



# Erläuterungen zu Release 4

## Spielkarte

Die Systeme und andere Informationen über die Spielkarte können mittels Fog of War ausgeblendet werden, um die Erkundung zu fördern.

## Kontakte

Andere Empires sollen zu Beginn des Spiels nicht sofort bekannt sein, sondern erst, wenn man diese durch angrenzende Systeme oder ihre Flotten entdeckt. Dabei kann zwischen verschiedenen Intel-Stufen unterschieden werden: keine, wenige, genaue Infos über Heimatwelt, Gesamtbevölkerung, Gebäude, Distrikte, Stärke und Scores (Aggregate).

## Scores

Über Aggregates kann der Server Punkte vergeben, wie gut ein Empire in den Kategorien Wirtschaft, Forschung und Militär abschneidet. Die Scores anderer Empires können nicht direkt eingesehen, aber relativ zu den eigenen ermittelt werden. Dadurch ergeben sich Werte zwischen -2 (sehr schlecht) und +2 (sehr gut).

1616 pts

40 pts

1162 pts

## Flotten

Eine Flotte gehört einem oder keinem Empire und besteht aus geplanten Schiffen (*size*) und aktiven, bereits gebauten Schiffen (eigene Objekte). Sie befindet sich stets in einem System (*location*).

## Konstruktion

Eine Flotte ist zu Beginn nur eine Vorlage, d.h. ein Plan, wie viele Schiffe gebaut werden sollen. Durch "ship" Jobs werden die einzelnen Schiffe in einem System mit "shipyard" Gebäuden gebaut. Die Dauer der Jobs hängt davon ab, welche Art von Schiff gebaut wird. Größere Schiffe benötigen mehr Zeit. Durch mehrere Shipyards können die Schiffe parallel gebaut werden.

## Bewegung

Die Bewegung von Flotten durch Systeme erfolgt durch einen *travel* Job. Dabei wird der gesamte Pfad vom aktuellen System bis zum Zielsystem angegeben. Die Dauer hängt von der Distanz zwischen den Systemen und der Geschwindigkeit des langsamsten Schiffes in der Flotte ab. Während des Jobs erreicht die Flotte die Zwischensysteme auf dem Pfad, sodass bei Abbruch des Jobs dennoch eine Strecke zurückgelegt wird.

## Schiffe

Schiffe sind eigenständige Objekte, die jeweils Eigenschaften wie Lebenspunkte (*health*) und Erfahrung (*experience*) haben. Jedes Schiff hat einen Schiffstyp, auch genannt Design oder Klasse, der Eigenschaften wie Bauzeit, max. Lebenspunkte, Geschwindigkeit,



Feuerkraft, Verteidigung und Vorteile gegenüber anderen Designs festlegt. Schiffe können zwischen Flotten transferiert werden, sofern sich beide Flotten im selben System befinden.

## Heilung

Schiffe in eigenen Systemen mit Shipyards werden langsam geheilt (Lebenspunkte steigen bis zum Maximum). Sinkt ein Schiff auf 0 Lebenspunkte, wird es gelöscht.

## Zerstörung

Flotten können manuell gelöscht werden. Dabei verschwinden alle enthaltenen Schiffe ohne Rückzahlung von Ressourcen. Einzelne Schiffe werden entfernt, wenn sie auf 0 Lebenspunkte fallen oder manuell gelöscht werden. Wenn alle Schiffe einer Flotte gelöscht sind, bleibt die Flotte als Vorlage bestehen.

## Kriege

Kriege haben einen Angreifer und einen Verteidiger. Der Angreifer erstellt den Krieg und der Verteidiger wird darüber benachrichtigt. Nur der Angreifer kann den Krieg beenden (löschen). Ohne aktiven Krieg verhalten sich Flotten friedlich.

## Kämpfe

Kämpfe finden statt, wenn eine Flotte gegnerisches Gebiet betritt (d.h. ein System, das `colonized` ist und einem Empire gehört, mit dem der Flottenbesitzer einen aktiven Krieg hat) oder auf eine gegnerische Flotte trifft. Mit jeder Periode wird dann simuliert, wie die aktiven Schiffe gegeneinander kämpfen. Das Resultat ist abhängig von Komposition, Schiffstypen (insb. Vorteilen, Geschwindigkeit; jeweils beeinflusst durch Variablen), Lebenspunkten und Erfahrung der einzelnen Schiffe. Am Ende des Kampfes können Schiffe Lebenspunkte verlieren oder gelöscht werden (bei 0 HP). Der Server verkündet die Ergebnisse durch Events der Schiffe.

## Systemverteidigung

Das System, in dem der Kampf ausgetragen wird, kann sich auch daran beteiligen. Jedes System hat Lebenspunkte (`health`, Maximum durch `Aggregate system.max_health`) und Verteidigungswerte (`Aggregate system.defense`), die sich durch Technologien, Upgrades oder neue `fortress` Gebäude erhöhen lassen. Damit kann sich ein System auch ohne Flotten geringfügig verteidigen.

## Übernahme

Fällt das System auf 0 Lebenspunkte und ist keine weitere Flotte vorhanden, wird der Angreifer zum neuen Besitzer des Systems.

## Client-Wechsel

Nach Erreichen von bestimmten Perioden-Meilensteinen soll automatisch der Client eines anderen Teams gestartet und ins Spiel geöffnet werden. Die Dateinamen der Jars und Perioden sollen konfigurierbar sein. Alle Clients müssen sich auf ein Format für die Konfiguration und Kommandozeilenargumente der Jars einigen. Letzteres dient der Weitergabe von Informationen zu Spiel und Benutzer.



**Beispiel-Konfiguration:**

- Client U (Zeit der Zwerge) -> 50 Perioden
- Client P (Mittelalter 5.Jhd.) -> 50 Perioden
- Client S (Piraten 18.Jhd.) -> 50 Perioden
- Client R (Moderne) -> 50 Perioden
- Client Q (Apokalypse) -> 50 Perioden
- Client T (Mars) -> 50 Perioden
- Musterclient (Galaxie)