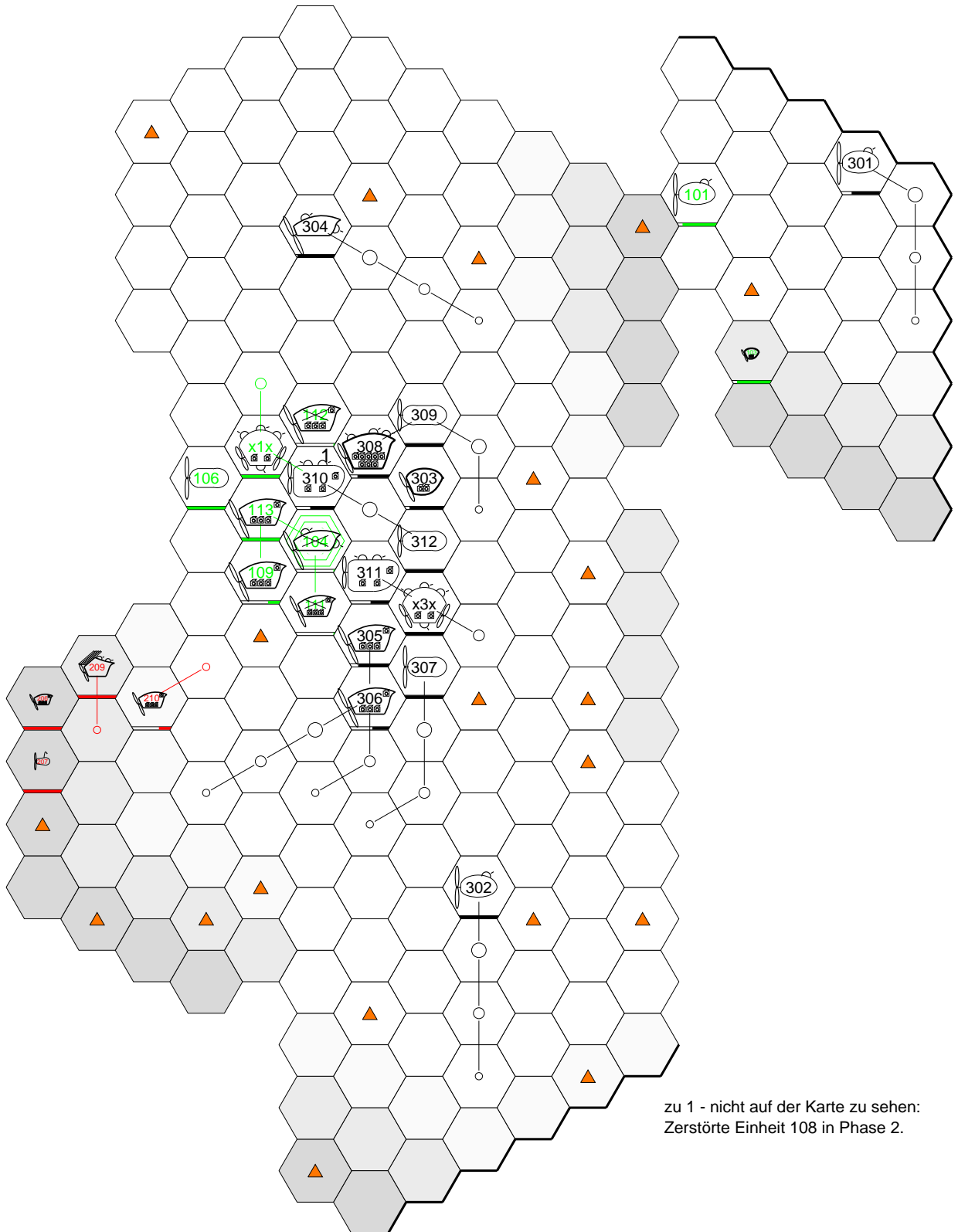


# Steamwars

Partie: Tsushima 3  
Zug: 10  
Spieler: Remo  
Zugabgabetermin: Mi. den 9.2 um 23:30

Neidliste  
● Remo 23776  
● Pfingstochse 17480  
● Qui-Gon Jinn 16463



zu 1 - nicht auf der Karte zu sehen:  
Zerstörte Einheit 108 in Phase 2.

