Dies ist eine allgemeine Einleitung mit Hinweisen in Rot für unsere Siemens Kampagne.

Terra ist ein Computer gestütztes Kampagnensystem für Tabletops. Dieses Dokument beschreibt die Version für T9A.

Terra wird als Webseite auf einem HTTPS Server gespeichert und kann dann von den Spielern aufgerufen werden um ihre Züge auszuführen und festzustellen wer gegen wen spielt.

Terra ist ein Client-Site Javascript Programm und wurde mit Safari 10.12.6, Chrome 58 und Firefox 53 auf Mac und PC und Safari auf iOS Geräten getestet. Microsoft IE wurde nicht getestet und wird wahrscheinlich mangels Unterstützung aktueller Javascript Standards auch nicht funktionieren.

Die Adresse der Webseite lautet https://terra.brumbaer.de

Terra - Das Kampagnen System

Es gibt verschiedene Kampagnensysteme mit verschiedenen Ausrichtungen

Terra soll ein System sein:

- das "Partien" erzeugt, ähnlich wie eine Liga aber ohne den Flair oder Nicht-Flair einer Liga.
- das nicht nach zwei Runden langweilig wird, weil ein Spieler uneinholbar vorne liegt.
- das den Gefechten einen Sinn gibt.
- das ein zusätzliches strategisches Element aufweist.
- das Erfolg auch sichtbar macht.
- das nicht zusammenbricht, wenn ein Spieler ausfällt.
- das auch noch Platz für Interaktion und Diplomatie neben dem Spieltisch lässt.
- das den Spielleiter nicht allzu sehr beansprucht.

Terra - in aller Kürze

Jeder Spieler repräsentiert eine Nation. Eine Nation verfügt über Ländereien, auf der haben alle Ländereien der Nation die selbe Farbe. Darüberhinaus hat jede Nation eine Anzahl von stehenden Armeen.

In jeder Runde gibt der Spieler seinen stehenden Armeen Befehle. Betreten sie fremde Ländereine oder treffen sie auf feindliche Armeen, so kommt es zur Schlacht.

Von diesen den Spielern betreffenden Schlachten, spielt er in jeder Runde nur eine bestimmte Anzahl. Die anderen Schlachten werden vom Computer oder in Vertretung von anderen Spielern geschlagen.

Ist ein Spieler an zu wenigen Schlachten beteiligt, kämpft er als Söldner.

Jede Schlacht die ein Spieler selbst kämpft, führt er als Tabletop Spiel aus.

Die Ländereien erwirtschaften ein Einkommen, dass für den Ersatz von Verlusten verwendet werden kann.

Terra - Das Computer Spiel

Die meisten sind mit Runden basierten Computer Strategiespielen vertraut, bei denen man Armeen auf einer strategischen Karte zieht und die Schlachten selbst schlagen oder den Computer das Ergebnis ohne Zutun des Spielers berechnen lassen kann.

Terra ist genau solch ein Spiel, nur dass bei den Kämpfen, die ein Spieler selbst schlägt, er diese nicht am Computer, sondern am Spieltisch austrägt.

Status

Statuspunkte sind das Maß aller Dinge. Sie dienen der Angabe der Truppenstärke, des Einkommens und des Vermögens.

Statuspunkte von Armeen und Garnisonen entsprechen Einheiten der Punktzahl im jeweiligen Spielsystem.

Statuspunkte als Währung entsprechen dem "monetären" Wert von Einheiten der Punktzahl im jeweiligen Spielsystem.

Karte

Die Karte besteht aus einer Anordnung von sechseckigen Feldern, deren Größe bei Einrichtung des Spiels festgelegt wurde.

Die Karte hat eine Größe von 20 x 20 Feldern.

Jedes Feld hat einen von 5 Geländetypen. Von diesem hängt das Einkommen (in Statuspunkten) und damit die Stärke der Garnison, die Passierbarkeit und in wie weit das Feld den Verteidiger bevorteilt, ab.

Das Einkommen wird in Statuspunkten angegeben.

Die Stadt generiert das größte Einkommen und ist gut zu verteidigen. Armeen mit Verbindung zu einer Stadt können aus dem Etat schöpfen.

