

Die letzten Tage von Aymargeddon

Aymargeddon Development Team

14.10.2003

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	2
2	Die Welt	3
3	Aktionen	5
4	Beten	9
5	Infos	9
6	Kampf	10
7	Timing	13
8	Spielanfang	14
9	Spielende	14
10	FAQ	15

1 Einleitung

„Es ist nicht leicht, ein Gott zu sein“ (Titel eines Buches der Brüder Strugatzkij)

Während in den himmlischen Sphären der entscheidende Kampf zwischen Gut und Böse ausgefochten wird, kämpfen auf Erden Elfen gegen Zwerge, Menschen gegen Halblinge und jeder gegen jeden. Soweit das Fantasy-Klischee. Doch jetzt kommen wir zum Spiel:

DIE LETZTEN TAGE VON AYMARGEDDON wird von mindestens acht Spielern gespielt. Höchstens ein Drittel der Spieler übernimmt die Aufgabe eines Gottes. Die restlichen zwei Drittel spielen jeweils ein Volk auf der Erde. Am Ende gibt es zwei Sieger: den himmlischen Sieger, der zwischen den Göttern ermittelt wird, und den Sieger der Erdlinge, den die restlichen Spieler zwischen sich ausmachen.

Himmlischer Sieger ist der Gott, der am Ende in der **letzten Schlacht** auf der **Insel des Schicksals**, der **Aymargeddun**, am meisten Kräfte auf sich vereinigen kann. Der Ort der letzten Schlacht wird einer von mehreren **Manapolen** sein - abgelegene Inseln, auf denen die magischen Kraftlinien zusammenlaufen. In der letzten Schlacht kämpfen die **Avatare** der Götter, aber auch die Geister verstorbener **Helden** der Erdlinge.

Der **Sieger der Erdlinge** ist der Spieler, der am Ende die meisten **Städte** sein eigen nennt.

Die Interaktion zwischen den beiden Ebenen wird durch **Priester** und **Götteraktionen** möglich.

Das **Spiel endet**, sobald alle **heiligen Berge** und **gesegneten Inseln mit Tempeln** bebaut sind. Die Tempel bauen die Erdlinge, Götter können sie nur zerstören.

Je mehr Priester an einem Tempel **beten**, um so mehr **Mana** erhält der jeweilige Gott und um so mehr Aktionen kann er machen.

Beide Ebenen sind aufeinander angewiesen, da Götter ohne den guten Willen der Erdlinge kein Mana und somit keinerlei Macht haben und die Erdlinge die Unterstützung der Götter in ihren irdischen Dingen dringend brauchen. Durch diese enge Verzahnung der beiden Spielebenen ist man immer zu **Verhandlungen** gezwungen.

Der **Glücksfaktor** wird von den Spielern selbst bestimmt. Kämpfe werden durch einen Zufallswert mitbestimmt. Den Maximalwert des Zufalls (3 - 12) müssen die Götter bestimmen (auch diese Aktion kostet sie natürlich Mana).

Am **Schluss** ist es vor allem nötig, einen Partner zu haben, der stark genug ist, um auch an einem Spielende interessiert zu sein oder schwach genug, um sich mit einem hinteren Platz zufrieden zu geben. So werden treue Verbündete, mit denen man das ganze Spiel gemeinsam bestritten hat, oft noch einmal kurz vor Schluss fallengelassen.

Die **Erdlinge** spielen mit **Kriegern**, Helden (von Göttern erzeugt) und Priestern. Üblicherweise werden nur die ersten Priester von Göttern erleuchtet, danach machen die Tempel diese Arbeit. Sie können Tempel bauen, Städte erobern und Archen steuern.

Die **Götter** spielen mit ihren Avataren, können aber auch Tempel zerstören, Archen erschaffen, Felder überfluten, Seuchen herbeirufen, Priester und Helden erzeugen und den Glücksfaktor verändern. Doch das alles kostet sie Mana.

Die Welt ist in viele kleine sechseckige Spielfelder unterteilt. Die Größe des Spielfeldes wird durch die angestrebte Spieleranzahl bestimmt.

Gespielt wird über einen üblichen Web-Browser. Es gibt keine Spielrunden, sondern jeder Befehl braucht eine gewisse Zeit, bis er ausgeführt wird. Die Spielgeschwindigkeit kann dabei variieren.

An dieser Stelle möchten wir einmal ganz laut und deutlich allen Testspielern des Brettspieles und der Pbem-Version danken, ohne die auch diese Online-Version nicht möglich geworden wäre!

WARNUNG:

Sowohl die verschiedenen beteiligten Programme als auch diese Regeln sind noch in einem Test-Stadium. Wir bitten also insbesondere alle Testspieler, uns darauf hinzuweisen, wenn es Unterschiede zwischen diesem Dokument und dem realen Verhalten des Spiels gibt. Außerdem bitten wir Euch, Euch in die Ragnarök-Mailingliste einzutragen („subscribe ragnarok“ nach majordomo@cs.uni-frankfurt.de schicken). Helft mit, dass Aymargeddon besser wird! Wer will, kann auch gerne selbst programmieren helfen. Den Quellcode (Perl5 unter GPL) gibt's demnächst bei Benni Bärmann (benni@obda.de). Danke für Eure Unterstützung!

