

## Vorwort:

Dieser Leitfaden dient dazu, Unklarheiten von Anfängern zu beseitigen und häufig gestellte Fragen verständlich zu erklären. Der Autor bemüht sich um die richtige Anwendung der deutschen Sprache und die Genauigkeit der Aussagen. Leider ist auch er nicht allwissend und dankbar für konstruktive Kritik (per private Nachricht).

Zur Akademie einige Worte:

Diese Gilde ist für alle Spieler, die später gerne bei den "[BeSharps](#)" aufgenommen werden möchten. Es werden alle Interessenten unabhängig von ihrem Level aufgenommen, ihr solltet nur Deutsch sprechen und die Deutschlandflagge in eurem Avatar haben. Auch auf Fairness wird großen Wert gelegt, also lasst keine Kämpfe ablaufen!

Ab Level 27 werdet ihr dann bei den "BeSharps" aufgenommen und gehört dann der besten Gilde Deutschlands an.



## Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	1
1Der Einstieg – oder: wie überlebe ich die ersten 15 Stufen?1?.....	2
1.1Stufe 0-4.....	2
1.2Stufe 5-6.....	2
1.3Stufe 7-9.....	2
1.4Stufe 10-14.....	3
1.5Stufe 15.....	3
2Kampfsystem und Erläuterungen zu Boni und Fähigkeiten – oder: warum verliere ich immer 1!1!.....	5
2.1Das mit dem Kampfsystem und Pillz.....	5
2.2Top 5 der meist missverstandenen Boni bzw. Fähigkeiten.....	6

# 1 Der Einstieg – oder: wie überlebe ich die ersten 15 Stufen?!

## 1.1 Stufe 0-4

# Willkommen in Clint City

Glückwunsch! Du hast es geschafft, dich beim besten MassivMultiplayerOnlineTradingCardGame oder kurz: MMOTCG zu registrieren.

Spiele ausschließlich in den Anfängerräumen! Andere Räume werden dir zu diesem Zeitpunkt nichts einbringen.

Du bekommst 8 ungelevelte Karten geschenkt. Nimmt eine Karte an einem Spiel teil und verliert eine Runde, so bekommt sie nur einige wenige XP (Erfahrungspunkte). Gewinnt die Karte dagegen, bekommt sie viele XP.

Dies kann dazu führen, dass Spieler, die die meisten Karten schon voll aufgewertet haben, sehr viele Pillz einsetzen um der ungelevelte Karte einen Sieg zu garantieren. Einen solchen Umstand kann man gut für sich ausnutzen. (Natürlich könnte der Gegner auch diesen Leitfaden gelesen haben und bluffen!)

Mach ein paar Spiele, die meisten Boni und Fähigkeiten die gegen dich eingesetzt werden, sind selbsterklärend. Wenn du jedoch einen Vorteil gegenüber deinem Gegner haben möchtest, lies die [Spielanleitung](#). Wissen ist Macht, besonders in einem Spiel wie diesem.

Mit Glück hast du in deinem Deck einige Karten vom selben [Clan](#), befinden sich mindestens zwei Karten eines Clans auf deiner Spielhand, so ist der *Clanbonus* aktiv. Es macht daher eventuell Sinn für 150-200Clintz eine zusätzliche Karte dieses Clans auf dem [Markt](#) zu erwerben.

## 1.2 Stufe 5-6

Kate sollte dir beim Erreichen von Stufe 5 mitgeteilt haben, dass dir Timber von nun an in deinen Kämpfen zur Verfügung steht. Solltest du nicht irgendein durchgeknallter Millionär sein, sollte dies eine der besten Karten in deinem Deck sein.

Nachteil: Diese Karte wird dir mit der Stufe 1 von 5 gegeben.

Um den Leader (Timber) zu erhalten muss man auf den [Startbildschirm \(Haussymbol\)](#) gehen und den entsprechenden Link in der Ereignisliste nutzen.



Timber (5/5)

Mit Level 5 kannst du nun auch z.B. der BeSharps Akademie beitreten oder anderen Spieler – Gilden / -Clans.

