

GS

Hier een 'beknopte' handleiding zodat het voor iedereen duidelijk is hoe we te werk gaan en ook wat tips om het voor iedereen nog leuker te maken. We zijn nu een gilde die steeds beter wordt in GS en sterker wordt in de ranglijst. Elke goede gilde heeft duidelijk afspraken betreft GS. Dat is belangrijk omdat er ook veel tactiek bij komt kijken wil je meedoen met de ander sterke gildes.

Lees dit goed door en als je nog vragen hebt stel ze gerust in de BAR of stuur een bericht naar de personen die aangesteld zijn als strategen (zie hieronder). Veel plezier!

STRATEGEN

We hebben al heel lang een groepje mensen die beslissingen nemen over GS, afspraken maken met andere gildes en tactieken bepalen. Deze leden zijn: Geronimo, Smeghead, SniiSnii, General Mol, Maroen the Wise, Sjoefke, Aloy GAIA en Siegurd. Dit groepje wisselt ook af en toe van samenstelling dus als je daar belangstelling voor hebt kan je dat laten weten!

GS SPELEN

Als gilde zitten we meestal in Diamant divisie. Dat is de hoogste divisie. Dat kan alleen als we ook steeds ons best doen in GS. Voordeel is dat de beloningen erg goed zijn. Denk aan bv 10fp winst per keer ipv 7fp als je in Platina divisie zit. En zo nog veel mooie prijzen. Als je gemiddeld bv 100 gevechten doet dan kan het je zo 100fp opleveren en nog veel meer prijzen als goederen, eenheden, zelfs dia's en nog veel meer. Absoluut de moeite waard om GS te spelen.

GS spelen kan iedereen! Iedereen doet het op zijn eigen manier. Op auto of handmatig. Middeleeuws tijdperk of Venus. Allemaal prima.

Je kunt vechten of onderhandelen.

VECHTEN

Als je een gevecht wint in GS dan telt dat als 1 slag. In Diamant divisie moet je 160 slagen winnen om een sector binnen te halen. Als je geen ondersteuning hebt van BK's (belegeringskampen) dan geldt elke slag = 1 uitputting. Hoe meer uitputting, hoe meer aanvalsstraf %, hoe lastiger het wordt met vechten. Hoe lang je dan kunt is afhankelijk van je eigen aanval- en verdedigingspercentage. Meestal als je een aanval- en verdedigingspercentage hebt van rond de 600% dan kun je gemiddeld 50 a 60 gevechten doen voor je continu verliest. Dit zijn schattingen. Je uitputting kun je checken in de GS kaart boven links. Je eigen aanval- en verdedigingspercentage kun je zien in je Stadhuis Bonussen overzicht.

ONDERHANDELEN (OH's)

Onderhandelen werkt hetzelfde als in GE of bij dagopdrachten. Verschil in GS is dat een succesvolle oh voor 2 slagen geldt. Dan hebben we de helft minder uitputting dan bij gevechten. Oh's zijn handig als we een sector willen innemen terwijl we geen BK ondersteuning hebben. Dan hebben we de helft minder schade dan bij gevechten. Let wel op, hoe meer uitputting hoe duurder de onderhandelingen!

BK'S BELEGERINGSKAMPEN

Het is dus handig om te vechten met extra BK's want die verlagen de kans (24%) op uitputting. Heb je dus 2 BK's dan is de kans dat je uitputting lijdt bij 1 slag nog maar 52%. Je snapt dan dat het erg leuk is als je 4 of zelfs 5 BK's hebt, want bij 4 BK's lijdt je zelden een uitputting en bij 5 of meer BK's is het zelfs gratis vechten! BK's kunnen alleen door de strategen geplaatst worden want dat moet wel zorg-

vuldig gebeuren aangezien het veel goederen uit de gildeckas kost. Als we een behoorlijke voorsprong hebben op een andere Gilde en we zeker weten dat we veilig in Diamant divisie blijven dan plaatsen we geen BK's meer. Dan vechten we ook gewoon minder. We plaatsen ook geen BK's meer als we hopeloos onderaan hangen.

BK's is ook het enige wat we hier uitleggen want de rest van de mogelijkheden plaatsen we niet of zelden en daarom niet interessant om te vermelden nu. Denk aan Buitenposten, Forts of Lokkers.

FOCUS

Als je een FOCUS ziet op de kaart (het symbool dat bestaat uit een vizier) dan betekent dat, dat die sector de eerste prioriteit heeft. De rest telt even niet mee. Hier hoeven we niet veel over uit te leggen.