2 Die Welt

*„Wenn man eine Rolle lange genug spielte, vermischten sich langsam Fiktion und Realität... Rache war etwas für Götter.“
(aus: „Ragnarök“ von D.G.Compton und John Gribbin)*

Die Welt besteht aus Sechsecken und hat keinen Rand. Man kann in jede Richtung laufen und kommt wieder zum Ausgangspunkt zurück (Torus). Hier ein Screenshot vom Hauptbildschirm, damit Ihr eine Vorstellung davon bekommt, wie die Welt aussieht.

<BILD FEHLT NOCH>

In dieser Welt kann man sich in sechs verschiedene Richtungen bewegen, die man sich folgendermaßen vorstellen kann:

<BILD KAPUTT>test

Jeder Erdling beginnt bei seiner Heimatstadt. Diese ist schwerer zu erobern und produziert mehr Krieger als normale Städte. Jeder Gott hat zwei heilige Berge, an denen nur er angebetet werden kann.

Es dürfen immer nur Einheiten von einem Erdling in einem Feld stehen, das somit einen eindeutigen Eigentümer hat. Heimatstädte erinnern sich immer an ihre rechtmäßigen Herrscher. Sie verteidigen sich auch ohne Krieger, und sie gehören einem wieder, sobald die Besatzungsmacht abgezogen ist.

Besondere Felder sind die Manapole, zu ihnen strebt das ganze Denken der Götter ihrem Wesen nach. Einer der Manapole ist immer die Insel des Schicksals. Manapole sind immer komplett von Wasserfeldern ohne gesegnete Inseln umgeben.

Außerdem gibt es noch Wasser und Inseln. Inseln sind immer gesegnet, man kann dort also immer Tempel bauen, außer es handelt sich um einen Manapol. Über Wasser darf man sich als Erdling nur bewegen, wenn im Ausgangsfeld eine Arche ist. Avatare dürfen sich nur dann über Wasser bewegen, wenn ein Erdling gleichzeitig die Arche steuert. Die Archen bewegen sich mit den Erdlingen mit und haben ein unbegrenztes Fassungsvermögen. Die Götter sind also auf die Mithilfe der Erdlinge angewiesen, wenn sie ihre Avatare in die letzte Schlacht, die auf der Insel des Schicksals stattfindet, schicken wollen.

Welcher Manapol Aymargeddon ist, ändert sich im Laufe des Spiels. Es ist immer der Manapol, der dem neuesten und schönsten Tempel am nächsten ist. Avatare bewegen sich leichter in Richtung Aymargeddon als von ihr weg. Sie dürfen die Insel des Schicksals nicht verlassen, so lange sie Aymargeddon ist.

Topologie

Felder haben immer zwei Koordinaten. Das Spielfeld hat keinen Rand, wenn man sich in einer Richtung über den vermeintlichen Rand bewegt, kommt man auf der gegenüberliegenden Seite wieder raus. Die folgende Karte mit den Koordinaten der Felder demonstriert das:

<BILD FEHLT NOCH>

Eine Welt ist immer doppelt so breit wie hoch. Nur so kann man in allen Richtungen immer geradeaus laufen und kommt doch immer wieder am Ausgangspunkt an.

Produktion

Alle Städte erzeugen automatisch in gewissen Zeitabständen Krieger. Heimatstädte erzeugen dreimal so schnell Krieger. Tempel erzeugen in gewissen Zeitabständen Priester. Berge erzeugen doppelt soviele Priester.

3 Aktionen

Jede Aktion eines Spielers wird sofort in eine Datenbank geschrieben. Die Aktionen werden jedoch erst zu einem späteren Zeitpunkt ausgeführt. Wie lange das dauert, hängt von der Aktion ab (siehe Abschnitt Timing). Einheiten sind während dieser Zeit inaktiv.

Aktionen für alle Spieler

Passwort ändern

Mit dieser Aktion kann man sein Passwort mit sofortiger Wirkung ändern.

Status ändern

Mit dieser Aktion kann man seine generelle Haltung anderen Spielern gegenüber - seien sie Götter oder Erdlinge - ändern. Man kann andere Spieler als Freund, als Feind oder neutral ansehen. Man kann ihnen Sichtrechte gewähren oder sie verweigern. Freunde gewähren immer Sichtrechte.

Das hat an einigen Stellen Auswirkungen, die dort dann näher beschrieben sind. Zu Spielbeginn ist man allen anderen Spielern gegenüber neutral eingestellt und gewährt ihnen keine Sichtrechte.

Aktionen der Erdlinge

Bewegen

Dies bedeutet, dass man eine bestimmte Anzahl Krieger, Helden oder Priester in ein Nachbarfeld bewegen will. Dies kann zu Kampfhandlungen führen, wenn sich am Ende des Zuges noch Einheiten anderer Erdlingsspieler auf dem Zielfeld aufhalten.