## 1.3 Stufe 7-9

Du bist berechtigt an Type 1 Turnieren teilzunehmen, dies ist quasi die kleine Lizenz für den Druck von Clintz. Nimm alle 2 Stunden an einem T1 Turnier teil, mach aber nur ein Spiel.

Der Lohn: 50Clintz für die Teilnahme und Platzierung.

## 1.4 Stufe 10-14



Viele Anfänger spielen weiter mit ungelevelten Karten. Du bist kein Anfänger mehr, du bist der Sieger, der den Anfänger mit seinen gelevelten Karten wegklatst. Da du nun berechtigt bist die Trainingsräume zu nutzen, kannst du in ihnen wertungsfreie Kämpfe austragen und deine Charaktere schneller leveln.

Dabei hilft dir auch Leader Vansaar, er hat einen Team-Bonus von +90% XP. Kate wird dir mit Erreichen der Stufe 10 eine Nachricht schreiben, dass Vansaar dich von nun an unterstützen wird.

Kümmere dich mit Stufe 10 darum, dass Timber und Vansaar auf ihr maximales Level kommen! Vansaar solltest du nur in Trainingsräumen verwenden, da es bessere Leaderkarten für reale Kämpfe gibt.



Vansaar (5/5)

Wenn du Urban Rivals etwas intensiver weiterspielen möchtest und in vollen Zügen den Nervenkitzel des Auktionshauses spüren willst, musst du einmal Credits erwerben. Dies schaltet dir alle Optionen für den An-/Verkauf von Karten frei.

Du fragst dich sicher, warum du jetzt gerade Karten kaufen sollst?

Ganz einfach, da Vansaar und vielleicht auch Timber noch untrainiert sind, solltest du mit ihnen in den Trainingsraum gehen. Damit sich der Aufwand lohnt, sollte Vansaar gleich einige neue Trainingspartner bekommen. Diese Strategie lohnt sich natürlich auch für spätere frei gespielte Leader.

## 1.5 Stufe 15



Mit Stufe 15 darfst du am ELO Turnier teilnehmen und dir somit eine weitere Einnahmequelle erschließen.

Kate teilt dir [Hugo](#) zu, eine gute Verstärkung für dein Deck, bedenke aber, dass Leader-Fähigkeiten sich bei zwei Leadern auf der Hand gegenseitig aufheben!

Es gibt für Anfänger zwei Möglichkeiten an Clintz zu kommen:

Du kaufst für harte Euros Karten und verkaufst diese dann gegen inGame Clintz.

Schaue dir jedoch bei dieser Variante den Markt genau an, bevor du den Preis festlegst.

Alternativ kann man auch durch inGame Leistungen an Karten und Clintz kommen. Wie das möglich ist und mit welchem Aufwand, kannst du aus der folgenden Tabelle erkennen:

Lohn	Aktion	Aufwand
50 Clintz	Am täglichen Turnier teilnehmen, das alle 2 Stunden stattfindet.	Alle 2h: 5min Spielzeit
50 Clintz +1 Credit (+ca. 40 Clintz durch die Spiele)	sich mit ca. 100 Kampfpunkten im ersten Drittel der Teilnehmerliste des täglichen Turniers platzieren. (Für Anfänger sind das meist 10 Spiele.)	Alle 2h: bis zu 60min Spielzeit
150 Clintz+2 Credit (+ca. 20 Clintz durch die Spiele)	Im Elo Modus 5 Spiele bestehen.	Jede Woche: 30min Spielzeit

Oder einfach spielen, spielen, spielen.

Jedoch empfehle ich das Erspielen von 10 Credits + kaufen von 40Credits per [SMS](#) und den Kauf eines FullDecks.

## 2 Kampfsystem und Erläuterungen zu Boni und Fähigkeiten – oder: warum verliere ich immer 1!11

Lies dir die Regeln der Turniere und die Beschreibungen der Boni-/ Fähigkeiten **genau durch!**  
Zu finden unter [Das Spiel -> Spielregeln-> Fähigkeiten und Boni der Charaktere](#)  
Da Wissen Macht ist, solltest du auch die anderen Kapitel sorgfältig lesen. (alternativ die Vorlesefunktion von Opera oder anderen Webbrowsern nutzen)

### 2.1 Das mit dem Kampfsystem und Pillz

Pillz sind Aufputzmittel, mit denen du deine Charaktere im Duell verbessern kannst.

