

Pimp

Das Ziel des Spielers bei Pimp ist es mit seinen Einheiten zu überleben und alle gegnerischen Könige und Einheiten zu töten. Dazu muss man seine Einheiten immer weiter verbessern. Das kann man über Lernpunkte, Gold und Erz tun. Um das Management-System zu öffnen muss man "H" drücken.

Lernpunkte:

Für jeden getöteten Gegner bekommt man Erfahrungspunkte. Dabei gilt: Für starke Gegner gibt es mehr Erfahrung, für schwächere weniger Erfahrung und für gleichstark normale Menge an Erfahrung. Hat man genug Erfahrung gesammelt, so steigt man eine Stufe auf und bekommt dafür einen Lernpunkt. Diesen kann man für seine Einheiten und den König nun in eines von acht Attributen investieren:

- **Stärke:** Man wird stärker und macht dadurch mehr Nahkampfschaden bei Volltreffern
- **Geschick:** Erhöht die Wahrscheinlichkeit Gegner zu treffen
- **Ausweichen:** Erhöht die Chance, gegnerischen Schlägen auszuweichen
- **Ausdauer:** Je mehr Ausdauer man hat, desto weniger schnell sind die Einheiten erschöpft, was zu einem massiven Abfall des zugefügten Schadens führt
- **Mana:** Die Magier können mehr zaubern
- **Lebenspunkte:** Man hält mehr Schaden aus
- **Regeneration:** Die Lebenspunkte der Einheiten regenerieren sich wieder. Bei Magiern regenerieren auch die Manapunkte.
- **Rüstung:** Man erhält weniger Schaden

Heldenpunkte:

Für jeden getöteten eigene Einheit bekommt man einen Heldenpunkt. Die Heldenpunkte dienen dazu den Helden zu formen. Dies funktioniert wie über die Lernpunkte bei den Einheiten, wobei man bei den Heldenpunkten noch eine weitere Möglichkeit hat, diese zu verwenden:

- **Stärke:** Man wird stärker und macht dadurch mehr Nahkampfschaden
- **Geschick:** Erhöht die Wahrscheinlichkeit gegnerischen Schlägen auszuweichen und Gegner seltener zu verfehlen
- **Ausdauer:** Je mehr Ausdauer man hat, desto weniger schnell sind die Einheiten erschöpft, was zu einem massiven Abfall des zugefügten Schadens führt
- **Lebenspunkte:** Man hält mehr Schaden aus
- **Regeneration:** Die Lebenspunkte der Einheiten regenerieren sich wieder
- **Rüstung:** Man erhält weniger Schaden
- **Volltrefferchance:** Die Chance auf einen Volltreffer wird erhöht
- **Automatisch verteilen:** Man wählt ein Attribut bzw. Volltrefferchance und dieses wird automatisch bis zum Maximum gelevelt

Gold:

Alle zehn Sekunden erhält man fünf Gold. Desweiteren gibt es für jeden getöteten Gegner fünf Gold. Für Gold kann man seine Einheiten mit neuen Fähigkeiten und Talenten ausstatten:

- **Berserker:** Erhöht die Stärke
- **Chance auf Volltreffer +5%:** Die Chance auf einen Volltreffer, der mehr Schaden macht, wird erhöht

- Druckwelle: Alle zehn Sekunden schädigt der König alle umstehenden feindlichen Einheiten
- Einkommensverbesserung: Man erhält alle zehn Sekunden fünf Gold mehr
- Erzeinkommen: Man erhält zusätzlich zum Gold alle zehn Sekunden noch fünf Erz
- Explosiv: Wird eine Einheit besiegt, so fügt sie allen umstehenden feindlichen Einheiten Schaden zu
- Gewandtheit: Erhöht die Geschicklichkeit
- Giftschlag: Gegner werden mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit für eine bestimmte Zeit vergiftet und erhalten solange Schaden
- Kampftaktik: Die Einheiten kämpfen schlauer
- Lähmen: Mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit gelingt es den Einheiten gegnerische Einheiten für eine kurze Zeit zu lähmen
- Magiekreis: Gibt einen Bonus auf die magische Energie
- Mauerkind: Erhöht die Rüstung und die Lebensenergie
- Moralschub: Erhöht die Lebensenergie
- Parasit: Regeneriert Lebensenergie des Mörders um einen Bruchteil der maximalen Lebensenergie des Opfers
- Schadensreflektion: Wirft x% des Schadens auf den Angreifer zurück
- Schmerz teilen: Teilt den erlittenen Schaden auf alle eigenen Einheiten auf (höhere Stufen geben noch geringe Schadensminderung)
- Steinhaut: Erhöht die Rüstung
- Todesaura: Verursacht gegnerischen Einheiten im Umkreis von zwei Metern mit einer Wahrscheinlichkeit von 25% Zusatzschaden
- Unermüdlichkeit: Erhöht die Ausdauer

