

GN Test-Runde Regeln 2.0

Inhaltsverzeichnis

1. Regeländerungen	1
2. Motivation/Erklärung zu den Regeländerungen	3
3. Zusammenfassend	8

1. Regeländerungen

1.1 Grundlegendes

Jeder Spieler beginnt mit 300 Metallexen und 1 Mio Metall und 1 Mio Kristall und 1 SVS und 20 Asteroiden.

Die Ticklänge ist 5 Minuten.

Es gibt keine Ticks zwischen 0 Uhr und 6 Uhr früh.

1.2 Ally-/Gala-/Meta-Änderungen

Eine Allianz kann aus bis zu 2 Galaxien bestehen.

Eine Galaxie kann bis zu 5 Spieler beinhalten.

Bündnisse/Metas sind vorerst deaktiviert.

Die Mindestgröße für eine Allianz beträgt 1 Spieler.

1.3 Angriffs-/Verteidigungsänderungen

Krieg ist deaktiviert/hat keine Funktion.

Die Angriffszeit bleibt bei 30 Ticks. (2.5 Stunden).

Die Deffzeit innerhalb der Gala/Ally wird verringert von 18 Ticks auf 6 Ticks

(30 Ticks – 6 Ticks = 24 Ticks = 2 Stunden verbleibende Zeit zu deffen).

Die Deffzeit innerhalb von Bündnissen wird verringert von 20 Ticks auf 12 Ticks

(30 Ticks – 12 Ticks = 18 Ticks = 1.5 Stunden verbleibende Zeit zu deffen).

Externes Verteidigen ist nicht möglich.

Die 6-fach-Grenze (Att-Grenze für mehrere Spieler) entfällt.

Die 4-fach-Grenze (Att-Grenze für einen Spieler) entfällt.

Es gibt eine neue 2-fach-Att-Grenze:

Spieler einer Galaxie, die nicht Teil einer Allianz ist, können maximal von der doppelten Punktezahl ihrer Galaxie gleichzeitig angegriffen werden.

Spieler einer Allianz, können maximal von der doppelten Punktezahl ihrer Meta, bzw. all ihrer Bündnisse gleichzeitig angegriffen werden.

Die Zeitdauer, für die Angriffe auf ein Ziel bzgl der 6-fach/4-fach-Grenze blockiert sind, beträgt momentan 5 Ticks nach dem letzten Orbittick einer angreifenden Flotte.

Diese Zeitdauer wird erhöht auf 10 Ticks nach dem letzten Orbittick einer angreifenden Flotte bzgl der 2-fach-Punkte-Grenze.

1.4 Forschungen

Jeder Spieler hat alle Forschungen freigeschaltet bis auf folgende:

Fregatten, Zerstörer, Leichtes Raumschütz, Jäger, Bomber, Kreuzer, Mittleres Raumschütz, Träger, Schlachter, Schweres Raumschütz, Offensive Flotte/Defensive Flotte.

Also alle Forschungen sind freigeschaltet, bis auf 2. Flotte und alle Einheiten nach Raumwerten.

Die jeweiligen Forschungen, die man benötigt, um die Einheiten an sich zu forschen, sind aber schon freigeschaltet (z.B. Nanofabriken oder Protonentorpedos), d.h. man kann sofort damit beginnen, Träger oder leichte Raumschütze zu forschen!

Cleps, Cancs, Ajs und Rubs sind freigeschaltet!

1.5 Scanänderungen

Alle Scannrichtungen werden freigeschaltet.

Scanblocker können nicht gebaut werden.

Scannen kostet keine Ressourcen.

1.6 Änderungen bzgl Bergungsressourcen

Alle Angreifer bekommen zusammen 40% Bergungsressourcen aller zerstörten Einheiten.

Alle Verteidiger bekommen zusammen 60% Bergungsressourcen aller zerstörten Einheiten.

1.7 Änderungen bzgl der Rangliste

Die Ally-/Gala/Meta-Ranglisten sollen nach Punkten sortiert sein statt nach (kumulierten) Exen.

1.8 NPCs

Es gibt erstmal keine NPCs.

1.9 Canc-/Clep-Änderungen

Der Angreifer bekommt nun nicht mehr 10% Exen pro Tick, wenn er mehr Cleps hat als die Verteidiger Cancs.

Stattdessen:

Der Angreifer bekommt 5% Exen pro Tick, solange er mindestens halb so viele Cleps hat wie die Verteidiger Cancs.

Der Verteidiger verliert 5% Exen pro Tick, solange der Angreifer mindestens doppelt so viele Cleps hat wie er Cancs.