Das Dorf generiert ein hohes Einkommen und ist recht gut zu verteidigen

Kulturland generiert ein recht hohes Einkommen und ist ganz gut zu verteidigen

Wald generiert ein geringeres Einkommen und ist gut zu verteidigen

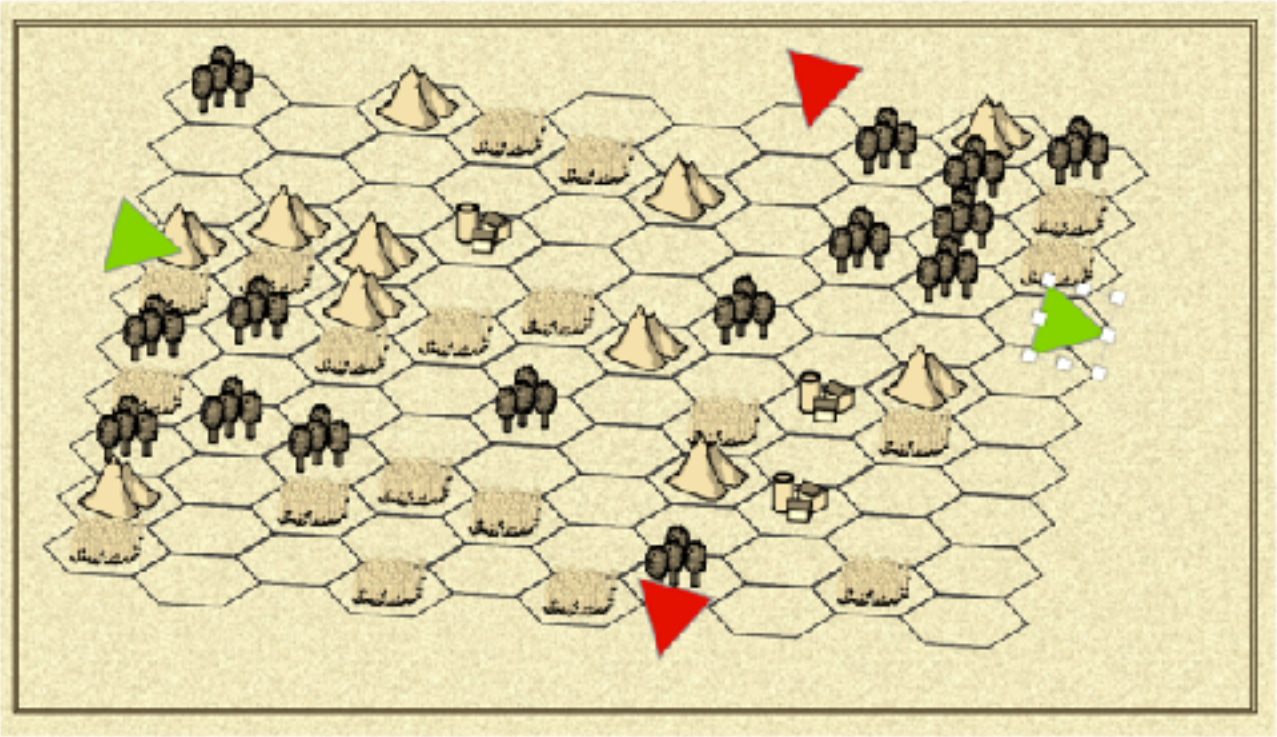
Gebirge generiert ein geringeres Einkommen, ist gut zu verteidigen, aber nur langsam zu durchqueren.

Weideland generiert ein durchschnittliches Einkommen und ist nicht gut zu verteidigen

Felder mit höherem Einkommen haben stärkere Garnisonen (mehr Statuspunkte). Manche Feldtypen schränken die Zusammenstellung der Garnisonen bei Tabletop-Gefechten ein.

Normalerweise endet die Karte an den Rändern. Es gibt aber auch die Möglichkeit auf einer Erdkugel zu spielen. Dann kann man die Karte an einer Kante verlassen und betritt sie an der gegenüberliegenden Kante.