Erdlinge können die Manapole nicht betreten. Ihre toten Helden werden automatisch direkt nach einem Kampf zur Aymargeddon transferiert.

Man muss angeben, welchem Gott der Priester dient, den man bewegen will, wenn das nicht eindeutig ist.

Helden bewegen sich doppelt so schnell wie Krieger und kämpfen doppelt so gut.

Wasser- und Inselfelder können nur betreten werden, wenn im Startfeld eine Arche steht, die einen dorthin bringen kann.

Archen bewegen sich immer mit Erdlingen mit. Wenn Erdlingseinheiten oder Avatare in einem Wasserfeld zurückbleiben, aus dem sich eine Arche entfernt, ertrinken sie jämmerlich. Ertrinkende Helden streiten nicht in der letzten Schlacht, ebenso wenig wie ertrinkende Avatare. Auf Inselfeldern können sie jedoch überleben.

Das Bewegen in das Feld eines Alliierten scheitert, wenn dort kein Kampf stattfindet¹. Das Bewegen scheitert allerdings erst am Schluss der Bewegung. Sie müssen sich dann wieder zurück bewegen.

Man kann somit fast lückenlos Felder übergeben. Daraus ergibt sich, dass man Alliierte nicht angreifen kann, so lange sie Freunde sind.

Tempel bauen

Diese Aktion erzeugt auf einem Feld einen Tempel einer Gottheit. Es ist nur möglich, Tempel zu erzeugen, wenn der Spieler mindestens einen Priester der passenden Gottheit dort hat und das Feld ein heiliger Berg oder eine gesegnete Insel ist. Wenn es ein heiliger Berg ist, darf nur ein Tempel des Gottes gebaut werden, dem der Berg gewidmet ist. Auf jedem Feld kann es immer nur einen Tempel geben.

Tempel zu bauen geht am Anfang des Spiels recht schnell, dauert aber um so länger, je mehr Tempel schon gebaut sind. Jeder Erdling will schließlich den schönsten Tempel der Welt haben, und das dauert natürlich seine Zeit. Wenn alle Tempel gebaut sind, endet das Spiel sofort.

Der Manapol, der dem neuesten Tempel am nächsten ist, wird zur Insel des Schicksals. Wenn mehrere Manapole gleich weit entfernt sind, bleibt die aktuelle Aymargeddon bestehen.

Sterbereihenfolge festlegen

Mit der Reihenfolge kann jeder Erdling angeben, welche eigenen Einheiten zuerst sterben sollen. So kann man zum Beispiel zuerst Krieger sterben lassen, dann Helden und dann erst die Priester. Innerhalb der Priesterschaft sterben die Priester eines verfeindeten Gottes immer zuerst und die eines befreundeten Gottes immer zuletzt.

Die Reihenfolge gilt immer für die ganze Welt.

Die voreingestellte Reihenfolge ist: Priester, Krieger, Helden.

Gott für tote Helden festlegen

Man gibt an, für welchen Gott die Helden in der letzten Schlacht kämpfen werden, wenn sie jetzt sterben. Dieser Befehl dauert verhältnismäßig lange, da man seine Götter nicht wechselt wie die Hemden, schon gar nicht als Held.

Die Voreinstellung ist, dass die Helden für keinen Gott sterben. Wenn man jedoch einmal einen Gott eingestellt hat, dann muss man immer wieder einen Gott einstellen. Helden, die einmal die bittere Süße der Religion genossen haben, weigern sich sonst nämlich, Helden zu sein, da es ihnen dann an Opferbereitschaft fehlt.

¹Böse Zungen nennen das die Olf-Bodo-Regel ;-)

Änderungen dieses Status werden den Göttern bekanntgegeben, die es betrifft.

Aktionen der Götter

„Wenn Dich das nächste Mal jemand fragt, ob Du ein Gott bist, sag ja.“ (aus: Ghostbusters)

Alle folgenden Aktionen kosten Mana. Neues Mana erhält ein Gott, wenn seine Priester an den richtigen Tempeln beten. Alle zehn Zeiteinheiten gibt es pro Priester und Tempel einen Manapunkt (MP).

Avatar erschaffen

Ein Avatare erscheint immer an dem eigenen Tempel an dem am meisten eigene Priester beten. Ein Avatar kostet 3 MP. (Evtntl: zusätzliche Kosten je näher an der IdS)

Held weihen

Ein Krieger kann nur an eigenen Tempeln zum Helden geweiht werden. Das kostet 1 MP.

Priester erleuchten

Einen Priester kann man nur aus einem Krieger erzeugen, wenn der Gott das entsprechende Feld einsehen kann (siehe Sicht-Abschnitt). Diese Aktion kostet 5 MP.

Avatare bewegen

Avatare dürfen sich auch auf die Insel des Schicksals begeben (allerdings nicht mehr von ihr weg). Das Bewegen eines Avatars geht deutlich schneller als das Bewegen der Erdlinge. Es kostet nichts, wenn man sich zur Aymargeddon hin bewegt, 2 MP wenn man sich von ihr fort bewegt und 1 MP, wenn die Entfernung gleich bleibt.