HANDJE

Met de nieuwe functie HANDJE, is het veel makkelijker om op tijd te stoppen wanneer je bezig bent. Respecteer dat want de reden dat we een Sector op STOP zetten heeft allemaal met tactiek te maken.

Er zijn 3 redenen waarom er een HANDJE gezet wordt:

1 > Om een sector HOOG te zetten. Dat is omdat:

A >>> we die later willen innemen ivm tactiek.

B >>> Niet opgesloten te willen worden of nog iets achter de hand houden voor later.

C >>> Ook zetten we die HOOG om het in te nemen vlak voor het uur. Dit ga ik iets uitgebreider uitleggen. Als het niet nodig is dan heeft het ook geen zin om het gelijk in te nemen want dat geeft nog geen extra punten. Dat gebeurt pas na het hele uur. Daarom laten we de sector hoog zodat we die 1 minuut voor tijd kunnen afmaken. Gelijk na het uur levert dat ons punten. Na 4 uur komt de sector vrij en kan een andere Gilde die innemen, maar omdat we die 1 minuut voor tijd hebben ingenomen, moet de ander Gilde deze dan ook binnen 1 minuut pakken. Dat lukt meestal niet en daarom net voor die ingenomen wordt, is het uur weer rond en krijgen we alsnog die punten. Handig bv bij gildes die heel sterk zijn en een sector binnen een paar minuten kunnen innemen.

2 > Omdat het geen zin heeft om daar te vechten. Bv. we hebben een andere sector op het oog en als je nu eerst op een minder belangrijke sector vecht, met minder bk's, dan verhoog je je uitputtingspercentage en hou je minder over voor de sectoren die tellen. Daarom zetten we de sectoren waar al mee begonnen is, tijdelijk op STOP.

3 > We zetten ook een HANDJE omdat we afspraken hebben met andere gildes. De sector wordt dan pas ingenomen als het HANDJE eraf is. Lees vooral de aankondigingen in de daarvoor bestemde draadjes wat de afspraken zijn.

HOOG ZETTEN

Hierboven hebben we al uitgelegd waarom we HOOG ZETTEN. Alleen gaat dit vaak fout. We proberen om het HANDJE bij 150 al te zetten. Als we nu geen duidelijke afspraken maken en 4 of 5 mensen tegelijk zowel oh's doen en vechten dan wordt die sector alsnog ingenomen met alle goede bedoelingen. En daarom het volgende:

Als er een HANDJE staat dan:

> stopt ook iedereen met vechten of oh's.

> In de chat wordt dan gevraagd wie de sector HOOG/SAFE wil zetten.

> De persoon die dat gaat doen meld dat eerst in de chat zodat wij allemaal weten dat het gebeurd is en ook dat niet iedereen dat gaat doen want dan is er kans dat de sector alsnog ingenomen wordt.

STANDAARD TACTIEKEN

> START VAN GS

Als de GS start en ook wanneer we geen enkele sector meer op de kaart hebben behalve onze basis dan begin je in feite met een schone lei. We hebben dan geen enkele bk-ondersteuning. Dan is het handig om met meerdere mensen samen te onderhandelen. Bv. als we met 5 spelers zijn en iedereen 16 oh's doet dan zijn we er al en blijft de uitputting op 16. Op die manier houden we nog veel over bij de volgende sector. Dit spreken we de ochtend af wanneer de GS start om 7.45 uur. Dat is elke 14 dagen op de donderdag. Zou heel erg helpen als er dan zoveel mogelijk mensen even komen kijken / inloggen tussen 8:00 en 8:30 uur?

> NIET ONDERHANDELEN BIJ SECTOREN MET 4 OF 5 BK ONDERSTEUNING!

Dat is namelijk link want dat resulteert altijd in inname van de sector wanneer dat niet moet. Dat soort sectoren zijn binnen een paar minuten hoog en als je nog bezig bent met onderhandelen dan kun je dat niet zien en kun je de sector per ongeluk innemen terwijl er een stop teken op zit. Verder ondersteunt een bk alleen de gevechten, niet de onderhandelingen. Onderhandelen doe je het beste als er geen bk-ondersteuning is.

> NIET ZOMAAR WAT ONDERNEMEN

Klinkt een beetje drastisch maar wat we hiermee willen zeggen is, spreek even af met welke nieuwe sector je wilt beginnen. Dan kunnen we daarin adviseren of het verstandig is. Dit geldt vooral voor mensen die minder ervaring hebben in het spelen in GS.

> TOREN C IS GEEN PESTGILDE Toren C onderscheid zich van vele andere gildes doordat we altijd bereid zijn om samen te werken. We willen niemand onnodig pesten of arrogant lopen doen.