RA- Eu4 Punktesystem

Inhaltsverzeichnis

- 1 1. Kurz gesagt:
  - 1.1 1.1
  - 1.2 1.2
- 2 2. Detaillierter halt:
  - 2.1 2.1 Wie kommen diese Punkte zustande?
  - 2.2 2.2 Wichtige Werte für uns zum Bewerten.
  - 2.3 2.3 Wird Spieler skill mit einbezogen?
  - 2.4 2.3 Wann erhöhen wir die insgesamt Punktzahl?
  - 2.5 2.4 Warum nutzen wir dieses komplizierte Punktesystem?

Wie funktioniert eigentlich unser Punktesystem?

1 1. Kurz gesagt:

1.1 1.1

Es gibt eine gesamte Punkteanzahl, die sagt aus, wie viele Bündnisse du haben kannst. Mal ein Beispiel,

du bist eine durchschnittlich stärkere Nation als andere. Darum bist du 4 Punkte wert (Glückwunsch an der Stelle),

die gesamte Punkteanzahl liegt bei 7 Punkten, du rechnest dich dann ab also 7(Gesamt Punktzahl)-4(deine Punktzahl)=3. Du kannst also einen anderen Spieler alliieren der 3 Punkte wert ist, oder einen der z. B. 2 wert ist und einen kleinen dude, der eine 1 wert ist.

1.2 1.2

Was mache ich, wenn ich jemanden Angreife oder Verteidige, der über seinem Bündnis Punkte Limit ist?

- Wir haben die Regelung das ihr euch dann ein Bündnis eurer Wahl aussuchen dürft, welches Rauspeacen muss

- Halten sich die Spieler nicht daran, holt bitte einen Admin!

2 2. Detaillierter halt:

2.1 2.1 Wie kommen diese Punkte zustande?

-Innerhalb der Woche wird versucht immer einmal mit mehreren Admins die Nationen zu betrachten, um ein Bias einer Person auszuschließen. In extremen Fällen, wenn Leute das Urteil anzweifeln, werden andere erfahrene Spieler hinzugezogen,

die unsere Bewertung nochmal bewerten sollen.

-Innerhalb der laufenden Runde – im Optimalfall, was bei unseren großen Runden so gut wie immer der Fall sein sollte, haben wir einen OBS. Dieser OBS ist dafür da ingame Fragen zu Regel technischen Sachen zu beantworten,

allerdings auch um Nationen neu zu bewerten.

-Das passiert natürlich nicht, wenn du mal eine Devclick mehr machst, ein gutes Beispiel ist hier z. B. ein Frankreich im Zeitalter des Absolutismus,

Frankreich hat hier die Möglichkeit "French Musketeers“ zu picken, was ihm schlagartig 20 % Land fire Damage bringt.- auf jeden Fall einen Blick unserer Admins wert. Oder jemand hat eine Kombination aus Metaideen fertig,

was ihm einen starken Boost gibt, es kann auch sein das 2 Spieler sich bekämpfen und der Gewinner sehr viel gedevtes Land aus dem Verlierer herausschneidet,

ein Blick wert, ob nicht eine Nation einen Punkt weniger wert ist und eine einen Punkt mehr. Dazu muss man Wissen das diese Punkte im Verhältnis zueinander stehen,

das bedeutet, dass wir versuchen immer eine gewisse Verhältnismäßigkeit vom stärksten zum Schwächsten herzustellen.

2.2 2.2 Wichtige Werte für uns zum Bewerten.

-Qualität deiner Truppen

-Quantität deiner Truppen

-Deine Economy

-Die Stabilität deines Landes (Hiermit ist nicht nur gemeint, wie oft Rebellen bei dir auftauchen, sondern auch wie stabil dein Land Meta technisch aufgebaut ist. Meta gedevte Länder sind z. B. in der Lage viel mehr in Deathwars zu bluten bevor sie auseinanderfallen)

2.3 2.3 Wird Spieler skill mit einbezogen?

-Das ist eine oft gestellte Frage, allerdings ist Spieler skill kein messbarer Wert und jeder Spieler spielt mal besser und mal schlechter. Darum wird das hier nicht beachtet.

2.4 2.3 Wann erhöhen wir die insgesamt Punktzahl?

Das ist von 2 unterschiedlichen Faktoren abhängig, wenn einzelne Nationen zu stark werden, allerdings, auch wenn wir merken, dass die Lobby sich dahingehend entwickelt, dass größere Kriege gefordert werden.

- Im Earlygame wäre es unangenehm, wenn ganz Europa komplett dabei wäre, die Leute könnten sich nicht so frei entwickeln, hier sollen die Kriege noch lokaler sein, was ja auch die Größe der Länder widerspiegelt

- Im Midgame gibt es schon die ersten Großmächte und es zeichnen sich etwas größere Konflikte ab, die allerdings größtenteils auf Ihre Kontinente beschränkt sind

- Im Lategame sind größtenteils die Grenzen schon abgesteckt, vereinzelt brechen noch Kriege aus, aber viele große Mächte zeichnen in ihren Farben die Karte, hier wird es Zeit für kontinentale Kriege oder vielleicht sogar schon Weltkriege!

2.5 2.4 Warum nutzen wir dieses komplizierte Punktesystem?

- Der Hauptgrund ist, dass es größere Nationen anfälliger dafür macht wieder schwächer zu werden, was wiederum Nationen, die schwächer sind, immer eine höhere Chance gibt zurückzukommen (z.b. bei einem Max 2 Player System kann sich der Stärkste seine Allianzen

aussuchen und ist logischerweise schwerer vom Thron zu stoßen, was die gesamte runde nicht so Individuell gestaltet)

- Das Punktesystem liefert Gründe, kleinere Nationen als Allianz zu wählen

- Das System ist nicht perfekt, allerdings hat jedes uns bekannte andere System mehr oder sagen wir mal für uns relevantere Nachteile.

Eine Erklärung unseres Punktesystems (gez. Ketoadapted)