Avatare dürfen sich nicht auf Wasser- oder Inselfelder bewegen, ausser eine Arche bewegt sich gerade von Erdlingen gesteuert dorthin. Von Wasserfeldern aus, dürfen sie sich auch alleine auf Landfelder oder Manapole bewegen.

Verseuchen

Ein Gott kann die Erde mit Seuchen überziehen. Das hat unterschiedliche Auswirkungen je nach Art der Seuche. Es gibt ansteckende und nicht ansteckende Seuchen sowie tödliche und solche, die nur für Inaktivität sorgen.

Die Anwesenheit von Priestern erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass die Seuche aufhört. Die Kosten für Seuchen hängen von der Art der Seuche ab.

Verseucht sind immer ganze Felder, keine einzelnen Einheiten. Ansteckende Seuchen breiten sich auf Nachbarfelder aus. Städte stecken sich leichter an als Landfelder, Landfelder leichter als Berge, Berge leichter als Inseln, Inseln leichter als Wasserfelder.

Sintfluten

Götter können ein Landfeld überfluten, das an ein Wasser- oder Inselfeld grenzt. Eine Sintflut kostet nur 2 MP, dauert aber recht lange. Berge werden durch Überfluten zu Inseln. Dadurch ändert sich ihre Exklusivität, und von nun an können auch andere Götter an ihnen angebetet werden.

Avatarstatus ändern

Jede Gruppe von Avataren eines Spielers in einem Feld hat einen Status. Dieser kann **HELFE**, **BLOCK** oder **FRIEDEN** sein. Mit **HELFE** hilft man befreundeten Erdlingen, wenn es zu Kämpfen kommt. Mit **BLOCK** schlägt man sich mit verfeindeten Avataren, wenn diese ins Feld kommen. Man kann immer nur eines von beidem gleichzeitig tun.

Sich bewegende Avatare nehmen ihren Status mit. Wenn zwei Gruppen von Avataren des selben Spielers zusammentreffen, wird immer automatisch **BLOCK** vor **HELFE** vor **FRIEDEN** für die neue gemeinsame Gruppe gewählt.

Wird der Avatarstatus auf **BLOCK** geändert, kann das direkt einen Kampf auslösen (Siehe Abschnitt Avatarkampf).

Tempel zerstören

Götter können den Tempel eines anderen Gottes auf einer gesegneten Insel zerstören. Dort dürfen sich keine Priester eines anderen Gottes befinden, außerdem braucht man einen eigenen Avatar in dem Feld. Dieser Befehl kostet 5 MP. Der zur Zeit größte und schönste Tempel kann nicht zerstört werden.

Es gibt im Wesentlichen zwei Anwendungsfälle für diesen Befehl:

1. Ein Gott will eine gesegnete Insel übernehmen, damit ein verbündeter Erdling ihm dort einen Tempel errichtet. Dafür muss der alte Tempel zerstört werden.
2. Ein Gott will das drohende Spielende hinauszögern, weil er für später bessere Siegchancen sieht. Danach sollte man Erdlinge dazu überreden, das leere Baufeld auch zu verteidigen. Wenn jedoch einmal der Baubefehl für den letzten Tempel gegeben ist, ist es zu spät, das Ende der Welt noch aufzuhalten.

Glücksfaktor verändern

Mit diesem Befehl kann man angeben, ob man den globalen Glücksfaktor, der auf alle Kämpfe mit Ausnahme der letzten Schlacht angewandt wird, erhöhen oder erniedrigen will. Man gibt an, wie viele Manapunkte man investieren will. Pro MP ändert sich der Glücksfaktor um einen Punkt auf einer Skala von 3 bis 12.

Zu den weiteren Auswirkungen des Glücksfaktors siehe auch das Kampfkapitel.

Der Glücksfaktor ist immer für alle Spieler gleich hoch, es gibt also nur einen Glücksfaktor für alle Spieler.

Arche bauen

Ein Gott kann auf einem Feld, dass er sieht, eine Arche bauen. Steuern kann er sie nicht.

Eine Arche zu bauen kostet 5 MP und dauert 8 Zeiteinheiten.

4 Beten

„Wer Gott definiert, ist schon Atheist.“ (Oswald Spengler)

Die Götter erhalten alle sieben Zeiteinheiten einen MP pro Tempel und pro rechtgläubigem Priester an diesem Tempel ebenso ein MP. Die Anzahl effektiv betender Priester pro Tempel ist allerdings auf den aktuellen Glücksfaktor begrenzt. An heiligen Bergen können doppelt so viele Priester effektiv beten.

5 Infos

Folgende generelle Daten sind für alle Mitspieler jederzeit abrufbar. Sie beziehen sich auf das ganze Spiel und nicht auf einzelne Felder.