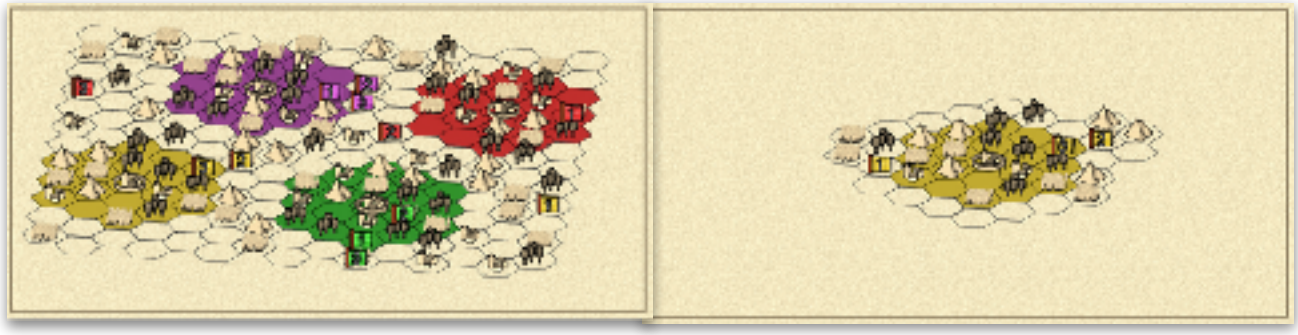
Die Darstellung der Karte ist leicht gedreht und die Felder sind sechseckig, was das Abschätzen des Nachbarfeldes etwas schwieriger macht. Am einfachsten ist das Abzählen der Felder.



Die Erdkugel Option ist eingeschaltet.

Die Spieler können die Karte jederzeit einsehen. Ist die "Fog of War Option" eingeschaltet, so sieht der Spieler allerdings nur den Teil der Karte, der zu seiner Nation gehört oder daran angrenzt.

Bei eingeschalteter Erdkugel Option wird die Hauptstadt des jeweiligen Spielers in der Mitte der Karte angezeigt.



Die Fog of War Option ist eingeschaltet.

Sichtbereich

Jede Nation hat einen Sichtbereich, Dieser besteht aus:

- den eigenen Feldern
- daran angrenzende Felder
- Feldern auf denen eigene Armeen stehen
- daran angrenzende Felder
- and die angrenzende Felder angrenzende Felder einer Armee, die den Befehl Aufklären hat.

Spieler

Jeder Spieler vertritt eine Nation. Im Spiel selbst wird nicht zwischen dem Spieler und seiner Nation unterschieden.

Zu Spielbeginn wählt jeder Spieler :

- einen Namen unter dem er und seine Nation im Spiel geführt werden,
- ein Passwort mit dem er sich auf der Webseite einloggt,
- eine Farbe,
- ob er als König ohne Land spielt

Könige ohne Land, haben keine feste Armeen und besitzen auch keine Felder auf der Karte. Als "König ohne Land" zu spielen ist sinnvoll,

- wenn der Spielleiter an den Tabletop-Spielen teilhaben soll, aber keinen Vorteil aus dem Informationsvorsprung, der sich aus seiner Position ergibt, erhalten soll,
- wenn ein Spieler nicht regelmäßig an den Tabletop-Spielen teilnehmen kann.

Nation

Eine Nation besteht aus den Feldern die die Farbe des Spielers tragen und seinen Stehenden Armeen.

Eine "König ohne Land" hat weder das eine noch das andere.

Alle Nationen haben einen Etat - einen Staatsschatz. Dieser ist ein Maß des Erfolges. Der Etat kann dazu verwendet werden Verluste bei Stehenden Armeen auszugleichen.

Das Einkommen der Nation besteht aus dem Einkommen aller besessenen Felder und fließt in den Etat.

Felder, deren Garnison nicht ihre maximale Stärke haben, verwenden ihr Einkommen auf die Stärkung ihrer Garnison und das Einkommen fließt nicht in den Etat.

Armeen können ebenfalls Einkommen generieren.

Das Einkommen von Armeen und Feldern, die keine Verbindung zu einer Stadt haben, fließt nicht in den Etat. Das Einkommen kann allerdings für eigene Garnisonen oder Armeen, die mit den Feldern verbunden sind, verwendet werden.

Armeen

Jede Nation verfügt über eine festgelegte Anzahl von "Stehenden Armeen".

3 Stehende Armeen pro Nation

Jede Armee verfügt über Statuspunkte. Die maximale Anzahl wurde zu Spielbeginn festgelegt.

4500 Punkte

Für jede Stehende Armee wird zu Kampagnen Beginn eine Armeeliste festgelegt, die für die Dauer der Kampagne unverändert bleibt.

Bitte per mail als getrennte Listen im PDF Format.

Gibt eine Armee oder Garnison bei einem Gefecht Siegpunkte ab, so sinkt ihr Status entsprechend.

