelabhängige Obergrenze für die CHB die sich aus der Formel $\text{Level}^2 * \$500 \text{ Mio}$ ergibt. Ein Level 20 Spieler kann also max. \$200 Milliarden als CHB haben, ein Level 100 Spieler maximal \$5 Billionen. Ist das Maximum erreicht kann man dem Spieler kein Geld oder Waren mehr schicken. Je mehr sich ein Spieler dieser Obergrenze nähert desto eher kann es negative Folgen für ihn haben, z.B. Punkteverlust in der Rangliste und ein sinkendes Betriebsklima.

Wie kann ich das Betriebsklima (BK) steigern?

Das BK sollte möglichst 100% betragen und wird durch viele Faktoren positiv wie negativ beeinflusst. Exakte Werte sind auch hier nicht bekannt und es ist neben dem Zufall auch die Summe der Faktoren die das BK steigen oder fallen lässt. Negativ sind längere Offline-Zeiten des Spielers, inaktive Fabriken, schlecht gewartete Förderanlagen, Gebote bei Auktionen, Gewinn einer Auktion, Markt-Verkäufe weit unter Höchstpreis, verlorene Angriffe oder aufgelöste Streiks durch Truppeneinsatz. Auch eine hohe negative Bilanz im Chathandel (CHB, englisch: CTB) senkt das BK. Das BK steigt über Zeit wenn man „normal“ spielt und es nicht negativ beeinflusst. Durch Chefwartung kann man das BK aktiv positiv beeinflussen, 10 Chefwartungen bringen ca. 1% BK zurück. Auch erfolgreiche Missionen steigern das BK augenblicklich um ca. 0,5 – 1%. Das BK selbst beeinflusst wiederum Faktoren, die dazu beitragen, dass Streiks, Unglücke und Seuchen bei schlechtem BK mit höherer Wahrscheinlichkeit ausgelöst werden. Auch Beute aus erfolgreichen Überfällen fällt bei schlechtem BK-Wert geringer aus und der Kisteninhalt für die Kisten, die der Spieler erzeugt (z.B. durch Kistenregen oder durch seine Aktivität), wird ebenfalls geringer. Durch dauerhaft sehr gutes BK (100% über einen längeren Zeitraum) kann man gelegentlich eine Belohnung in Form von ca. 1-3 Riesendiamanten erhalten.

Was sind API-Credits?

Mit Hilfe von API-Credits kannst Du ingame nichts kaufen, falls Du das erhofft hast. API ist englisch für „Programmierschnittstelle“ und ist hauptsächlich interessant für Optimierer und Planer, die mit Tabellenkalkulation umgehen oder sogar programmieren. Hiermit kannst Du so ziemlich alle Daten Deiner Firma aus dem Programm heraus in Tabellen, Webseiten oder eigene Apps abfragen, exportieren und integrieren. Du kannst also z.B. alle Deiner Lagerbestände, Fabrik-Level, Förderanlagen-Daten (Qualität, Verteidigung, Standort etc.) und Produktionsraten sowie sekundenaktuelle Kurse auslesen und daraus Spielhilfen basteln. Wenn Du immer noch keine Idee haben solltest, wie Dir das im Spiel helfen könnte, dann sind die API-Credits sicher nichts für Dich. Ansonsten kostet Dich eine Abfrage einen API-Credit.

LINKS UND HILFREICHES

Hilfreiches

HQ Level	Boost	Radius (m)	Kosten ca.	Benötigte Materialien zum Ausbau
1	1,9	115		
2	2,8	130	\$ 3 Mrd	je 750 Tsd Lehm, Kies, Kalkstein, Kohle
3	3,7	145	\$ 20 Mrd	je 1,5 Mio Beton, Ziegel, Dünger, Eisenerz
4	4,6	160	\$ 16 Mrd	je 2 Mio Rohöl, Quarzsand, Bauxit, Kupferkies je 3 Mio Kupfer, Stahl, Insektizide, fossile Brennstoffe
5	5,5	175	\$ 600 Mrd	
6	6,4	190	\$ 600 Mrd	je 4 Mio Aluminium, Lithium, Lithiumerz, Ilmenit
7	7,3	205	\$ 2,1 Bio	je 5 Mio Glas, Batterien, Silizium, Kunststoffe
8	8,2	220	\$ 620 Mrd	je 10 Mio Titan, Silbererz, Rohdiamanten, Golderz
9	9,1	235	\$ 8,5 Bio	je 25 Mio Elektronik, Silber, Gold, Medizintechnik
10	10	250	\$ 130 Bio	je 50 Mio Waffen, Schmuck, Glas, Stahl