Wichtig ist, wenn du deine Chancen im Kopf berechnen möchtest:  
Die zusätzlich investierten Pillz bzw. Multiplikatoren musst du zu 1 hinzuzählen!

#### Beispiel:



Amelia (3/3)

☞ Du spielst Amelia ohne Pillz:  
Sie besitzt eine Power von  
 **$[3(\text{Kartenwert})+4(\text{Fähigkeit})] \times 1 = 7$** .

Investiert du 2 Pillz:  
hat sie eine Power von  
 **$[3+4] \times 3 = 7 \times 3 = 21$** .

Bei Random kann auch der schwächere Angriffswert (gesamt Power) gewinnen. Dabei ist die Regel des sicheren Sieges (sure shoot) zu beachten: Besetzt man mindestens einen doppelten so großen Angriffswert wie der Gegner, ist der Sieg für diese Karte sicher.

#### Beispiel:



Amelia (3/3)

☞ Du spielst Amelia ohne Pillz. Dein Gegner  
Flyer mit 2 Pillz.

Du besitzt eine Power von  
 **$[3(\text{Kartenwert})+4(\text{Fähigkeit})] \times 1 = 7$** .

Der Gegner gewinnt mit einem sure shoot:  
 **$6 \times 3 = 18$**



Flyer (3/3)

Die NoRandom Räume belohnen nur die Karte mit dem höheren Angriffswert mit einem Runden-Sieg.  
Besitzen beide Karten durch Zufall denselben Angriffswert, gewinnt die höherstufige Karte.  
Gehören die Karten der selben Stufe an, gewinnt der Angreifer diese Runde.

#### Beispiel:



Amelia (3/3)

☞ Du spielst Amelia als Angreifer mit 5 Pillz. Dein  
Gegner reagiert mit Flyer und nimmt 6 Pillz.

Du besitzt eine Power von  
 **$[3(\text{Kartenwert})+4(\text{Fähigkeit})] \times 6 = 42$** .

Der Gegner verliert:  
 **$6 \times 7 = 42$**



Flyer (3/3)

## 2.2 Top 5 der meist missverstandenen Boni bzw. Fähigkeiten

Hier noch mal die meist missverstandenen Boni im Überblick:

Boni	Erklärung UR Seite	Erläuterungen
-X Angriff geg, min Y	Die Angriffspunkte der gegnerischen Figur werden um X Punkte oder bis zum Minimum der Y vermindert. Wenn die Zahl der Angriffspunkte der gegnerischen Figur gleich oder kleiner als Y ist, hat die Fähigkeit keine Wirkung.	Mit Angriffspunkten ist der gesamte Power/Angriffswert gemeint. Dieser Angriffswert ist auch im defensiven Sinne der gleiche. → diese Fähigkeit/Boni ist bei jedem Kampf aktiv, außer sie wird blockiert.
Mut: ± Wert	Wird DER CHARAKTER als Erste(r) in der Runde gespielt, erhält der Spieler, der DER CHARAKTER kontrolliert,	Bonus gibt's nur, wenn die Karte als erstes in einer Runde gespielt wird.
Verstärkung:± Wert	dies gilt für jeden Charakter des Clans von DER CHARAKTER, der sich im gleichen Team befindet	Bonus gilt nur für Clanmitglieder auf der Hand.
Team: ± Wert	Alle Figuren des Teams, in dem sich DER CHARAKTER befindet,	Bonus gilt für alle Karten auf der Hand.
Team, Mut: ± Wert	Alle Figuren des Teams, in dem sich DER CHARAKTER befindet, erhalten die Fähigkeit Mut, Power +X.	Bonus gilt für alle Karten, die als erstes in einer Runde gespielt werden.
Loschen Leader	Wenn Sie bei einem Kampf zwei Leader in Ihrem Team haben, heben sich ihre Fähigkeit gegenseitig auf, auch wenn es sich um zwei Leader handelt.	Kein Leader Bonus, wenn zwei Leader auf der Hand sind.