

KolonialKampf

Version 2.0

Grobkonzept
Kampfsystem

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	4
1.1 Versionen.....	4
1.2 Über dieses Dokument.....	4
1.3 Textformatierungen.....	4
2. Kampfsystem.....	5
2.1 Eigenschaften.....	5
2.1.1 Eigenschaft Lebensenergie.....	5
2.1.2 Eigenschaft Angriffspunkte.....	5
2.1.3 Eigenschaft Verteidigungspunkte.....	6
2.1.4 Eigenschaft Waffenschadenspunkte.....	6
2.1.5 Eigenschaft Rüstungspunkte.....	6
2.1.6 Eigenschaft Kampftyp.....	6
2.2 Kampfablauf.....	7
2.2.1 Ablauf eines Einzelkampfes.....	7
2.2.2 Kritische Treffer.....	8
2.3 Angriffstypen.....	9
2.3.1 Flotte versenken.....	9
2.3.2 Plündern.....	9
2.3.3 Brandschatzen.....	9
2.3.4 Kolonisieren.....	9
3. Eine Schlacht.....	10
3.1 Phase 1.....	10
3.2 Phase 2.....	10
3.3 Phase 3.....	11
3.4 Phase 4.....	12
3.5 Phase 5.....	12
3.6 Phase 6.....	12
3.7 Phase 7.....	12
3.8 Phase 8.....	12
3.9 Phase 9.....	13
4. Einheitenwerte und Eigenschaften.....	14
4.1 Einheitentypen.....	14
4.2 Waffenwerte.....	14
4.3 Angriffswerte.....	15
4.4 Verteidigungswerte.....	15
4.5 Rüstungswerte.....	16
4.6 Lebensenergie.....	16
5. Der Kampf.....	17
5.1 Kampfberichte.....	17
5.1.1 Kurzer Kampfbericht.....	17
5.1.2 Ausführlicher Kampfbericht.....	17
5.1.3 Regelmässiger Kampfbericht.....	17
5.2 Kampf abbrechen.....	18
5.3 Punkte.....	18
5.3.1 Was sind Siegpunkte?	18
5.3.2 Wofür sind Siegpunkte?.....	18

5.3.3 Was ist die Kriegsherrenliste?.....	18
5.4 Kampfpunkte.....	19
5.4.1 Was sind Kampfpunkte?.....	19
5.4.2 Wofür sind Kampfpunkte?.....	19

1. Einleitung

1.1 Versionen

<i>Version</i>	<i>Autor</i>	<i>Freigebender</i>	<i>Datum</i>	<i>Änderungen</i>
0.1	Marco Frischkorn		14.03.2006	Erster Entwurf

1.2 Über dieses Dokument

Dieses Dokument dient dazu die Anforderungen an KolonialKampf 2 zu definieren und deren Umsetzung klar vorzuschreiben. Dinge welche nicht in diesem Dokument stehen werden nicht umgesetzt. Änderungen werden jeweils nur dann umgesetzt wenn eine Freigabe erfolgte.

Dies dient dazu ein 4-Augen Prinzip einzuführen und konzeptionelle Fehler zu verringern.

1.3 Textformatierungen

Je nach Autor ist eine der folgenden Textformatierungen zu wählen:

<i>Autor</i>	<i>Textformatierungen</i>
MrMarco	<i>Courier 8 in Light Red</i>
Abuzeus	<i>Courier 8 in Blue 7</i>
Pumu	<i>Courier 8 in Light Green</i>

Änderungen am Dokument werden vom Hauptautoren MrMarco zusammen geführt und mit einer **Textmarkierung in Gelb unterlegt**.

2. Kampfsystem

2.1 Eigenschaften

Im Kampfsystem gelten für jede Einheit die im Spiel vorkommt die folgenden Eigenschaften:

- Lebensenergie
- Angriffspunkte
- Verteidigungspunkte
- Waffenschadenspunkte
- Rüstungspunkte

Zu diesen Eigenschaften kommen noch Eigenschaften für den aktiven bzw. passiven Kampf hinzu.