## Die Finanzlage

Eure Vermögen zu Anfang des Zuges:	1488
Einnahmen durch gesammeltes Krakatit:	501
Prämie fuer Einheit 111.	940
Prämie fuer Einheit 108.	717
Prämie fuer Einheit 104.	717
Prämie fuer Einheit 112.	940
Bau von Einheit 312.	-1080
Grundeinkommen:	400
Zur Verfügung stehender Credit	4623

## Aus aller Welt

Zerstörte Einheiten in dieser Runde: 108, 111, 102, 104, 112  
 Das zentrale Feld gehört nunmehr seit 2 Runden zu Spieler Qui-Gon Jinn.  
 Wenn sich das nicht ändert endet das Spiel in 2 Runden.  
 Ein Schiff vom Typ Reparaturschiff wurde gebaut.

## Logbuch der Einheiten

- x3x (Basis)** Typ: Basis Zustand: 100% Rang: Kadett  
 Erfahrung: 408  
 Befehle: -,1,-  
 Phase 1: Wir erzielten 2 Gatling-, 1 Bombardentreffer auf Einheit 111. Schaden: 121 BRT (20%).  
 Phase 2: Wir erzielten 2 Gatling-, 1 Bombardentreffer auf Einheit 104. Schaden: 105 BRT (25%).  
 Phase 3: Wir erzielten 1 Gatling-, 1 Bombardentreffer auf Einheit 109. Schaden: 94 BRT (16%).
- 301 (Patrouillenboot)** Typ: Patrouillenboot Zustand: 75% Rang: Kadett  
 Erfahrung: 51  
 Befehle: 2,2,1  
 Phase 3: Wir sammelten 49 Krakatit.  
 Phase 3: Wirkungsloser Beschuß durch Einheit 101.  
 Phase 3: Wir erzielten 1 Gatlingtreffer auf Einheit 101. Schaden: 28 BRT (14%).
- 302 (Patrouillenboot)** Typ: Patrouillenboot Zustand: 100% Rang: Kadett  
 Erfahrung: 0  
 Befehle: 2,2,2  
 Phase 3: Wir sammelten 57 Krakatit.
- 303 (kl. Korvette)** Typ: kl. Korvette Zustand: 91% Rang: 2. Lieutenant  
 Erfahrung: 324  
 Befehle: 0,-,1  
 Phase 1: Kein Treffer beim Beschuß von Einheit 112.  
 Phase 2: Wir erzielten 1 Bombardentreffer auf Einheit 108. Schaden: 41 BRT (10%).  
 Phase 3: Unsere Bewegung wurde von Einheit 308 blockiert  
 Phase 3: Wir erzielten 1 Bombardentreffer auf Einheit 112. Schaden: 30 BRT (5%).
- 304 (kl. Fregatte)** Typ: kl. Fregatte Zustand: 99% Rang: Kadett  
 Erfahrung: 113  
 Befehle: 1,1,1  
 Phase 1: Wir erzielten 1 Gatlingtreffer auf Einheit 112. Schaden: 38 BRT (6%).  
 Phase 2: Kein Treffer beim Beschuß von Einheit 112.  
 Phase 3: Wir sammelten 104 Krakatit.  
 Phase 3: Kein Treffer beim Beschuß von Einheit 112.
- 305 (Fregatte)** Typ: Fregatte Zustand: 82% Rang: 1. Lieutenant  
 Erfahrung: 739  
 Befehle: 3,2,2  
 Phase 1: Kein Treffer beim Beschuß von Einheit 111.  
 Phase 2: Wir sammelten 58 Krakatit.  
 Phase 2: Wir erzielten 1 Bombardentreffer auf Einheit 111. Schaden: 70 BRT (9%).  
 Phase 2: Wir zerstörten 111.  
 Phase 3: Wir sammelten 55 Krakatit.  
 Phase 3: Wir erzielten 2 Bombardentreffer auf Einheit 109. Schaden: 99 BRT (17%).  
 Phase 3: Aufgrund hervorragender Leistungen wurden wir zum 1. Lieutenant befördert
- 306 (Kupferkerl-1)** Typ: Fregatte Zustand: 43% Rang: 1. Lieutenant  
 Erfahrung: 796  
 Befehle: 3,3,3  
 Phase 1: Wir erzielten 3 Bombardentreffer auf Einheit 210. Schaden: 162 BRT (27%).  
 Phase 1: Beschuß durch Einheit 210 (3 Bombardentreffer) verursachte 160 BRT Schaden (27%).  
 Phase 1: Aufgrund hervorragender Leistungen wurden wir zum 1. Lieutenant befördert  
 Phase 2: Wir sammelten 93 Krakatit.  
 Phase 2: Kein Treffer beim Beschuß von Einheit 109.  
 Phase 3: Wir erzielten 1 Bombardentreffer auf Einheit 109. Schaden: 42 BRT (7%).