2. Motivation/Erklärung zu den Regeländerungen

2.1 Erklärungen zu den Änderungen unter 1.1 Grundlegendes

Es ist sinnvoll, dass jeder ein paar Exen am Anfang hat, damit man gleich Cleps bauen kann und losfliegen kann. Sonst sind anfangs zu wenig Ziele da.

5 min Ticks: Es soll eher eine leicht schnellere Runde sein als die Hauptrunde, aber nicht so schnell wie die aktuelle Speed. Die Runde soll ein bisschen entspannter sein, deshalb wurden auch die Deffzeiten angepasst.

Keine Ticks zwischen 0 Uhr und 6 Uhr früh:

Der Vorteil davon ist, dass man nachts schlafen kann, bzw sich nicht um gn kümmern muss.

Der Nachteil: das führt erstmal dazu, dass man es schwieriger hat zu roiden. Denn am leichtesten roidet man in der Nacht, eben weil der Gegner evtl schläft.

Deshalb gibt es mehrere Regeländerungen, die einen Angriff erleichtern sollen, um diesen Nachteil auszugleichen:

→ keine Scanblocker, keine Scankosten → man sieht immer, was jeder hat und findet dadurch einfacher Ziele.

→ mehr Bergungsressourcen für die Verteidiger und weniger Punkte, die ihn angreifen können: dadurch kann dieser mehr Exen pro defensive Einheiten haben und ist dadurch leckerer und leichter zu roiden

→ Bergungsressourcen für den Angreifer: mehr Motivation für den Angreifer durchzuziehen, selbst wenn es teuer ist. Außerdem Motivation, Leute anzugreifen, mit dem Ziel Bergungsressourcen zu bekommen für zerstörte Einheiten. → neue Möglichkeit für Angriffe → mehr Ziele!

→ durch die Änderungen an den Bergungsressourcen werden die Angreifer gebufft.

Gleichzeitig müssen sie durch die 2-Punktgrenze im Gegensatz zu vorher schwächere eher gleichstarke Gegner angreifen.

Das wird dazu führen, dass es viel mehr Ziele geben wird, da kleinere, inaktive Spieler nun von viel weniger Punkten angegriffen werden können und aber auch noch mehr Bergungsressourcen bekommen. Dadurch können diese viel offensiver bauen und sind dadurch auch leckerer für die

Angreifer.

Dadurch kann wiederum viel mehr angegriffen werden (weil nun auf einmal Spieler Ziele sind, die vorher keine waren, weil man bei ihnen keine Exen bekommen hätte. Man aber nun mit diesen clashen kann und neben Exen auch noch Bergungsressourcen bekommen kann.)

Mehr zu den Erklärungen dieser Regeländerungen weiter unten.

2.2 Erklärungen zu 1.2 Ally-/Gala-/Meta-Änderungen

Spielern soll es erlaubt sein, in beliebiger Gruppengröße zusammen zu spielen.

Die Allygröße ab 1 Mitglied ist außerdem notwendig, weil es sonst zu unfairen Situationen mit der 2-Punkte-Grenze kommt.

(Ein Spieler kann von Punkten abhängig von seinen (Open-)Gala-Mitgliedern angegriffen werden)

Die Logik bzgl. des Ionensturms findet aber immer noch statt! (Zusammenlegung von Galen von wenigen Spielern)

Die Ally-/Galagrößen müssen anhand der zu erwartenden Spielern festgelegt werden. Ich erwarte nicht mehr Spieler als in der Speedrunde. Die Ally-Galagrößen können hier ein bisschen größer sein als in der Speed-Runde, aber es sollte nicht die Hälfte aller Spieler in einer Ally sein.

Falls die Anzahl der Spieler erheblich größer ist, so sollte die Gala-/Allygröße auch vergrößert werden. Außerdem können dann auch Bündnisse/Metas aktiviert werden.

Der Ionensturm soll weiterhin Galaxien, die wenig Spieler beinhalten, zusammenlegen.

Aber nicht Galaxien, die Bestandteil einer Allianz sind!

Wenn ein Spieler alleine eine Allianz gründet, so darf diese nicht vom Ionensturm zerstört werden!

2.3 Erklärungen zu 1.3 Angriffs-/Verteidigungsänderungen

Dadurch dass es schnellere Ticks gibt, wurde die Deffzeit stark verringert, damit man ähnlich viel Zeit hat zu deffen wie bei 15 min Ticks.

Das hat den Effekt, dass nun viel einfacher gedefft werden kann.