- Der aktuelle Glücksfaktor
- Die Anzahl nicht gebauter Tempel
- Die Stärke auf der Insel des Schicksals (ohne lebende Avatare)
- Die Anzahl der Avatare auf den Manapolen
- Die Gesamtstärke jedes Erdlings
- Die Anzahl der lebenden Avatare jedes Gottes
- Die Anzahl der Priester jedes Gottes
- Die Anzahl unverseuchter Städte jedes Erdlings

Dadurch kann man immer die Stärke eines anderen Spielers ungefähr einordnen und sieht, wer auf dem Weg zum Sieg ist.

Erdlinge sehen außerdem noch die Sterbereihenfolge ihrer Einheiten und an wen die Helden glauben, wenn sie sterben. Götter sehen ihren aktuellen Manastand und den Ort, an dem ihre Avatare erscheinen werden.

Sichtrechte

Sichtrecht hat man für folgende Felder:

Götter	Erdlinge
eigene Holys anwesende Priester anwesende Avatare Ort der Avatarerscheinung	Heimatstädte anwesende Priester, Krieger oder Helden

Von Bergen aus sieht man zwei Felder weit, sonst nur eins.

Andere Spieler können einem Sichtrechte gewähren.

Erreichbar ist ein Feld dann, wenn man sich zu ihm hinbewegen kann. Eine Arche im Hafen dient also auch als Küstenpatrouille, die herannahende Einheiten sichten kann.

Als anwesend zählen auch nicht-aktive Einheiten.

Wenn man Sichtrecht für ein Feld hat, erfährt man alles, was dort vor sich geht, in Form von Nachrichten und kann jederzeit die Infos zu diesem Feld abrufen.

Götter sehen auf jedem Feld mit Sichtrecht, in welche Richtungen sich Avatare zurzeit umsonst bewegen können.

6 Kampf

Götter können Erdlinge nicht direkt attackieren, sie können nur andere Erdlinge bei diesen Angriffen unterstützen.

Bei jedem Kampf außer der letzten Schlacht werden die Kampfstärken der beteiligten Einheiten addiert und zusätzlich ein Zufallswert zwischen eins und dem Glücksfaktor dazugezählt.

Jeder Kampf dauert eine gewisse Zeitspanne. Alle in dieser Zeitspanne hinstoßenden Einheiten nehmen am Kampf teil.

Erdlingskampf

Ein Erdlingskampf wird ausgelöst, wenn Einheiten eines neutralen oder verfeindeten Erdlings - im Folgenden Angreifer genannt - ein Feld betreten, dessen Eigentümer im Folgenden Verteidiger genannt wird. Alle Einheiten, die während der Kampfdauer zum Kampf dazu stoßen, nehmen am Kampf teil.

Dabei gibt es immer nur zwei Seiten in einem Kampf. Der Allianzstatus entscheidet, welche Seite man unterstützt. Wenn der Allianzstatus nicht eindeutig ist, entscheidet der Server zufällig, auf wessen Seite man kämpft. Eine Möglichkeit, sich aus einem einmal begonnenen Kampf herauszuhalten, gibt es nicht.

Die Kampfstärke beider Seiten ergibt sich aus der Summe der Kampfsterken der beteiligten Einheiten. Beide Seiten eines Kampfes addieren einen dem aktuellen Glücksfaktor entsprechenden Zufallswert zu ihrer Kampfsterke.

Dem bisherigen Eigentümer reicht ein Unentschieden zum Sieg.

Eine Partei, die einen Kampf verliert, muss sich zurückziehen. Alle Spieler einer Partei ziehen sich einzeln zurück. Unterstützende Spieler müssen sich auch zurückziehen, wenn sie gewonnen haben.

Dazu wird nach dem Zufallsprinzip eines der Nachbarfelder ausgewählt, das dem Spieler gehört, der sich zurückziehen muss. Erst dann werden neutrale Felder ausgewählt. Ein Rückzug ist wie eine normale Bewegung und braucht Zeit. Es kann passieren, dass das Feld bei Ankunft der Flüchtenden auch schon einem anderen Spieler gehört, dann kommt es dort direkt wieder zum Kampf. Flüchtende Einheiten können also von Feld zu Feld gejagt und dabei aufgerieben werden. Ein gut geplanter Angriff auf breiter Front kann diese Regel bewusst ausnutzen.

Normalerweise stirbt immer genau eine der Erdlingseinheiten der Verliererseite. Von welchem Spieler eine Einheit stirbt, wird zufällig ermittelt gewichtet nach Einheitenanzahl. Welche Einheit des Spielers stirbt, wird durch die Sterbereihenfolge bestimmt. Wenn es ein Held ist, wird er zur Kampfsterke des angegebenen Gottes in der letzten Schlacht addiert. Sollte ein Spieler nach einem verlorenen Kampf keinerlei Rückzugsmöglichkeiten mehr haben, sterben alle seine Einheiten in diesem Feld.

Rückzüge über Wasser sind mit Archon möglich. Welcher der sich zurückziehenden Spieler die zur Verfügung stehenden Archon erhält, wird zufällig ermittelt.