307 (Blutschink-1) Typ: Kl Reparaturschiff Zustand: 100% Rang: Kadett  
 Phase 3: Unser Kompetenzteam steigert den Zustand von Einheit 306 um 10%. Erfahrung: 0  
 Phase 3: Unser Kompetenzteam steigert den Zustand von Einheit 305 um 10%. Befehle: 3,2,2  
 Phase 3: Unser Kompetenzteam steigert den Zustand von Einheit 311 um 7%.

308 (Stollentroll) Typ: Schlachtschiff Zustand: 84% Rang: 2. Lieutenant  
 Phase 1: Wir sammelten 44 Krakatit. Erfahrung: 1613  
 Phase 1: Wir erzielten 3 Bombardentreffer auf Einheit 112. Schaden: 195 BRT (33%). Befehle: 6,-,6  
 Phase 1: Beschuß durch Einheit 104 (1 Gatlingtreffer) verursachte 31 BRT Schaden (2%).  
 Phase 1: Beschuß durch Einheit 108 (2 Gatlingtreffer) verursachte 58 BRT Schaden (3%).  
 Phase 1: Wirkungsloser Beschuß durch Einheit x1x.  
 Phase 1: Beschuß durch Einheit 112 (1 Bombardentreffer) verursachte 52 BRT Schaden (3%).  
 Phase 1: Aufgrund hervorragender Leistungen wurden wir zum 2. Lieutenant befördert  
 Phase 2: Wir erzielten 3 Gatling-, 1 Bombardentreffer auf Einheit 108. Schaden: 153 BRT (36%).  
 Phase 2: Beschuß durch Einheit x1x (1 Gatlingtreffer) verursachte 23 BRT Schaden (1%).  
 Phase 2: Beschuß durch Einheit 108 (1 Gatlingtreffer) verursachte 32 BRT Schaden (2%).  
 Phase 2: Beschuß durch Einheit 112 (2 Bombardentreffer) verursachte 122 BRT Schaden (7%).  
 Phase 3: Unsere Bewegung wurde von Einheit 310 blockiert  
 Phase 3: Beschuß durch Einheit 112 (3 Bombardentreffer) verursachte 151 BRT Schaden (8%).  
 Phase 3: Wir erzielten 4 Bombardentreffer auf Einheit 112. Schaden: 262 BRT (44%).

309 (Blutschink-2) Typ: Reparaturschiff Zustand: 100% Rang: Kadett  
 Phase 3: Unser Kompetenzteam steigert den Zustand von Einheit 308 um 10%. Erfahrung: 0  
 Phase 3: Unser Kompetenzteam steigert den Zustand von Einheit 310 um 7%. Befehle: 2,-,1  
 Phase 3: Unser Kompetenzteam steigert den Zustand von Einheit 303 um 10%.

310 (Kakaratte) Typ: Hilfskreuzer Zustand: 64% Rang: 2. Lieutenant  
 Phase 1: Wir sammelten 41 Krakatit. Erfahrung: 695  
 Phase 1: Wir erzielten 1 Gatlingtreffer auf Einheit 109. Schaden: 31 BRT (5%). Befehle: 1,-,1  
 Phase 2: Wir erzielten 1 Gatling-, 1 Bombardentreffer auf Einheit 108. Schaden: 104 BRT (15%).  
 Phase 2: Wir zerstörten 108.  
 Phase 2: Wirkungsloser Beschuß durch Einheit 104.  
 Phase 2: Beschuß durch Einheit 109 (1 Bombardentreffer) verursachte 76 BRT Schaden (8%).  
 Phase 2: Aufgrund hervorragender Leistungen wurden wir zum 2. Lieutenant befördert  
 Phase 3: Beschuß durch Einheit 109 (2 Bombardentreffer) verursachte 112 BRT Schaden (11%).  
 Phase 3: Beschuß durch Einheit x1x (3 Gatling-, 1 Bombardentreffer) verursachte 211 BRT Schaden (21%).  
 Phase 3: Wir erzielten 2 Bombardentreffer auf Einheit 112. Schaden: 116 BRT (12%).  
 Phase 3: Wir zerstörten 112.  
 Phase 3: Unser Zustand wurde durch Einheit 106 um 7% verbessert.

