

Kampfsystem: Kampfpunkte

Die nach einem Kampf ausgeschütteten Kampfpunkte ergeben sich aus den Basiskampfpunkten für getöteten Einheiten multipliziert mit einem gesinnungsspezifischen Faktor.

Kampfpunkte := Gesinnungsfaktor * Summe(Basiskampfpunkte getötete Einheiten)

Der gesinnungsspezifische Faktor ist wie folgt:

Makellos: 110%

Gerecht: 105%

Neutral: 100%

Tyrannisch: 95%

Dämonisch: 85%

Eindeutige ID: #1015

Verfasser: Philipp Förmer

Letzte Änderung der FAQ: 2011-10-30 14:39