Doch jetzt endlich zu den Kampfsterken:

Einheit	Modifikator
Priester	+0
Krieger	+1
Held	+2
Avatar	+4
Heimatstadt	+2
pro Flankierung	+1

Dabei ist +0 nicht so sinnlos, wie es auf den ersten Blick aussieht: Sind nur Priester anwesend, können sie wenigstens auf ihr Würfelglück hoffen, wenn sie angegriffen werden.

Avatare kämpfen natürlich nur mit, wenn sie im Status „Hilfe“ sind, und Mannapunkte übrig haben (1 MP pro Kampf).

Den Flankierungsbonus erhält man für jedes benachbarte Feld, das folgende Bedingungen erfüllt:

- Es muss einem selbst oder einem Spieler mit dem Status „Freund“ gehören;
- der Eigentümer des Feldes muss zum Zeitpunkt des Kampfes noch aktive Einheiten dort stehen haben;
- es darf nicht selbst umkämpft sein.

Dadurch kann man Gebiete, die aus zusammenhängenden benachbarten Feldern bestehen, besser verteidigen.

Seeschlachten

Auch auf Wasser- und Inselfeldern kann es zum Kampf kommen. Der funktioniert im Prinzip genauso, nur zählen hier andere Kampfwerte:

Einheit	Modifikator
Priester	+0
Krieger	+0
Held	+1
Avatar	+0
Arche	+3

Die Verliererseite verliert immer eine Arche. Der Sieger behält seine Archen. Sind noch Archen übrig, kann sich die Verliererseite zurückziehen, allerdings wird pro beteiligtem Erdlingsspieler eine Arche benötigt. Wer keine Arche erhält, ertrinkt.

Avatare auf Schiffen, die in eine Seeschlacht geraten und auf der Verliererseite sind, sterben einen irdischen Tod. Sie kämpfen nicht mehr für ihren Gott in der letzten Schlacht. Neutralität schützt die Avatare nicht. Dann sterben sie auf jeden Fall.

Avatarkampf

Avatare haben immer einen von drei Zuständen. Mit „Hilfe“ helfen sie Erdlingen, wie oben angesprochen. Mit „Block“ blockieren sie andere Avatare, um gegen sie zu kämpfen. Ist ihr Zustand „Frieden“, wollen sie mit niemandem Streit. Die Avatare eines Gottes in einem Feld können nur den gleichen Zustand haben. Nur der Status „Block“ kann zu Avatarkämpfen führen. Dies geschieht, wenn feindliche Avatare in dasselbe Feld ziehen oder sich schon

dort befinden. Avatarkämpfe kosten alle beteiligten Avatare 1 MP. Wenn ein Gott nicht mehr genügend MP hat, kämpft nur ein Teil der Avatare.

Avatarkämpfe dauern länger als die Kämpfe der Erdlinge; und da Avatare sehr schnell sein können, kann man eventuell auch noch aus einiger Entfernung Kräfte hinzuziehen. Avatarkämpfe sind also immer eine heikle Angelegenheit. Auch hier können alliierte Avatare auf beiden Seiten eingreifen.

Jeder Avatar zählt +4, und es wird ganz normal gewürfelt. Die Seite, die verliert, muss sich zurückziehen. Aber einer ihrer Avatare stirbt (welchen Gottes wird zufällig ermittelt, gewichtet nach der Anzahl der Avatare). Der Rückzug kostet Mana. Avatare, für deren Rückzug kein Mana mehr da ist, sterben auch. Rückzugsfeld ist ein zufällig gewähltes benachbartes Landfeld. Dort kann es zu Folgekämpfen kommen.

Der Tod eines Avatars hat nicht nur Nachteile, weil er trotzdem in der letzten Schlacht mitkämpft - wenn auch nur mit verminderter Kampfstärke. Für einen Gott, der meint, den Weg auf die Insel des Schicksals nicht bis zum Spielende zu schaffen, kann es also sinnvoll sein, einen aussichtslosen Kampf anzuzetteln, um absichtlich zu verlieren.

Sollte es in einem solchen Kampf zu einem Unentschieden kommen, stirbt auf beiden Seiten je ein Avatar. Es wird direkt ein neuer Kampf ausgefochten.

Avatare auf See haben immer den Status „Frieden“.

Die letzte Schlacht

In der letzten Schlacht wird nicht gewürfelt. Es zählen nur die Kampfwerte:

Einheit	Kampfwert
Avatar	+7
Geist eines Avatars	+2
Geist eines Helden	+1

Für die Geister der Helden zählt die Sterbereihenfolge im Augenblick ihres Todes. Diese Helden kämpfen also immer noch für ihren Gott, auch wenn der Erdling inzwischen längst vom Glauben abgefallen ist.

7 Timing

Alle Aktionen dauern unterschiedlich lange. Dabei gibt es immer einen Faktor, der abhängig von der Geschwindigkeit eines Spiels hinzugefügt wird. Die Zahlen in der Tabelle können also sowohl Minuten als auch Tage meinen, je nachdem wie schnell man spielt. Die Spielgeschwindigkeit kann sich auch während eines Spieles ändern. Es kann zum Beispiel sinnvoll sein, das Spiel am Anfang langsamer laufen zu lassen, bis eine angemessene Anzahl Mitspieler eingestiegen ist. Jede Änderung der Spielgeschwindigkeit wird rechtzeitig vorher bekannt gegeben.