311 (Speedy) Typ: Hilfskreuzer Zustand: 48% Rang: 2. Lieutenant  
 Phase 1: Wir erzielten 2 Gatling-, 1 Bombardentreffer auf Einheit 111. Schaden: 153 BRT (26%). Erfahrung: 775  
 Phase 1: Beschuß durch Einheit 111 (3 Bombardentreffer) verursachte 231 BRT Schaden (23%). Befehle: 1,-,1  
 Phase 1: Beschuß durch Einheit 109 (1 Bombardentreffer) verursachte 56 BRT Schaden (6%).  
 Phase 2: Wir erzielten 1 Gatling-, 2 Bombardentreffer auf Einheit 104. Schaden: 169 BRT (40%).  
 Phase 2: Beschuß durch Einheit 111 (3 Bombardentreffer) verursachte 300 BRT Schaden (30%).  
 Phase 3: Unsere Bewegung wurde von Einheit 104 blockiert  
 Phase 3: Wirkungsloser Beschuß durch Einheit 104.  
 Phase 3: Wir erzielten 1 Gatling-, 3 Bombardentreffer auf Einheit 104. Schaden: 260 BRT (35%).  
 Phase 3: Wir zerstörten 104.  
 Phase 3: Aufgrund hervorragender Leistungen wurden wir zum 2. Lieutenant befördert

312 (Blutschink-3) Typ: Reparaturschiff Zustand: 100% Rang: Kadett  
 Phase 3: Einheit 312 ist in Dienst gestellt worden. Erfahrung: 0  
 Befehle: 0,-,0

## Fremde Einheiten

Spieler	ID	Name	Typ	Zustand
Qui-Gon Jinn				
	x1x	Basis	Basis	unbeschädigt
	101	Patrouillenboot	Patrouillenboot	leichte Schäden
	103	kl. Korvette	kl. Korvette	leichte Schäden
	104	kl. Fregatte	kl. Fregatte	zerstört
	106	Chinnith	kl Reparaturschiff	unbeschädigt
	108	Crynyd	kl. Fregatte	zerstört
	109	Heart of Artorias	Fregatte	sehr schwere Schäden

Spieler	ID	Name	Typ	Zustand
	111	Starline Warrior	Fregatte	zerstört
	112	Aurodia	Fregatte	zerstört
	113	Asteroid Dancer	Fregatte	unbeschädigt
Pfingstochse				
	206	Rotzenkotz	Fregatte	unbeschädigt
	207	Schweinsauge 1	kl. Scanner	unbeschädigt
	209	Mystic Rose	Artillerie Kreuzer	unbeschädigt
	210	Rotzokotzo	Fregatte	sehr schwere Schäden

## Einheitentypen

Name	Größe	Geschw.	Panzerung	Sichtradius	Gatlings	Bombarden	Raketen	Baukosten
Bunker	160	1	3	3	1			540
kl. Scanner	180	3	1	4				810
Patrouillenboot	200	3	1	3	1			530
kl. Korvette	300	2	3	2		2		760
kl. Reparaturschiff	320	3	1	2		0		1010
kl. Fregatte	420	3	2	3	2			1160
Reparaturschiff	500	2	1	2				1080
Fregatte	600	3	2	3		4		1600
Zerstörer	600	2	2	2	1		2	1380
leichter Kreuzer	860	3	2	3	2	4		2310
Hilfskreuzer	1000	2	1	2	2	3		1610
Artillerie Kreuzer	1200	2	2	2	2		4	2760
Evil Base	1400	1	2	4	4	2		-
kl. Schlachtschiff	1400	2	3	2		10		3600
Schlachtschiff	1800	2	3	3	3	8		4720
Basis	2000	1	1	3	4	2		-