2.1.1 Eigenschaft Lebensenergie

Die Lebensenergie ist der wichtigste Wert. Im Kampf wird er bei jedem Schaden um den jeweiligen Schadenswert verringert. Ist die Lebensenergie bei 0 oder unter 0 angekommen, so stirbt der Soldat.

2.1.2 Eigenschaft Angriffspunkte

Jeder Soldatentyp hat aufgrund seiner ihm eigenen Ausbildung einen stärkeren oder schwächeren Angriffswert. So ist z.B. ein nicht ausgebildeter Seemann im Kampf schlechter als ein wesentlich besser ausgebildeter Schwertkämpfer.

2.1.3 Eigenschaft Verteidigungspunkte

Genau wie bei den Angriffspunkten sieht es auf dem Verteidigungswert aus. Wobei hier noch die Eigenarten der verschiedenen Waffen zutrage kommen. Ein Bogenschütze kann sich mit seinem Bogen nicht wirklich gut Verteidigen. Von daher hat er auch einen schlechteren Wert als ein Schwertkämpfer.

2.1.4 Eigenschaft Waffenschadenspunkte

Die Waffenschadenspunkte sind dafür da um die Stärken der jeweiligen Waffentypen hervor zu heben. So kann man mit einem Schwert wesentlich mehr Schaden erzeugen, als mit einem Entermesser.

2.1.5 Eigenschaft Rüstungspunkte

Da man im Kriegsfall wohl kaum in Unterhosen auf das Schlachtfeld rennt, haben wir auch in KK2 Rüstungen. Der Rüstungswert selbst sagt aus, wieviele Schadenspunkte sie abblocken können.

2.1.6 Eigenschaft Kampftyp

Der Kampftyp definiert ob eine Einheit eher für den Angriff oder die Verteidigung geeignet ist. So kann man z.B. den Hellebardier nicht zum Angriff einsetzen. Er ist aber für die Verteidigung der eigenen Inseln besser geeignet als alle anderen Einheiten. Dies kann man schon alleine an seinen einzelnen Werten erkennen.

2.2 Kampfablauf

Bevor wir jetzt zu den jeweiligen Werten selbst kommen, muß ich noch kurz den Ablauf eines Einzelkampfes erklären. Unter einem Einzelkampf ist der Kampf einer Einheit gegen eine andere bis zum Tode zu verstehen.

Der Kampf selbst läuft Rundenbasierend. Damit eine gewisse Fairness vorhanden ist, werden in jeder Runde sowohl die Angriffe vom Angreifer, als auch die Gegenangriffe des Verteidigers ermittelt.

Weiterhin muß noch die Bedeutung von 1W und 1W20 erklärt werden. Unter einem 1W ist ein ganz normaler 6 Seitiger Würfel zu verstehen. Ein 1W20 ist das Gegenstück, aber mit 20 Seitenflächen und somit den Werten 1 bis 20.

2.2.1 Ablauf eines Einzelkampfes

Zuerst einmal kommt der Angreifer selbst zum Zuge. Er würfelt mit einem W20. Er muß mit dem Würfelergebnis innerhalb des für ihn maximalen Angriffswertes liegen. Bei einem Schwertkämpfer würden die Zahlen 1 bis 13 einen Erfolgreichen Angriff darstellen.

Jetzt kommt der Verteidiger ran. Auch er würfelt mit einem W20, muß dabei aber mit dem Würfelergebnis innerhalb seines Verteidigungswertes bleiben. Bei einem Hellebardier würde demnach dann ein Wert von 1 - 12 für eine Erfolgreiche Verteidigung gelten.

Wir gehen jetzt mal davon aus, das er eine 13 gewürfelt hat. Somit ist die Verteidigung fehlgeschlagen.

Jetzt würfelt der Angreifer die durch seine Waffe erzeugten Schadenspunkte aus. Bei einem Schwertkämpfer ist dies ein 1W+4.

Moment! 1W+4 ?