Aktion	Dauer
Krieger bewegen	10
Priester bewegen	12
Held bewegen	6
Avatar bewegen	1
Erdlingskampf	3
Avatarkampf	10
Tempel bauen	1,2 ,...
Überfluten	20
Gott für tote Helden ändern	20
Bewegen mit Schiff	5
Krieger produzieren	12 (3)
Priester produzieren	15
Glücksfaktor verändern	5
Avatarstatus ändern	1
Arche bauen	8
alle anderen Aktionen	0

8 Spielanfang

Am Anfang hat jeder Erdling in seiner Heimatstadt zwei Krieger.

Die Götter starten mit 33 Mana. Sie sollten daher zusehen, dass sie möglichst bald Priester erzeugen, damit diese Tempel bauen können, die wieder Priester produzieren und damit wieder Mana. Dafür ist eine Kooperation mit mindestens einem Erdling nötig.

Die Erdlinge stehen am Anfang vor der Entscheidung, wo sie ihre ersten Krieger hinschicken sollen. Dies kann zum Beispiel auf ein Tempelfeld sein, weil man davon ausgeht, dass der Krieger in einen Priester umgewandelt wird. Außerdem ist es ratsam, sich früh mit seinen Nachbarn abzusprechen, wer welchen Tempel baut. Ansonsten kann es zu unliebsamen Überraschungen kommen, die einen gleich die ersten Krieger verlieren lassen!

Der Glücksfaktor ist am Anfang auf seinem Minimalwert von 3.

Götter, die nachträglich einsteigen, erhalten etwas Bonusmanna pro vergangener Zeiteinheit. Erdlinge, die neu einsteigen, profitieren davon, dass ihre Heimatstadt schon die ganze Zeit Krieger produziert hat.

9 Spielende

Das Spiel endet, sobald alle Tempel gebaut wurden. Mit dem Baubefehl des letzten Tempels wird allen Spielern bekanntgegeben, wie lange das Spiel noch

dauert. Dann gibt es kein Zurück mehr.

Es gewinnt der Erdling, der die meisten unverseuchten Städte sein eigen nennt und der Gott, der in der letzten Schlacht die meisten Kräfte auf sich vereint. Der Ort der letzten Schlacht ist derjenige Manapol, der dem zuletzt gebauten Tempel am nächsten ist.

Alle Spieler erhalten zum Abschluss eine Rangliste und den Ausgang der letzten Schlacht, sowie Einsicht in den kompletten Spielplan.

Mit jedem Spiel kann man Punkte für die ewige Bestenliste sammeln.

10 FAQ

Was bedeutet *Aymargeddon*?

Der Name des Spiels leitet sich von *Armageddon* her. Das wiederum basiert auf dem hebräischen *Har*, was *Berg* bedeutet, und der Ortschaft *Megeddon*, bei der laut der Sage die letzte Schlacht geschlagen werden wird. Da in unserem Spiel die letzte Schlacht auf einer Insel stattfindet, haben wir *Har* durch *Ay* ersetzt, was *Insel* bedeutet.

Das „r“ gehört da nicht wirklich hin, nein. Aber wir haben das erst entdeckt, als wir die Domain schon bestellt hatten und es klingt eh besser so, oder? Ausserdem gibt „Aymageddon“ unanständige Suchergebnisse bei Google.

Heißt es *der*, *die*, oder *das* *Aymargeddon*?

Kommt darauf an.

Wenn die Insel des Schicksals gemeint ist, heißt es *die*, wenn das Spiel gemeint ist, heißt es *das* und wenn der Server gemeint ist, heißt es *der* *Aymargeddon*.

Das ist allerdings nur die Erdlingssicht. Götter geben sich mit solch kleintlichen Geschlechterfragen nicht ab, wenn es um Schicksalsfragen wie das Ende der Welt geht.

Gibt es Vorläufer zu *Aymargeddon*?

Das Spiel basiert auf einem - leider noch unveröffentlichten - Brettspiel namens *Ragnarök* beziehungsweise dem zugehörigen Play-by-E-Mail *Ragnarök als Pbem*. Beide Spiele hat Benni Bärmann entwickelt. Die grundlegenden Konzepte sind erhalten geblieben. Aber natürlich erforderte der geänderte Zugrhythmus und die höhere Spieleranzahl einige Anpassungen.

Wie viel Zeit braucht *Aymargeddon*?

Das hängt von der Spielgeschwindigkeit ab.

Bei niedriger Spielgeschwindigkeit braucht man sich nur gelegentlich einzuloggen, um zu gucken, was es Neues gibt. Dafür kann sich ein Spiel dann auch schon mal ein paar Monate hinziehen.

Bei hoher Spielgeschwindigkeit sitzt man mehr oder weniger die ganze Zeit vorm Rechner, dafür ist es dann aber auch nach ein paar Stunden vorbei.

