

Kampfsystem: Multiple Schlachten/Bündnissystem Bezug

Das Kampfsystem unterstützt Schlachten mit beliebig vielen Angriffsverbänden. Die Schlacht um ein Feld kann sich in beliebig viele Teilschlachten zergliedern.

Eine Teilschlacht hat genau eine Angreiferfraktion, eine Verteidigerfraktion und eine neutrale Fraktion, die sich nicht ins Kampfgeschehen der Teilschlacht einmischt. Für jede Teilschlacht wird initial ein Hauptangreifer bestimmt. Für die erste Teilschlacht ist der Hauptangreifer derjenige Verband, der als erstes auf dem Reich eingetroffen ist. Wenn dadurch keine eindeutige Auflösung möglich ist, wird unter den ausgewählten Verbänden derjenige Verband ausgewählt, der zeitlich gesehen als erstes entsandt worden ist. Für Teilschlachten 2-N erfolgt die Auswahl analog für die verbleibenden Angriffsverbände.

Anschliessend findet die Fraktionsbildung nach folgenden Regeln statt.

- R1: Private Bündnisse und Feindschaften zählen mehr als Allianzbündnisse und Allianzfeindschaften.
- R2: Mitglieder der gleichen Allianz sind automatisch miteinander verbündet, sofern nicht R1 greift.
- R3: Laufende Bündnisanfragen werden wie ein Bündnis gewertet.
- R4: Bei der Fraktionsbildung wird nur der Status zum Hauptangreifer und Hauptverteidiger berücksichtigt.

Durch die Regelung ergibt sich folgende Status-Matrix für einen Angriffsverband:

Hauptangreifer: verbündet, Hauptverteidiger: verbündet => Neutrale Fraktion.

Hauptangreifer: verbündet, Hauptverteidiger: neutral => Angriffsfraktion.

Hauptangreifer: verbündet, Hauptverteidiger: verfeindet => Angriffsfraktion.

Hauptangreifer: neutral, Hauptverteidiger: verbündet => Verteidigerfraktion.

Hauptangreifer: neutral, Hauptverteidiger: neutral => Angriffsfraktion.

Hauptangreifer: neutral, Hauptverteidiger: verfeindet => Angriffsfraktion.

Hauptangreifer: verfeindet, Hauptverteidiger: verbündet => Verteidigerfraktion.

Hauptangreifer: verfeindet, Hauptverteidiger: neutral => Neutrale Fraktion.

Kampfsystem: Multiple Schlachten/Bündnissystem Bezug

Hauptangreifer: verfeindet, Hauptverteidiger: verfeindet => Neutrale Fraktion.

Eine Teilschlacht ist beendet, wenn Angriffsfraktion oder Verteidigungsfraktion handlungsunfähig sind, also z.B. vernichtet. Sofern möglich findet anschliessend eine erneute Teilschlacht statt, bei der auch der Feldeigentümer gewechselt haben kann und vorherige Fraktionspartner nun gegeneinander kämpfen.

Eindeutige ID: #1018

Verfasser: Philipp Förmer

Letzte Änderung der FAQ: 2011-10-30 15:34