Dies bedeutet das das Würfelergebnis eines normale 6 Seitigen Würfels um 4 erhöht wird.

Der Angreifende Schwertkämpfer würfelt jetzt und hat Beispielsweise eine 5 gewürfelt. Somit hat er 5 + 4 Schadenspunkte mit seiner Waffe erzeugt.

Bevor wir jetzt aber die Schadenspunkte von der Lebensenergie des Verteidigers abziehen, prüfen wir vorher noch ob er eine Rüstung hat und wie hoch deren Wert ist.

Der Hellebardier hat einen Rüstungsschutz von 4. Somit werden 4 Schadenspunkte abgeblockt. Der Hellebardier erleidet also nur 5 (9 - 4) Schadenspunkte.

Diese werden jetzt von seiner Lebensenergie abgezogen.

Somit ist die Aktionsrunde des Angreifers beendet. Jetzt werden die Rollen getauscht und der Verteidiger selbst greift an. Auch hier gehen wir genau so vor wie beim Angreifer vorhin selbst.

2.2.2 Kritische Treffer

Um das Kampfsystem noch ein wenig aufzupolieren gibt es sogenannte Kritische Treffer.

Ein Kritischer Treffer ist wenn der Angreifende eine 1 mit dem W20 würfelt. Der Verteidiger wird dann von dem Angriff so überrascht, das er sich nicht mehr verteidigen kann. Die Schadenspunkte werden aber trotzdem um den Rüstungswert des Verteidigers verringert.

Im Ausgleich dazu gibt es noch die perfekte Verteidigung. Würfelt der Verteidigende mit dem W20 eine 1, so kann er mit einem W6 die Schadenspunkte auswürfeln, welche dem Angreifenden mit Abzug des eigenen Rüstungswertes abgezogen werden.

Weiterhin gibt es auch den vollkommen Mißglückten Angriff. Würfelt der Angreifer mit dem W20 eine 20, dann war es so tolpatschig das er über seine eigenen Füße gefallen ist und sich dabei mit seiner eigenen Waffe verletzt hat. Hier werden dann die Schadenswerte der eigenen Waffe abzüglich des eigenen Rüstungswertes von der Lebensenergie des Angreifers abgezogen.

2.3 Angriffstypen

2.3.1 Flotte versenken

Es wird gekämpft bis entweder der Angreifer oder der Verteidiger keine Flotte mehr hat und dann bei einem Sieg werden die nicht-militärischen Schiffe zerstört und die Flotte kehrt zurück.

2.3.2 Plündern

Nach dem Versenken der Flotte erfolgt ein Bodenkampf, nach dessen Sieg Rohstoffe eingesammelt werden und man nach Hause fährt.

2.3.3 Brandschatzen

Wie beim Plündern auch müssen erst die Schiffe und dann die Bodeneinheiten besiegt werden, anschließend werden Rohstoffe eingesammelt, nur werden hierbei auch noch Gebäude beschädigt.

2.3.4 Kolonisieren

Nach dem Besiegen der Flotte und Bodentruppen muss noch das Haupthaus eingenommen werden, erst wenn das Gefallen ist, gilt eine Insel als besiedelt.

Dabei ist zu beachten, dass die Hauptinsel eines Spielers nicht kolonisiert werden kann.

3. Eine Schlacht

Eine Schlacht selbst besteht aus vielen vielen Einzelkämpfen, welche nach einem von uns definierten Schlachtplan ablaufen.

3.1 Phase 1

Der Angreifer kommt mit seinen Schiffen bei der Insel des Verteidigers an. Bis zu diesem Zeitpunkt kennt dieser nicht die Absicht mit welcher diese Schiffe zu ihm fahren. Aber je nach Ausbaustufe des Wachturms, wie viele und welche Schiffe kommen.

3.2 Phase 2

In dieser Phase kämpfen nur die Schiffe gegeneinander, und der Verteidiger geht zum Gegenangriff über. Zusätzlich zu den Schiffen des Verteidigers kommen auch dessen Mauergeschütze zum Einsatz.