Was brauche ich, um mitspielen zu können?

Eigentlich nichts, außer einer funktionierenden E-Mail-Adresse und einem üblichen Web-Browser.

Was man natürlich auch noch braucht, sind Spaß am Spiel, Verhandlungsgeschick, etwas Zeit und ein bisschen Glück.

Wie sehen sinnvolle erste Züge als Erdling aus?

Man sollte sich auf jeden Fall möglichst bald mit den Göttern absprechen, deren heilige Orte man sieht, beziehungsweise auf die Suche nach solchen Orten gehen. Danach sollte man möglichst Tempel bauen für die Götter, damit diese schnell Mana kriegen, mit dem sie einen dann (hoffentlich) unterstützen.

Dabei ist es ratsam, auch die irdischen Nachbarn nicht zu vernachlässigen und dafür zu sorgen, dass sie nicht in der Zwischenzeit alle strategisch wichtigen Punkte unter sich aufteilen.

Wie sehen sinnvolle erste Züge als Gott aus?

Ein Gott sollte am Anfang hauptsächlich durch Verhandlungen abklären, welche Erdlinge ihm möglichst bald Tempel auf seinen exklusiven heiligen Bergen errichten.

Bald kann man dann schon Avatare und möglicherweise sogar Helden erzeugen und kriegt neues Mana.

Es kann sinnvoll sein, die wertvollen Tempel mit Avataren zu schützen, damit nicht kleinliche Streitereien zwischen Erdlingen den wertvollen Mana-Stream verringern.

Können Erdlingsarmeen aneinander vorbeilaufen?

Ja.

Gibt es nicht zu unausgewogene Startpositionen?

Gerade die Unausgewogenheit der Startpositionen zwingt zu Verhandlungen. Deswegen werden die dafür relevanten Informationen (mit denen die Spieler abschätzen können, wer führt) ja auch zur Verfügung gestellt.

Was passiert, wenn jemand aufhört?

Seine Einheiten bleiben einfach da stehen, wo sie sind, und rühren sich nicht. Krieger und Priester eines ausgestiegenen Erdlings werden aber noch weiterhin erzeugt.

Bei Göttern ist das lästiger als bei Erdlingen, da das Spielgleichgewicht stärker beeinträchtigt wird. Schön ist es natürlich in keinem Fall.

Nichtaktive Spieler können jederzeit übernommen werden von Neueinsteigern.

Was passiert, wenn ich eine Weile nicht ziehe?

Wenn das lange dauert, geht der Server davon aus, dass Du nicht mehr spielen willst, und gibt Deine Einheiten zur Übernahme frei.

Soll ich einen Gott oder einen Erdling spielen?

Die Götterrolle ist die anspruchsvollere. Man muß mehr verhandeln und hat mehr Möglichkeiten. Das ist Vor- und Nachteil zugleich. Ganz ohne Verhandlung wird man Aymargeddon nicht gewinnen können, aber Leute, die nicht allzusehr auf Verhandlungen aus sind, sollten lieber eine Erdlingsrolle übernehmen. Man sollte auch nur einen Gott spielen, wenn man häufig online ist, da Götteraktionen im allgemeinen weniger Zeit brauchen.

Beim Spielanfang kann man auch „egal“ als gewünschte Rolle angeben. Dann gibt einem der Server die Rolle, die dafür sorgt, dass das Zahlenverhältnis 1:2 von Göttern zu Erdlingen annähernd erreicht wird. Es kann auch vorkommen, dass in einem Spiel gar keine Erdlinge beziehungsweise Götter mehr zugelassen sind, weil zu weit vom idealen Verhältnis abgewichen wurde.

Gehören Städte, die ich einmal in Besitz genommen habe, mir auch noch, wenn ich sie wieder verlasse?

Nein. Alle Städte, die keine Heimatstädte sind, werden neutral, sobald kein aktiver Priester, Krieger oder Held mehr in ihnen steht. Heimatstädte gehören dem Spieler, dessen Heimat sie sind, jedoch auch, wenn keine Einheiten dort stehen. Heimatstädte verteidigen sich auch, ohne dass in ihnen Einheiten stehen müssen.

Darf man mehrere Positionen im selben Spiel besetzen?

Nein, aber man darf in mehreren Spielen gleichzeitig mitspielen.

Warum sind Avatare wasserscheu?

Ist ja eigentlich schon etwas komisch, wo sie doch ansonsten so mächtig sind. Die Erklärung ist ganz einfach: Auf ihrer Reise zur Erde mussten sie

entweder in einem furchtbaren Gewitter auf einer Bergspitze erscheinen oder sich von einer Insel ans nahe, rettende Ufer quälen. Nach dieser Erfahrung hat niemand mehr Lust auf Wasser!

Copyright

(c) 2003 Aymargeddon Development Team

Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.1 or any later version published by the Free Software Foundation; with no Invariant Sections, with no Front-Cover Texts, and with no Back-Cover Texts. A copy of the license is available at <http://www.aymargeddon.de>.