Sobald ein Feld nicht mehr umkämpft ist, füllt dessen Garnison jede Runde ihren Status bis zum geländeabhängigen Maximum mit dem Einkommen ihre Feldes auf.

Entsatz

Eine Armee auf einem eigenen Feld mit Verbindung zu einer Stadt kann mit Statuspunkten aus dem Etat wieder aufgefüllt werden, vorausgesetzt es sind Statuspunkte im Etat.

Eine Armee auf einem eigenen Feld ohne Verbindung zu einer Stadt kann mit Statuspunkten aus dem Einkommen ihres Feldes und der damit verbundenen befreundeten Feldern wieder aufgefüllt werden.

Armeen auf nicht eigenen Feldern können keinen Entsatz erhalten.

Runden und Phasen

Das Spiel ist Runden basiert. Jede Runde besteht aus fünf Phasen. Zwei davon werden vom Computer alleine ausgeführt.

- In der Befehlsphase weisen die Spieler ihren stehenden Armeen Befehle und die Höhe des gewünschten Entsatzes zu.
- Sind alle Befehle erteilt, führt der Computer die Berechnung der Paarungen aus.
- In der Kampf und Ergebnisphase tragen die Spieler die vom Computer bestimmten Tabletop-Gefechte aus und geben die Ergebnisse auf der Webseite ein.
- Sind alle Gefechte geschlagen und die Ergebnisse eingetragen, berechnet der Computer Geländegewinne und Statusveränderungen.
- In der Anzeige der Ergebnisse Phase kann jeder Spieler sehen welche Veränderungen, in so weit sie ihn betreffen, eingetreten sind. Haben sich alle Spieler satt gesehen beginnt der nächste Spielzug.

Tabletop Gefechte

Die Anzahl Tabletop Gefechte pro Runde wird zu Kampagnenbeginn festgelegt.

2

Alle Armeen in Tabletop Gefechten haben eine feste Größe.

4500 Punkte.

Aus den Statuspunkten der Armeen, deren Befehle und dem Gelände bestimmt der Computer ob eine Armee bevorteilt ist. Dieser Vorteil wird in Form von Sonderregeln in der Spielvorbereitungsphase realisiert. Die Armeegröße wird dadurch nicht beeinflusst.

Es gibt drei Arten von Tabletopgefechten.

- zwischen zwei Stehenden Armeen um die Kontrolle eines Feldes
- zwischen einer Stehenden Armee und einer Garnison um die Kontrolle eines Feldes
- zwischen Söldnerarmeen um Status

Stehende Armee

Für eine Stehende Armee muss der Spieler die für die Armee zu Kampagnenbeginn festgelegte Armeeliste verwenden.

Garnison

Für eine Garnison darf der Spieler eine beliebige Armee mit der Standardpunktzahl zusammenstellen. Dabei kann auf Grund des Geländes zu Einschränkungen kommen.

Söldnerarmee

Bei Gefechten zwischen Söldnerarmeen kann jeder Spieler eine beliebige Armee frei laut Regelbuch wählen.

Beliebige Armee

Eine beliebige Armee ist eine regelkonforme Armee eines beliebigen Volkes mit der Standardpunktzahl dieser Kampagne.

Bei Garnisonen kann es zu leichten Einschränkungen in der Armeeauswahl kommen.

Tabletop Sieg

Am Ende des Tabletop Gefechtes ermitteln die Spieler die Siegpunkte laut Regelbuch (reduzierte, vernichtete, fliehende Einheiten und Punkte für General und Armeestandarte) und die Anzahl der erreichten Secondary Objectives (Spielziele).

Hat ein Spieler mehr Secondary Objectives als der andere, so ist er der Sieger.

Andernfalls gewinnt der Spieler der mindestens ein Viertel der maximalen Armeegröße mehr Siegpunkte hat als sein Gegner.

1125 Punkte Unterschied

Andernfalls liegt ein Unentschieden vor.

Gewinne und Verluste

Eine stehende Armee verliert so viele Status Punkte, wie sie Siegpunkte in der Schlacht abgegeben hat.

Gewinnt sie, so wird das Feld ihrer Nation hinzugefügt und sie verbleibt in dem Feld.

Verlierst sie, wird sie in ein leeres Nachbarfeld versetzt.

Im Falle eines Unentschiedens verbleibt sie im Feld und das Feld bleibt umkämpft.

Eine Garnison - bzw. Das Feld in dem sie sich befindet, verliert so viele Status Punkte, wie die Garnison Siegpunkte in der Schlacht abgegeben hat.