Wobei diese immer dann schießen, wenn alle Schiffe des Angreifers einmal gefeuert haben.

Phase 2 geht so lange, bis eine der beiden Kriegsparteien keine Kampffähigen Schiffe mehr hat.

Kampffähige Schiffe sind Schiffe, welche mit Waffen bestückt sind. Transportschiffe oder unbewaffnete halten sich aus dem Kampfgeschehen raus.

Nun hängt es davon ab welche Partei keine Kampffähigen Schiffe mehr hat.

Hat der Verteidiger keine mehr, dann kommen wir jetzt zu Phase 3.

Hat der Angreifer keine mehr, dann kommen wir jetzt zu Phase 9.

3.3 Phase 3

Der Verteidiger selbst hat keine Schiffe mehr. Nun hängt es davon ab welcher Angriffstyp gewählt wurde.

Beim Angriffstyp "Flotte versenken" werden nun alle anderen Schiffe des Verteidigers vernichtet und es geht bei Phase 4 weiter.

Beim Angriffstyp "Plündern", "Kolonisieren" oder "Brandschatzen" machen wir normal weiter.

Und zwar wird jetzt von den Kampffähigen Schiffen aus eine volle Breitseite auf die Mauer abgegeben. Die maximal 20 Stufen der Mauer sind als Maueranzahl zu verstehen. Da auf jeder Mauer sich neben den Kanonen noch Bogenschützen und Co. (also Soldaten mit Fernwaffen) befinden können, wird zuerst versucht die Mauerstufe zu reduzieren und damit auch die Verteidiger.

Nach dieser Breitseite stürmen die Fußtruppen von den Schiffen in Richtung Mauer.

Solange noch eine Mauer steht, ist die dahinter befindliche Stadt geschützt und die Fußtruppen können selbst nur mit Fernwaffen gegen die Verteidiger auf der Mauer selbst kämpfen. Nahkämpfe sind bis zu diesem Zeitpunkt noch nicht möglich.

Sobald der letzte Verteidiger auf der Mauer gefallen, oder keine Mauer mehr da ist, wird mit dem Sturm der Stadt begonnen.

Und hier kommt dann der Nahkampf zum Zuge. Es geht dann solange weiter bis eine der folgenden Bedingungen erfüllt wurde:

1. Kein Angreifer mehr übrig. Weiter zu Phase 5.
2. 2. So viel geplündert das die Ladekapazität erschöpft ist. Weiter zu Phase 6.
3. 3. Das Ziel wurde vernichtet und/oder die Ladekapazität ist erschöpft (Brandschatzen). Weiter zu Phase 7.
4. 4. Kein Verteidiger mehr da und das Haupthaus wurde eingenommen (Kolonisieren). Weiter zu Phase 8.

3.4 Phase 4

Sobald die Flotte des Verteidigers vernichtet wurde, fährt der Angreifer zurück nach Hause. Der Auftrag wurde erledigt.

3.5 Phase 5

Da nichts mehr da ist was kämpfen kann, fliehen die verbliebenen Schiffe des Angreifers nach Hause.

3.6 Phase 6

Auftrag erledigt, Beute verstaut, verbliebene Soldaten an Bord, ab nach Hause.

3.7 Phase 7

Auftrag erledigt, Beute verstaut, verbliebene Soldaten an Bord, ab nach Hause.

3.8 Phase 8

Auftrag erledigt und ab nach Hause. Die verbliebenen Soldaten werden direkt auf dieser Insel stationiert. Sollte nicht genügend Platz in der Kaserne sein, dann fahren die Überschüssigen mit den Schiffen zurück nach Hause.

3.9 Phase 9

Hust Da gibt es nichts mehr was noch kämpfen oder zurück kehren könnte.

4. Einheitenwerte und Eigenschaften

4.1 Einheitentypen

In KolonialKampf 2 gibt es wie in KolonialKampf 1 die gleichen Einheitentypen.