Aber: Durch den Shift, dass Angriffe öfter erfolgreich(er) sind, selbst wenn gedefft wird, kann es den Deffern damit erleichtert werden und es verringert nicht die Anzahl der (Angriffs-)Ziele im Spiel.

Beispiele für die 2-Punkte-Grenze:

Beispiel 1: ein Spieler in einer Galaxie, die in keiner Allianz ist, hat 40 Mio Punkte. Die anderen Spieler in seiner openGala haben zusammen 100 Mio Punkte. Er kann maximal von 280 Mio Punkten angegriffen werden. Seine Gala kann maximal von 280 Mio Punkten angegriffen werden.

Beispiel 2: Eine Meta mit gesamt 1800 Mio Punkten kann maximal von 3600 Mio Punkten angegriffen werden.

Beispiel 3: ein Spieler mit 50 Mio Punkten ist mit einem anderen Spieler mit 60 Mio Punkten in einer 2-Mann-Ally. Auf beide können zusammen nur maximal 220 Mio Punkte fliegen.

Also sowohl auf den einen 220 Mio Punkte als auch auf den anderen 220 Mio Punkte oder zusammen 220 Mio Punkte.

Durch die Änderungen bzgl. der Punktegrenzen können Allies/Galas/Metas unabhängig ihrer Größe aktiv am Spiel teilnehmen, ohne einen zu übermächtigen Gegner fürchten zu müssen.

Spieler können sich dadurch weniger defensiv und mehr offensiv bauen, da sie nicht mehr von so

starken Flotten angegriffen werden können.

Die Anzahl der Ziele bleibt dadurch erstmal konstant. Die Ziele bauen zwar dadurch offensiver, aber können ja dafür nur noch von 2-facher Punktezahl angegriffen werden.

Mehr Ziele werden es erst durch die Änderungen an den Bergungsressourcen für die Angreifer.

Mit diesen Änderungen ist es möglich, dass mehrere Allies zusammen eine Ally mit weniger Spielern angreifen, solange die Ally mit den weniger Spielern genug Punkte dafür hat.

Das ist auch so gewünscht! Wenn eine Ally alleine zu stark ist, darf diese natürlich von mehreren anderen (auch nicht verbündeten) Allies angegriffen werden.

Dies kann nie unverhältnismäßig/unfair sein, denn das wird von der 2-fach-Punkte-Grenze verhindert!

Man kann immer noch kleinere Ziele anfliegen, vor allem wenn diese in anderen Galas/Allies sind. Durch die Änderungen an den Bergungsressourcen ist es für einen erfolgreichen Att nicht mehr nötig, dass man viel stärker ist als der Verteidiger. Man kann auch erfolgreich angreifen, wenn der Verteidiger gleich stark ist.

Zu der erhöhten Zeitdauer bzgl der 2-Punkte-Grenze:

Das soll verhindern (zusammen mit der niedrigen Deffzeit), dass eine Ally von mehreren verschiedenen Allies hintereinander angegriffen wird (die zusammen mehr als die 2-fachen Punkte haben), und dadurch nicht beide Angriffe gedefft werden können.

Mit dieser Änderung haben die Deffer genug Zeit für den Rückflug und einen neuen Deffflug für die nachkommenden Atter.

2.4 Erklärungen zu 1.4 Forschungen

Alle Einheiten nach Raumwerten sind nicht freigeschalten: Diese Einheiten können geforscht werden, aber dann muss man dafür Ressourcen ausgeben. Und wenn man bestimmte Einheiten nicht haben will, hat man dadurch mehr Ressourcen für andere Sachen → also mehr Möglichkeiten.

Man kann aber trotzdem schnell alle Einheiten freischalten. Die einzelnen Forschungen für sich dauern ja nicht lange. Der Grund, warum die Forschungen in der Hauptrunde solange dauern ist ja, weil man alles nacheinander forschen muss. Damit dies hier schneller geht, kann man alle Einheiten gleichzeitig forschen.

2.5 Erklärungen zu 1.5 Scanänderungen

keine Scanblocker, keine Scankosten → man sieht immer, was jeder hat und findet dadurch einfacher Ziele.

Außerdem werden alle Spieler dadurch mehr in die Diplomatie und Geschehnisse in gn inkludiert. Dadurch, dass Scannen immer möglich ist und nichts kostet, kann man immer live verfolgen, was gerade in gn passiert.

2.6 Erklärungen zu 1.6 Änderungen bzgl Bergungsressourcen

Hier muss man 2 Fälle betrachten:

1) Massatt auf eine Allianz:

Momentan sind Angriffe meistens nur dann erfolgreich, wenn die Deffer nicht richtig deffen.