Gewinnt sie, so erhält der Spieler die Hälfte der beim Gegner vernichteten Siegpunkte, aber mindestens 500, als Statuspunkte seinem Etat hinzugefügt.

Verliert sie, so verliert der Spieler die Hälfte der abgegebenen Siegpunkte, aber mindestens 500, als Statuspunkte aus seinem Etat.

Im Falle eines Unentschiedens verliert und verdient der Spieler keine Statuspunkte.

Eine Söldnerarmee existiert nur für den Moment und deshalb verliert sie und verdient keine Statuspunkte.

Ihr Spieler allerdings erhält im Falle eines Sieges die Hälfte der beim Gegner vernichteten Siegpunkte, aber mindestens 500, als Statuspunkte seinem Etat hinzugefügt.

Verliert die Söldnerarmee, so verliert der Spieler die Hälfte der abgegebenen Siegpunkte, aber mindestens 500, als Statuspunkte aus seinem Etat.

Im Falle eines Unentschiedens verliert und verdient der Spieler keine Statuspunkte.

Computergefechte

Ein Spieler führt nur eine begrenzte Anzahl von Tabletop Gefechten in jeder Runde. Sollte es aber zu mehr Gefechten kommen, so werden deren Ergebnisse vom Computer berechnet.

Ende der Kampagne

Die Kampagne endet nach einer vorher festgelegten Anzahl von Runden, wenn ein Spieler 50% aller Felder kontrolliert oder wenn die Spieler keine Lust mehr haben.

Sieger

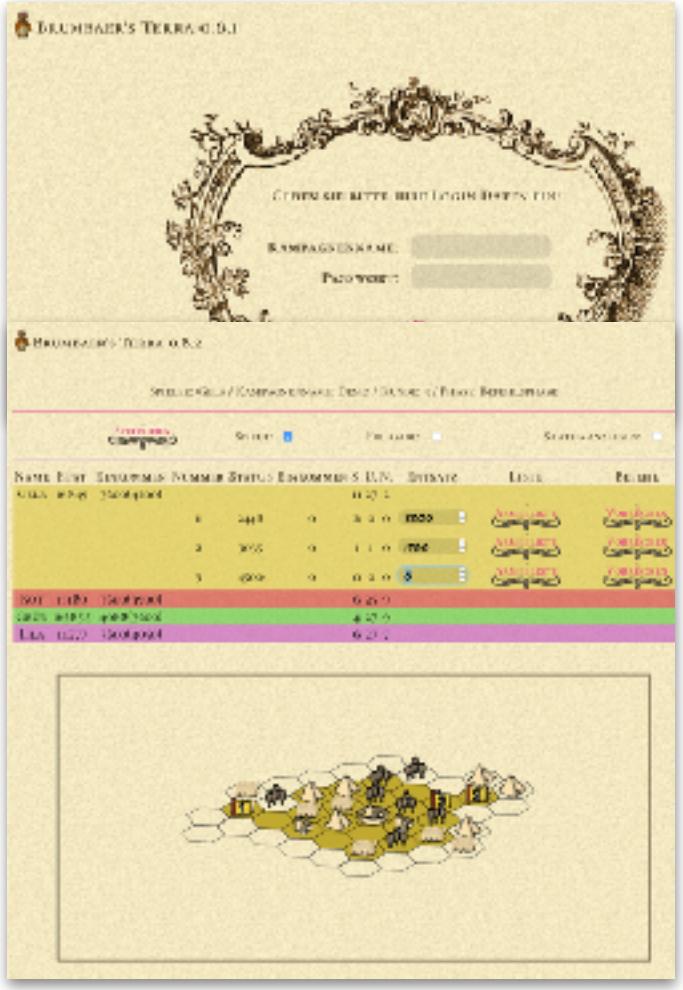
Es gewinnt der Spieler der zu Kampagnenende die meisten Felder kontrolliert.

Offensichtlich können "Könige ohne Land" nicht gewinnen, aber bekanntlich ist dabei sein Alles.

Das Programm

Nach Aufruf der Webseite erscheint die Abfrage nach Kampagne und Passwort.

Webseite https://terra.brumbaer.de



Der Spielername wird nicht benötigt, da er sich aus dem Passwort ergibt.

Es öffnet sich nun die zur aktuellen Phase passende Maske.

Befehlsphase

Die erste Phase jeder Runde ist die Befehlsphase.