Nicht jeder Einheitentyp kann für einen Angriff verwendet werden. Wie folgt definieren wir die Einheitentypen und ihre Angriffs- oder Verteidigungsmöglichkeit.

<i>Einheitentyp</i>	<i>Angriff</i>	<i>Verteidigung</i>
Seemann	X	X
Schwertkämpfer	X	X
Hellebardier		X
Bogenschütze	X	X
Armbrustschütze	X	X
Musketier	X	X
Ballista		X
Katapult	X	X
Kanone	X	X

4.2 Waffenwerte

Jede Waffe hat mehr oder weniger unterschiedliche Eigenschaften und diese spiegeln sich in den Würfelwertigkeiten wieder.

<i>Waffe</i>	<i>Würfelwert</i>
Entermesser	1W
Schwert	1W+4
Hellebarde	1W+4
Bogen	1W+4
Armbrust	1W+6
Ballista	2W+4
Katapult	2W+2
Kanone	3W+0

4.3 Angriffswerte

Jede Einheit hat je nach Ausbildung und ihren Grundlegenden Eigenschaften unterschiedliche Angriffswerte.

<i>Einheitentyp</i>	<i>Angriffswert</i>
Seemann	8
Schwertkämpfer	13
Hellebardier	12
Bogenschütze	12
Armbrustschütze	11
Musketier	13
Ballista	7
Katapult	9
Kanone	10

4.4 Verteidigungswerte

Neben den Angriffswerten hat jede Einheit auch noch Verteidigungswerte welche ihre Stärke bei der Abwehr von Angriffen widerspiegelt.

<i>Einheitentyp</i>	<i>Verteidigungswert</i>
Seemann	6
Schwertkämpfer	10
Hellebardier	11
Bogenschütze	6
Armbrustschütze	6
Musketier	8
Ballista	0
Katapult	0
Kanone	0

4.5 Rüstungswerte

Da kein Soldat nackt durch die Gegend rennen müssen wir natürlich auch noch die Rüstungswerte berücksichtigen, welche den Schaden bei einem Treffer mindern.

<i>Einheitentyp</i>	<i>Rüstungswert</i>	<i>Rüstungstyp</i>
Seemann	1	Normale Kleidung
Schwertkämpfer	3	Lederrüstung
Hellebardier	4	Kettenhemd
Bogenschütze	2	Wattierter Waffenrock
Armbrustschütze	2	Wattierter Waffenrock
Musketier	3	Lederrüstung
Ballista	5	n/a
Katapult	5	n/a
Kanone	5	n/a

4.6 Lebensenergie

Logischerweise besitzt jeder Einheitentyp eine individuelle Menge an Leben. Ist diese durch Schaden aufgebraucht stirbt er und wird aus dem Kampf entfernt.

<i>Einheitentyp</i>	<i>Lebensenergie</i>
Seemann	20
Schwertkämpfer	30
Hellebardier	30
Bogenschütze	25
Armbrustschütze	25
Musketier	30
Ballista	40
Katapult	40
Kanone	50

5. Der Kampf

5.1 Kampfberichte

Zu jedem Kampf gehört ein Kampfbericht. Diesen gibt es in 3 Ausführungen.

5.1.1 Kurzer Kampfbericht

Der kurze Kampfbericht wird immer erstellt. Er stellt die Zusammenfassung am Ende des gesamten Kampfes dar.

Er beinhaltet neben der Auflistung der verlorenen Einheiten, auch die weiteren Informationen wie Siegpunkte, Kampfpunkte, erreichte Ziele und noch viele weitere Informationen.

5.1.2 Ausführlicher Kampfbericht

Für die Verrückten unter uns wird hier JEDER Zug ausführlich aufgeführt. Wer meint das zu brauchen, der sollte sich über die Datenmenge nicht wundern. Wir reden hier von ein paar Hundert MB bei großen Kämpfen.

Gerade wegen dieser Größe wird dieser Kampfbericht nur nach persönlicher Anfrage bei mir für den jeweiligen User freigeschaltet. Und meine Standardantwort wird nein lauten, bis mir jemand wirklich gute Gründe vorlegt die mich vom Gegenteil überzeugen können.

