

Kampfsystem: Eroberung

Mit dieser Kampfart wird versucht ein Reich (Feld) zu erobern. Wird die Schlacht gegen die Verteidigerfraktion gewonnen, so wechselt das Reich in euren Besitz.

Wirkung auf Gebäude

Alle Feldausbauten/-erweiterungen werden bei der Eroberung zerstört. Beim Hauptverteidiger wird unter Umständen eine 36h Gebäudeeinsturzfrist ausgelöst falls die Gebäudeunterstützungslevel nicht mehr bereit gestellt werden können durch das Feld. Der Eroberer erhält unter Umständen Gebäudeunterstützungslevel als auch Produktionsunterstützungslevel (siehe üppige Felder/Einöde I/Einöde II).

Eine ausgelöste Gebäudeeinsturzfrist kann teils oder ganz dann zurückgenommen werden, wenn durch das eroberte Feld teilweise oder ganz einsturzgefährdete Level abgedeckt werden.

Kapitulations - Ressourcen

Der Hauptangreifer erhält nach folgender Regel die durch das Feld unterstützen Ressourcen:

Zusatzsatz = 0.003 bei Einöde II sonst 0.005

Ressource - Höhe = ((Felderwertigkeit * Zusatzsatz) + 0.025) * Ressourcenwert in Schatzkammer

Zusätzlich kann er eine Zufallsressource mit folgender Höhe erbeuten (auch bei Wüste):

Zufallsressource - Höhe = ((Felderwertigkeitssumme * 0.005) + 0.025) * Ressourcenwert in Schatzkammer

Bedingung ist aber, dass die Ressourcen auch transportiert werden können. Gutgeschrieben werden sie allerdings sofort.

Einschränkungen

Es gibt keine. Eine Hoheit kann "unendlich" oft erobern und erobert werden.

Eindeutige ID: #1000

Verfasser: Philipp Förmer

Letzte Änderung der FAQ: 2011-10-29 22:46