Der Spieler erhält Informationen über den Etat (Staatsschatz) aller Nationen, Das Einkommen der letzten Runde und in Klammern das maximale Einkommen aus Feldern in dieser Runde. Das tatsächliche Einkommen kann geringer ausfallen, wenn Garnisonen nicht ihren maximalen Status haben.

S, U, und N in der Zeile mit dem Nationennamen, geben die Gefechtsstatistik für alle Gefechte, die dieser Spieler gespielt hat, an.

Die Werte bei den Armeen geben die Statistik für diese Armee unabhängig vom ausführenden Spieler an.

Armeen können Einkommen generieren in dem sie Söldnerschlachten gewinnen oder Fouragieren.

Jeder Armee kann Entsatz zugewiesen werden.

Unabhängig vom eingegebenen Wert, wird der tatsächlich entsandte Entsatz wie folgt beschränkt.

- Armeen auf nicht eigenen Feldern, erhalten nie Entsatz.
- Armeen erhalten nur soviel Entsatz wie zum Erreichen des maximalen Status benötigt wird.
- Armeen mit Verbindung zu einer Stadt erhalten nur soviel Entsatz wie Etat vorhanden ist. Das Einkommen wird dem Etat hinzugefügt bevor der Entsatz geschickt wird.
- Armeen ohne Verbindung zu einer Stadt erhalten nur soviel Entsatz wie Einkommen in verbundenen Feldern erzeugt wird.

Der Spieler kann Informationen nur für eigene Armeen und fremde Armeen im Sichtbereich einsehen.

Durch Clicken auf den Befehls Button oder die Flagge, kann jeder Armee ein Befehl gegeben werden.

Ohne Eingabe eines Befehls wird der Befehl Vorrücken gegeben ohne dass die Armee sich bewegt.

Bestimmte Befehle sind nur auf eigenen Feldern möglich. Diese Befehle können nicht angewählt werden, wenn sich die Armee am Anfang des Zuges auf einem nicht eigenen Feld befand.

Drückt man den Button und wählt keinen Befehl aus dem Menü , so behält der aktuelle Befehl Gültigkeit.

Wählt man einen Befehl, so wird die Armee an ihre Startposition vom Anfang dieser Runde gesetzt und kann durch Clicken auf ein graues Feld bewegt werden.

Einige Befehle erlauben nur das Bewegen auf eigenen Feldern.

Gebirgsfelder, benötigen zwei Bewegungspunkte.

Betritt man ein fremdes Feld endet die Bewegung und es wird später zur Schlacht kommen.

Man muss beachten, dass man in der Befehlsphase nur die Befehle vorgibt. Es kann sein, dass ihre Ausführung verzögert wird oder durch fremde Armeen gestoppt werden.

Befehl	Ver-zögerung	Bewegung	Fremd-felder	Beschreibung
Marschieren	10	4	Ja	Zur schnellen Verlagerung vom Truppen. Will nicht kämpfen, vor allem nicht, wenn noch nicht im Zielfeld.
Aufklären	15	4	Ja	Erweiterter Sichtbereich. Betritt keine Felder mit Fremdarmeen, mit 80% Wahrscheinlichkeit keine Schlacht auf einem Fremdfeld.
Vorrücken	20	3	Ja	Standard Befehl
Kampfpatrollie	30	3	Nein	Sieht die Armee eine gegnerische Armee, so greift sie diese auch auf einem Fremdfeld an.
Unterstützen	35	3	Nein	Die Armee unterstützt eigene Armeen in Nachbarfeldern. Sie gibt bis zu 50% Status der unterstützen Armee. Will nicht erwischt werden.
Fouragieren	45	2	Nein	Die Armee erzeugt Einkommen aus den Feldern, die sie durchläuft. Betritt keine Felder mit Fremdarmeen. Will nicht erwischt werden.
Halten	50	0	Nein	Verteidige dieses Feld.

Ist Spielt gesetzt, so wird der Spieler bei den anschließenden Paarungen berücksichtigt.

Setzt der Spieler Freigabe so gibt er bekannt, dass zur nächsten Phase übergegangen werden kann. Im Automatik Modus, erfolgt der Phasenwechsel, sobald alle Spieler Freigabe erteilt haben.

Im "Manuellen-Modus" löst der Spielleiter den Phasenwechsel aus und kann die Freigabe berücksichtigen oder auch nicht.