Erz:

Für jeden getöteten Gegner erhält man auch noch fünf Erz. Mit Erz kann man Ausrüstung und spezielle Sachen, wie mehr Einheiten, kaufen:

- Waffen: Stattet die Nahkämpfer mit besseren Waffen aus
- Rüstungen: Stattet die Einheiten mit besseren Rüstungen aus
- Zauber: Stattet die Magier mit besseren Zaubern aus
- Heilung: Magier nutzen, wenn sie verletzt sind, Heilzauber, um sich wieder zu heilen
- Nahkämpfer rekrutieren (Einheitenlimit: 5): Erhöht die Anzahl der Nahkämpfer um eine Einheit
- Magier rekrutieren (Einheitenlimit: 2): Erhöht die Anzahl der Magier um eine Einheit
- Stufe steigen: Erhöht die Stufe der Einheiten und gibt einen Lernpunkt
- Explosion: Fügt allen gegnerischen Einheiten einmalig Schaden zu
- Erzopfer: Regeneriert die Lebensenergie des Königs vollständig

Angriffsziel wählen:

Hier kann man auswählen, welcher Ort angegriffen werden soll:

- Arena
- Lager der Echsen
- Lager der Orks
- Lager der Skelette
- Rückzug

Waffenart ändern:

Man kann auswählen, ob die Einheiten mit Einhand- oder mit Zweihandwaffen kämpfen sollen.

Verwaltungsart ändern:

Man kann zwischen manueller und automatischer Verwaltung wählen. Bei automatischer wird alles, also Ausgabe von Gold und Erz, Verteilung der Lern- und Heldenpunkte, Setzen der Angriffsziele usw. von der KI geregelt. Bei manueller Verwaltung regelt man das alles selber. Die automatische Verwaltung ist praktisch, wenn man kurz weg muss, das Spiel aber nicht pausieren will oder man genug Zeit braucht, um z.B. Waffen einzusammeln. Man kann bei der automatischen Verwaltung nun auch immer ein Ziel vorgeben in den Bereichen Gold, Erz und Lernpunkte, was dann bis zum Erreichen (bzw. bei Lernpunkten bis Änderung/Reset) gelernt wird bzw. worauf gespart wird.

Teleport:

Man kann sich an verschiedene Schlüsselstellen in der Welt teleportieren:

- ... ins Lager
- ... zu den Echsen
- ... zu den Orks
- ... zu den Skeletten
- ... in die Arena

Aufgabe des Helden:

Die Aufgabe des Helden ist es, durch diverse Minispielchen, die alle zehn Minuten stattfinden, seine Einheiten zu verbessern und die Gegner zu schwächen. Während der normalen Kampfphasen gilt es möglichst viele Waffen einzusammeln, denn jede Waffe bringt 5 Gold ein. Außerdem gibt es während der Kampfphasen immer wieder Special-Events, während denen irgendwo im Level ein Waffen- oder Rüstungsupgrade spawnet. Wer es einsammelt, verschafft sich einen Vorteil gegenüber seinen Gegnern.

Wenn der König stirbt:

Stirbt ein König, so scheidet seine Gruppe aus dem Spiel aus.

Farbenlehre:

In den Überblicken wird durch Farben angezeigt, wie man im Verhältnis zu den anderen in den jeweiligen Bereichen ist. Hier nun eine Erläuterung der Farben:

- Grün: Alleiniger Bester
- dreckiges Grün: Bester mit mindestens einem Anderen
- Gelb: Es gibt bessere und schlechtere
- Orange: Schlechtester mit mindestens einem Anderen
- Rot: Alleiniger Schlechtester

Minispiele:

Alle zehn Minuten findet ein Minispiel statt. Dieses wird aus einer ganzen Reihe Minispiele zufällig ausgewählt.

- 1, 2 oder 3: Alle Helden befinden sich in einer kleinen Arena. Jede Sekunde erscheint in der Mitte des Bildschirms ein Buchstabe (H, M oder P). Nun muss man innerhalb dieser Sekunde die richtige Taste drücken. Schafft man das und alle Gegner scheiden aus, so gewinnt man, ist man zu langsam oder drückt die falsche Taste, so verliert man und die Gegner machen den Sieg unter sich aus.

- Finalschlag: Alle Helden befinden sich in einer Arena. In der Mitte der Arena ist ein Steinwächter. Diesen gilt es zu besiegen. Wer den letzten Schlag ausführt und somit den Steinwächter tötet, der gewinnt dieses Minispiel.
- Teleporter: Alle Helden befinden sich in einer Arena. Am Rand dieser Arena befinden sich 30 Teleporter. Einer von ihnen führt zum Sieg, die anderen 29 teleportieren die Helden zurück in die Mitte der Arena. Teleporter, auf denen man selber bereits war, werden markiert, so dass man nicht zig mal den selben Teleporter läuft.