Deshalb greift man meistens in der Nacht an.
Dadurch, dass es keine Nachtticks mehr gibt, fällt dieser Vorteil für den Angreifer weg.
Deshalb muss man dem Angreifer nun andere Vorteile geben, sonst wird nicht mehr geattet.
Der gewählte Vorteil hier sind nun die Bergungsressourcen.

2.7 Erklärungen zu 1.7 Änderungen bzgl der Rangliste

Der entscheidende Faktor fürs Ranking sollten die Punkte sein, nicht die Exen, analog zur Spielerrangliste. Vor allem, wenn es für Angreifer nun Bergungsressourcen gibt, und dies ein ähnlich lohnenswerter Grund für einen erfolgreichen Angriff sein soll, müssen die Anzahl der Punkte entscheidend sein anstatt die Anzahl der Exen.

Die Änderung damals, überhaupt von Punkten auf Exen umzusteigen, war die Hoffnung, dass dadurch am Rundenende noch mehr geroidet wird und nicht jeder nur noch abwartet, weil die Exen sich nicht mehr abbezahlen.

Durch die Bergungsressourcen ist nun ein anderer Grund unabhängig von den Exen für einen Angriff da, so dass auch am Rundenende ein Angriff noch viel Auswirkung auf das Ranking haben kann.

2.8 Erklärungen zu 1.8 NPCs

NPCs können im Zweifel später in der Runde noch hinzugefügt werden aus Testgründen, um zu sehen, wie diese mit den anderen Änderungen synergieren.

Eigentlich sollten diese aber nicht notwendig sein, weil durch obige Änderungen auch ohne NPCs genug Ziele vorhanden sein sollten.

2.9 Erklärungen zu 1.9 Canc-/Clep-Änderungen

Momentan bekommen die Angreifer Exen, wenn die Angreifer mehr Cleps als die Verteidiger Cancs haben. Und der Verteidiger verliert diese.

Mit der neuen Änderung kann der Angreifer Exen bekommen, obwohl der Verteidiger keine verliert.

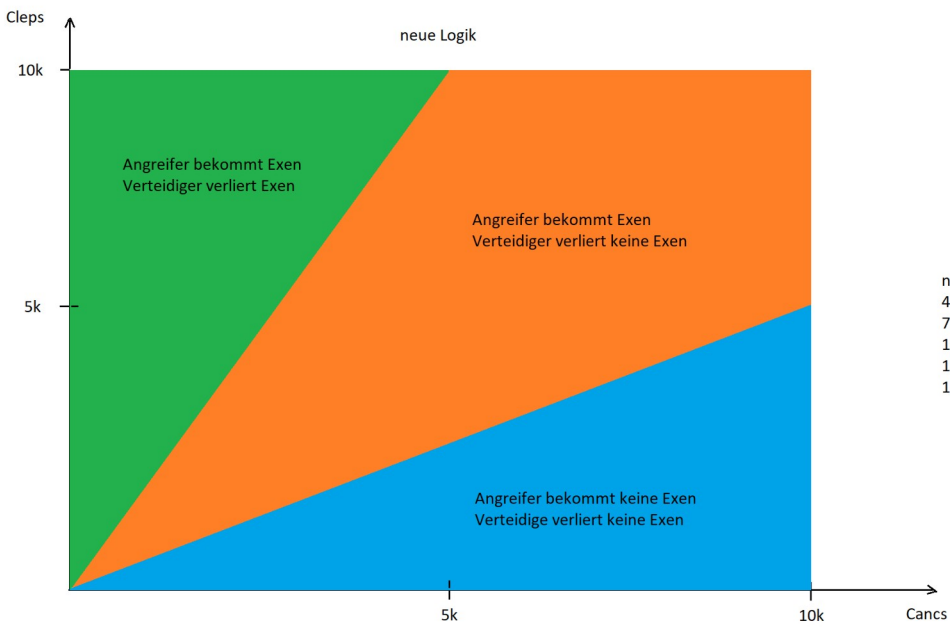
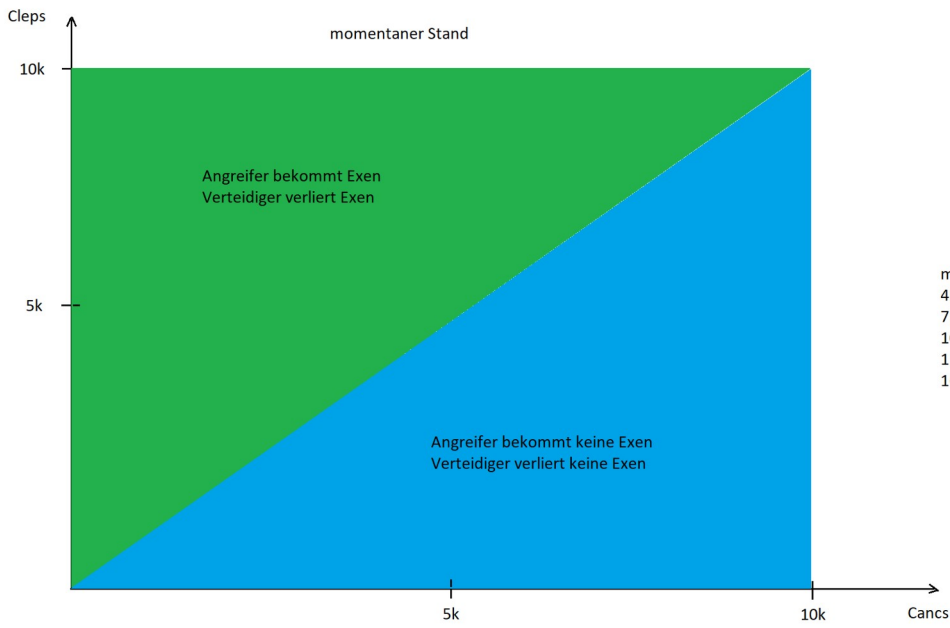
Er braucht nun nur noch die halbe Anzahl an Cleps, um Exen zu bekommen, bekommt dafür aber auch nur noch 5% der Exen pro Tick.