Wir spielen im manuellen Modus

Berechnen der Paarungen

Diese Phase erfolgt ohne Interaktion mit den Spielern.

In dieser Phase führt der Computer die Befehle für die Armeen aus und bestimmt die Paarungen.

Jeder Befehl wird zu einer bestimmten Zeit ausgeführt.

Der Befehl wird nach der in der Tabelle unter Verzögerung angegebenen Zeit gestartet.

Beinhaltet der Befehl eine Bewegung, so wird dessen erster Schritt ausgeführt. Der zweite Schritt 1000 / Bewegung später der nächste wieder 1000 / Bewegung später usw.

Sollen zwei Befehle gleichzeitig ausgeführt werden, so wird zufällig entschieden welcher zuerst ausgeführt wird.

Während der Bewegung können keine zwei Armeen der selben Nation das selbe Feld betreten. Sollte eine Armee ein mit einer befreundeten Armee besetzten Feld betreten wollen, so wird die Ausführung des Befehls verzögert. Wird zulange bzw. zu oft verzögert, dann kommen manche Befehle nicht mehr zur Ausführung.

Es empfiehlt sich die Armeen auf unterschiedlichen Routen zu bewegen.

Eine Armee, die versucht ein Feld, dass von zwei Armeen besetzt ist betritt das Feld nicht und verzögert die Befehlsausführung.

Eine Armee, die ein Fremd-Feld oder ein Feld mit einer Fremd-Armee betritt, beendet die Befehlsausführung.

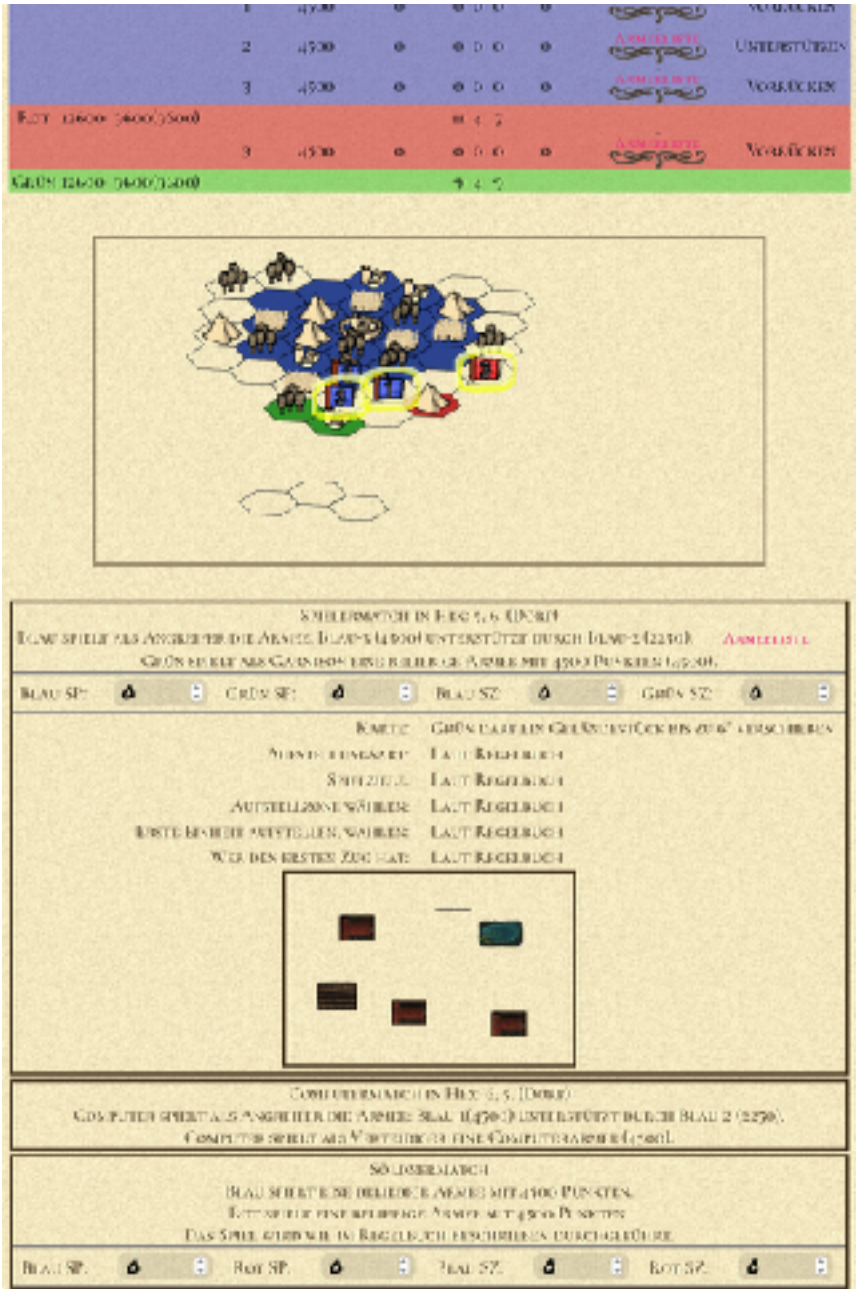
Ausnahmen sind Aufklärer und Fouragierer, die keine Felder mit einer Feindarmee betreten.