Scankosten-Tabelle

(Richtwerte)

Scankosten anhand der FA und TZ-Level (Formel=(10000*2,4^[Techzent.Level]) * (1 + [Anzahl Förderanlagen] /1000)

Techzentrum Level	Anzahl der aktuellen Förderanlagen							
	20	50	100	200	400	600	800	1000
1	24.480	25.200	26.400	28.800	33.600	38.400	43.200	48.000
2	58.752	60.480	63.360	69.120	80.640	92.160	103.680	115.200
3	141.005	145.152	152.064	165.888	193.536	221.184	248.832	276.480
4	338.412	348.365	364.954	398.131	464.486	530.842	597.197	663.552
5	812.188	836.076	875.889	955.515	1.114.767	1.274.020	1.433.272	1.592.525
6	1.949.250	2.006.581	2.102.133	2.293.236	2.675.442	3.057.648	3.439.854	3.822.060
7	4.678.201	4.815.795	5.045.119	5.503.766	6.421.060	7.338.354	8.255.649	9.172.943
8	11.227.682	11.557.908	12.108.285	13.209.038	15.410.544	17.612.050	19.813.557	22.015.063
9	26.946.437	27.738.979	29.059.883	31.701.690	36.985.306	42.268.921	47.552.536	52.836.151
10	64.671.449	66.573.550	69.743.719	76.084.057	88.764.733	101.445.410	114.126.086	126.806.762

Was bekomme ich mit welchem Level?

Level	F=Fabrik R=Ressource	Level	F=Fabrik R=Ressource	Level	F=Fabrik R=Ressource
1	F:Ziegelei R:Kies, Lehm	11	R:Bauxit	30	F:Titan
2	R:Kalkstein	12	F:Aluminium	33	R:Silbererz
3	F:Beton	14	F:Kunststoff	35	F:Medizintechnik
4	F:Düngemittel R:Eisenerz, Kohle	15	R:Lithiumerz	38	R:Golderz
5	F:Stahl R:Rohöl	16	F:Lithium	40	F:Silber
6	F:fossile Brennstoffe	18	F:Batterien	45	F:Gold
7	R:Quarzsand	20	R:Ilmenit	48	R:Rohdiamanten
8	F:Glas	21	F:Waffen	50	F:Schmuck
9	R: Kupferkies	24	F:Silizium	55	F>Lastwagen
10	F:Insektizide, Kupfer	27	F:Elektronik	60	F:Scandrohnen

Hier ist die Aufstellung, welches Museum-Level Du brauchst um welche Fundobjekte zu sehen:
 ohne Museum: Alte Reifen, Fossilien, Kupfermünzen, römische Münzen, Wartungskit / Museum 1: Altmetall / 2:Altöl / 4: Altglas / 6: Elektroschrott / 7:TU1,Drohnennwrack / 8:TU2, Kunststoffschrott / 9:TU3 / 10:TU4, Riesendiamant

Qualität und Zustand im Zusammenspiel. Hier ist eine Beispiel-Rechnung zum Verständnis: Eine Lehm-FA mit 100% Qualität liefert kontinuierlich 1.530 Lehm pro Stunde in das Lager- wenn der Zustand auch 100% beträgt. Der Zustand sinkt alle 6 Stunden um 1% also liefert die Anlage dann nur noch 99% der 1.530 Lehm, entsprechend 1514,70 Lehm. Eine solche mit TechUpgrades verbesserte Anlage, die beispielsweise auf 505% geteicht wurde, liefert bei 100% Zustand das 5,05fache von 1.530 Lehm, also 7.726,50 Lehm. Sinkt der Zustand auf 99% liefert die FA nur noch 99% davon, also 7.649,24 Lehm. Wenn Du nun noch Dein HQ 3 bei der FA platzierst, dann erhält sie einen Boost von 3,7. Der geteichte Wert von 7.726,50 Lehm (bei 100% Zustand) wird nun nochmals mit 3,7 multipliziert und die FA liefert dann 28.588,05 Lehm pro Stunde, bei 95% Zustand noch 27.158,65 Lehm pro Stunde, bei 70% Zustand nur noch 20.011,64 Lehm