Der Verteidiger braucht nun nur noch die halbe Anzahl an Cancs, um nicht geroidet zu werden. Er braucht aber die doppelte Anzahl an Cancs, um zu verhindern, dass der Angreifer roidet.

Exen verlieren führt zu massivem Frust. Damit wird es erheblich einfacher gemacht, seine Exen zu behalten.

Es wird aber trotzdem mehr Ziele geben, weil man einfacher roiden kann.

Außerdem besteht immer noch ein Interesse des Verteidigers die Exen für den Angreifer so teuer wie möglich zu machen.



3. Zusammenfassend

Ingesamt wurde die Spiellogik durch diese ganzen Änderungen geshiftet:

Momentan ist es so, dass, wenn man eine andere Ally angreift, man meistens nur dann Erfolg beim Angriff hat, wenn dort nicht richtig gedefft wird.

Deshalb finden die meisten Angriffe nachts statt, da dort die Wahrscheinlichkeit am höchsten ist, dass nicht gedefft wird.

Mit obigen Änderungen ist es nun so, dass ein Angriff Erfolg hat, selbst wenn gedefft wird.

Das ist wichtig so, denn durch die wegfallenden Nachtticks ist die Wahrscheinlichkeit, dass gedefft wird, um ein Vielfaches höher als vorher, da nun alle Angriffe am Tag stattfinden.

Deshalb muss nun der Angreifer auch viel öfter Erfolg haben können, selbst wenn gedefft wird.

Der Erfolg eines Angriffs hängt nun weniger davon ab, OB gedefft wird, sondern WIE gedefft wird, und WIE angegriffen wird.

Was sind die großen Änderungen? Wie kann/sollte nun gespielt werden?

Man kann nun in jeder Gruppengröße aktiv und kompetitiv gn spielen.

Dabei ist eine Gruppengröße nicht besser als die andere. Spielt wie es euch Spaß macht!

Als Angreifer gibt es neben der Option auf Exen nun auch die Option auf Bergungsressourcen. Diese Bergungsressourcen muss man bei einem Att mit einplanen. Denn erst dadurch werden Atts oft lohnenswert!

Außerdem wird man nun viel öfter roiden als vorher, da man nur noch die halben cleps braucht als vorher.

Das Spiel ist nun so gebalanced, dass man für einen erfolgreichen Att nicht mehr Spieler angreifen muss, die bedeutend weniger Punkte haben, sondern man kann bei einem Angriff auch Erfolg haben, wenn die andere Partei ähnlich stark ist!

Allgemein wird man viel öfter angegriffen werden. Darauf muss man sich einstellen!

Außerdem werden nun wahrscheinlich andere Taktiken/Einheitenkombinationen besser sein als vorher.

Mann kann nun auch in kleineren/inaktiveren Gruppen sinnvoller Cancs benutzen und muss sich nicht einfach nur zubauen!