Sind alle Befehle ausgeführt oder zu lange verzögert worden, werden die Paarungen bestimmt.

Es gibt

- Spielergefechte um ein Feld. Zwei Spieler kämpfen um ein Feld. Ein Spieler kämpft mit einer seiner Stehenden Armeen, der andere ebenfalls mit einer Stehenden Armee, einer eigenen Garnison oder als Springer mit einer fremden Garnison.
- Computergefechte um ein Feld. Analog zu einem Spielergefecht um ein Feld, allerdings wird das Ergebnis ausgewürfelt.
- Söldnergefechte um Statuspunkte. Zwei Spieler kämpfen gegeneinander um Statuspunkte. Eine Gelegenheit eine andere Armee oder Rasse zu spielen.

Kampf und Ergebnisphase



Spieler können nun die Spiele, die sie betreffen einsehen und die Ergebnisse eintragen.

Bei Spielergefechten um ein Feld, wird eine Karte vorgegeben und in Abhängigkeit von den Befehlen, Stati, Unterstützung, etc. ein Bonus in Form einer Sonderregel für das "Setup" des Spiels vergeben.

Bei bestimmten Geländearten werden die Auswahlmöglichkeiten in der Armeeliste der Garnison leicht eingeschränkt (z.B. weniger Punkte für Charaktere)

Ein Ergebnis besteht aus den Siegpunkten (SP) jedes Spielers (sprich vernichtete Einheiten) und der Zahl der gewonnen Spielziele (SZ) jedes Spielers.

Bitte darauf achten, dass das eigene Ergebnis nicht unbedingt das erste in der Ergebniszeile ist.

Ein Ergebnis wird solange als 0 - 0 - 0 - 0 gewertet, bis beide Spieler die selben Ergebnisse eingetragen haben.

Boni

Es gibt unterschiedliche Boni in Abhängigkeit von der relativen Kampfstärke.

Die relative Kampfstärke berechnet sich aus dem Status, Unterstützung, Befehl, Gelände, on eine Armee Angreifer oder Verteidiger ist usw..

Je größer der Unterschied, desto größer die Boni.

Wenn ein Spieler auf Grund eines Bonus eine Wahl treffen darf, so wird dies für den Rest des Spiels so behandelt als wäre das gewählte Ergebnis durch die normalen Abläufe entstanden.

Z.B. darf ein Spieler als Bonus die Auswahlzone wählen, so ist es als hätte er mehr gewürfelt als sein Gegner und der bestimmt dann wer die erste Einheit aufstellt.

Ergebnisberechnungsphase

Diese Phase erfolgt ohne Interaktion mit den Spielern.

Der Computer ermittelt wer als Sieger aus den Gefechten hervorging und welche Auswirkungen das auf den Landbesitz hat.

Sieg

Damit ein Spiel als Sieg gewertet wird, muss man mehr Spielziele als der Gegner erfüllt haben.

Im Falle eines Gleichstandes gewinnt wer mindestens ein Viertel der Armeegröße mehr Siegpunkte als der Gegner gesammelt hat.

1125

Ansonsten ist das Spiel eine Unentschieden und beide Armeen verbleiben im Feld. In der nächsten Befehlsphase können sie dort bleiben oder sich wegbewegen.

Eine Verliererarmee wird aus dem Feld vertrieben, bevorzugt in ein eigenes Feld.

Ergebnisanzeigephase (show results)

Die Ergebnisse und Veränderungen auf der Karte werden angezeigt.

Wenn sich alle satt gesehen haben geht es weiter mit dem nächsten Zug.