Um die Anzeige zum **Vollbild** zu vergrößern tippst Du ca. 2 Sekunden lang auf die Level-Fortschritts-Anzeige am oberen Bildschirm. Die vergrößerte Anzeige kannst Du durch Tippen in die obere linke Ecke wieder beenden.

Für den **Minenbau per Drohne** empfiehlt es sich, die Lücken zwischen vorhandenen Anlagen vom Spiel selbst bestimmen zu lassen: Positioniere das Fadenkreuz über eine oder sogar zwei vorhandene Minen, klick dann auf das Feld mit der Scandrohne und halte es für ca. 1 Sekunde gedrückt. Das Fadenkreuz wandert dann ziemlich perfekt in die Lücke und ermöglicht somit einen nahtlosen Bau. Das klappt nicht immer, hilft aber in den meisten Fällen recht gut.

Es gibt eine einfache Möglichkeit, wie man direkt aus dem Spiel heraus an alle möglichen **Infos über das Spiel** kommen kann: Drück links unten in der Leiste auf NEWS, dann steht oben rechts „FAQ&Hilfe“. Es öffnet sich die mobile Website von Resources. Klicke links oben auf die 3 Striche und wähle den gewünschten Bereich aus, z.B. „Infos zum Spiel“

Um **Verkaufs-Missionen**, in denen man eine gewisse Summe verkaufen muss (z.B. „Insektizide-Boom“), effektiver zu erfüllen kann man nachdem man auf „Verkaufen“ geklickt hat oben auf die Zeile „Bedarf Mission: “ klicken. Die fällige Menge wird dann automatisch in das Mengenfeld übernommen so dass man nicht zu viel verkaufen muss –aber nur sofern man die geforderte Menge komplett bedienen kann.

Im **Urlaubsmodus** werden die Förderanlagen automatisch auf 100% gewartet, aber sie fördern keine Ressourcen und können nicht durch Angriffe abgerissen werden. Deine Fabriken produzieren nichts, es herrscht Stillstand. Achtung: Missionen laufen weiter und auch das Betriebsklima sinkt durch die Abwesenheit und ggfs. andere Faktoren.

Links

Die offizielle Website lautet <http://www.resources-game.ch/de> und von dort kommst Du auch auf die Community-Seiten der jeweiligen Regionen mit vielen Tipps, Tricks und Diskussionen.

Die offizielle Diskussions-Plattform findest Du unter <https://www.tapataalk.com/groups/resourcesgamede/index.php>

Eine gute (englische) Aufstellung über alle Ausbauten mit Kosten und Rechner findest Du unter <http://r.jakumo.org> und viele Zusammenhänge, Verbindungen und Infos auch unter <http://resources.one.pl/>

Ein älteres Youtube-Video(ca. 55 Minuten, Deutsch) gibt's hier: <https://www.youtube.com/watch?v=2oB86YSY8xQ>

Zur Errechnung von Umsätzen, Gewinnen und zur Verwaltung der eigenen Firmendaten gibt es mehrere Tabellen oder Webseiten im Internet:

<https://www.resources-game-stats.de/> (deutschsprachige Website vom Spieler #239 Lakatusch entwickelt)

https://www.dropbox.com/s/wizc7c8u64qmik4/Eldermann_Community.ods?dl=0 (deutsche Tabelle für Excel/ Libre-office, ursprünglich von Lirai entwickelt und von mir modifiziert und aktualisiert)

<http://goo.gl/4ZYDGG> (englische Tabelle von Ghukek, sehr umfangreich mit API-Möglichkeit)

ein tolles (englisches) Nachschlagewerk mit vielen Formeln und sonst unbekanntenen Werten:

<http://resources-game.wikia.com/>