

# Kampfsystem: Gesinnung

Die Gesinnung eines Spielers wird durch die Art und Weise wie er seine Kämpfe führt geprägt. Die Gesinnung beeinflusst nicht nur das äußere Erscheinungsbild, sondern auch die Höhe der Kampfpunkte die gutgeschrieben werden. Zur Ermittlung der Gesinnung wird ein separates Punktekonto geführt. Alle Wirtschafts- und Kampfpunkte eines Spielers werden auch auf das Gesinnungskonto addiert.

Das Gesinnungspunktekonto wird wie folgt durch die Kampfarm und welche Rolle im Kampf eingenommen wird beeinflusst.

Punkte := Kampfpunkte + Wirtschaftspunkte

Punktendifferenz(SpielerA, SpielerB) = Punkte Spieler A - Punkte Spieler B

Verteidigerfraktion (vernichtet von Angreiferfraktion)

Falls Punkte Verteidiger < Punkte Hauptangreifer, dann +5% Punktendifferenz(Hauptangreifer, Verteidiger)

sonst, 0

Angreiferfraktion (vernichtet Verteidigerfraktion)

Eroberung

Falls Punkte Angreifer > Punkte Hauptverteidiger, dann -5% |Punktendifferenz(Hauptverteidiger, Angreifer)|

sonst, +5% |Punktendifferenz(Hauptverteidiger, Angreifer)|

Plünderung und Brandschatzen

-10% |Punktendifferenz(Hauptverteidiger, Angreifer)|

Angreiferfraktion (wird von Verteidigerfraktion vernichtet)

+5% Punktendifferenz(Hauptverteidiger, Angreifer)

Aufschlüsselung der Gesinnungsstufen

Makellos, falls Gesinnungspunkte  $\geq 1.3 \cdot$  (Kampfpunkte + Wirtschaftspunkte).

Gerecht, falls Gesinnungspunkte  $\geq 1.15 \cdot$  (Kampfpunkte + Wirtschaftspunkte) und keine andere Stufe greift.

Neutral, falls Gesinnungspunkte  $\geq 0.851 \cdot$  (Kampfpunkte + Wirtschaftspunkte) und keine andere Stufe greift.

Tyrannisch, falls Gesinnungspunkte  $> 0.7 \cdot$  (Kampfpunkte + Wirtschaftspunkte) und keine andere Stufe greift.

Dämonisch, sonst.

# Kampfsystem: Gesinnung

Eindeutige ID: #1005

Verfasser: Philipp Förmer

Letzte Änderung der FAQ: 2011-10-29 22:45