5.1.3 Regelmässiger Kampfbericht

Alle 15 Minuten bekommen beide Kriegsparteien einen Kampfbericht, in welchem die Verluste, schon erreichte Ziele und die Stärke vom Gegner aufgeführt sind.

Dieser Kampfbericht ist standardmässig abgeschaltet und muß von euch vor dem jeweiligen Kampf aktiviert werden. Er ist NUR für den dann laufenden Kampf aktiv!

5.2 Kampf abbrechen

Wie kann man jetzt einen Kampf abbrechen?

Der Verteidiger gar nicht!

Der Angreifer muß ein Schiff (je schneller desto besser) zur umkämpften Insel mit dem Auftrag "Kampfabbruch" schicken. Sobald dieses dort eintrifft werden die dort befindlichen Einheiten abgezogen.

5.3 Punkte

5.3.1 Was sind Siegpunkte?

Siegpunkte sind Punkte, welche der Angreifer erhält, wenn seine Einheiten die gesteckten Ziele (erobern, plündern etc.) erreicht haben. Je nach Stärke des Verteidigers bekommt er mehr oder weniger Siegpunkte.

Sollte der Verteidiger gewinnen, dann bekommt der Angreifer keine Siegpunkte, dafür der Verteidiger die maximale Anzahl der für den Angreifer erreichbaren Siegpunkte.

5.3.2 Wofür sind Siegpunkte?

Die Siegpunkte dienen als eine Art Erfahrungspunkte. Je mehr ein Spieler hat, desto höher rückt er im Rang der Kriegsherrenliste auf. Sie haben keinen Einfluß auf andere Eigenschaften oder Werte.

5.3.3 Was ist die Kriegsherrenliste?

Die Kriegsherrenliste stellt eine zusätzliche ALLIANZINTERNE Rangliste für die Kriegstreibenden Spieler dar. Die dahinter liegenden Punkte sind jeweils nur der jeweiligen Allianz zugänglich, in welcher der Spieler ist. Eine Spielübergreifende Kriegsherrenliste ist nicht vorgesehen. Grund ist, das man sonst darüber die wirkliche Stärke eines Spielers ermitteln könnte.

5.4 Kampfpunkte

5.4.1 Was sind Kampfpunkte?

Für jeden Kampf bekommt ein Spieler Kampfpunkte. Diese richten sich danach, wieviele Einheiten der Gegenseite man erledigt hat. Für jeden Einheitentyp gibt es unterschiedliche viele Punkte.

<i>Einheitentyp</i>	<i>Punkte</i>
Seemann	1
Schwertkämpfer	3
Hellebardier	4
Bogenschütze	2
Armbrustschütze	2
Musketier	3
Ballista	10
Katapult	10
Kanone	10

5.4.2 Wofür sind Kampfpunkte?

Kampfpunkte beeinflussen die Anzahl der Siegpunkte pro gewonnenen Kampf. Je stärker der Spieler im Vergleich zu dem anderen Spieler ist, desto weniger Kampfpunkte erhält er. Dies geht soweit, das man bei einer gewaltigen Übermacht sogar Negative Kampfpunkte erhält und dadurch der Verteidiger sogar Siegpunkte bekommt, wenn er verloren hat.

Negative Kampfpunkte kann man bekommen, wenn ein starker Spieler einen schwachen Spieler angreift, welcher erst vor kurzem den Newbeeschutz verloren hat.

Negative Kampfpunkte beeinflussen auch die Gesinnung. Je mehr Negative Kampfpunkte man in einem Kampf erhält, um so schneller sinkt die Gesinnung des Spielers.

Dies haben wir eingeführt um das sogenannte Farmen der Newbees zu bestrafen. Verhindern können wir es dadurch aber trotzdem nicht, was wir auch nicht wollen.

Kampfpunkte sind jeweils nur für den gerade laufenden Kampf gültig und haben keinen Einfluß auf andere Kämpfe.

