

Clash Royale Clan Liga System

Hallo an das Entwicklerteam,

Ich habe mir ein paar Gedanken über den Clankrieg gemacht und möchte sie euch mitteilen. Ich finde, dass der Clankrieg gut gemeint war, aber es war angekündigt das aktive Clans belohnt werden und weniger aktive Clans nicht. Jedoch ist es anders gekommen. Sehr viele sind unzufrieden mit dem Verlauf der Clankriege.

Was mir aufgefallen ist :

Clanmitglieder und Level 8

Sehr viele Clans haben sich von neuen Mitgliedern getrennt, welche unter Level 8 waren, weil diese am Clankrieg nicht teilnehmen können. Damit werden zum ersten alle neuen Clash Royal Spieler vergrault. Zum zweiten alle kleinen Clans bestraft, die Mitglieder unter Level 8 haben.

Gegner Auswahl am Sammeltag.

Sehr oft bekommt man am Sammeltag Gegner die entweder bis zu 1000 Trophäen stärker sind und damit viel bessere und stärkere Karten haben. Darüber hinaus nicht mal in der selben Clankrieg-Liga sind und damit mehr Karten für den Clan bekommen. Oder man bekommt Gegner die bis zu 1000 Trophäen niedriger sind und für die ist es genauso mies. Wisst ihr wie frustrierend es ist wenn man einen solchen Kampf in wenigen Sekunden verliert?

Die Karten

Die Berechnung der Karten ist erstens umständlich und unfair, weil man am Finaltag oft gegen Spieler kämpft die nicht in der selben Clankrieg-Liga sind. Clans in der Bronze-Liga bekommen weniger und wenn sie nicht in einer hohen Arena sind nochmal weniger. Clans im Ausbau, die kleine Mitglieder haben und in niedrigeren Arenen sind fast chancenlos.

Deck zusammenstellen

Mitglieder die in unteren Arenen sind können nicht alle gesammelten Karten nutzen, weil manche Karten noch nicht freigeschaltet sind. Wenn die Kartenverteilung dann noch mies ist spielen diese Mitglieder mit einem ganz miesen Deck.

Finaltag Ligaauswahl

Auswahl der Gegnerischen Clans ist nicht für aktive Clans, weil man in eine Liga gesteckt wird in der Clans sind, die die selbe Anzahl von Teilnehmern oder eine höhere Anzahl von Teilnehmer hat. Bei der höheren Anzahl von Teilnehmern bekommt ein Clan einfach Kämpfe dazu, ohne die Kartenangleichung, denn wenn ein Clan eine höhere Anzahl von Teilnehmern hat haben sie auch mehr Karten bekommen.

Finaltag Kämpfe Gegnerauswahl

Gerecht wäre wenn man gegen Gegner kämpfen würde, welche eine etwa gleiche Clanpunkte hat, denn dann würden die aktiven wirklich belohnt werden. Die Realität sieht anders aus. Eine sehr große Zahl der Gegner sind aus viel Stärkeren Clans, welche auch in höheren Clankrieg-Ligen sind.

Jetzt mein Vorschlag

Clash Royale Clan Liga System

1. Meine Gedanken
2. Das Prinzip
3. Aufbau
4. Kartenauswahl der Clans
5. Gegner-Auswahl
6. Tabelle, Platzierung-Berechnung, Belohnungen, Aufstieg und Abstieg

Änderungen :

- . Kartenauswahl der Clans- Änderung der Anzahl (noch nicht genau bestimmt).
- .Der Aufbau
- .Einordnung
- .Gegner-Auswahl

Clash Royale Clan Liga System

1. Meine Gedanken

Ich stelle mir ein Ligasystem vor, welches aktive Clans, kleine wie große beinhaltet. Clans die sich fair messen können und Clans auffüllt und den Spaß auch für kleine Spieler mit wenig Trophäen wieder bringt.

Aktive Clans sollen belohnt und inaktive Clans weniger belohnt werden.

Gerechte und faire Kämpfe für große und kleine Spieler.

Große und kleine Clans in einer Liga.

Wöchentliche Belohnungen wie bei der Clantruhe.

Ruhetage für Mitglieder.

Übersichtliche Aktivitätskontrolle für die Clans.

Clash Royale Clan Liga System

2. Das Prinzip

Ein 10 Stufen Liga-System mit 16368 Clans.

Zu Beginn wird eine Ausspielung für die Platzierungen in den einzelnen Ligen veranstaltet.

2 Liga-Kämpfe für jedes Mitglied eines Clans pro Tag (Kronen werden auch für die eigene Kronentruhe gewertet). Es wären 500 Kämpfe möglich.

Clans werden nach ihrer Leistung bewertet Kämpfe in einer Saison.

Kartenauswahl :

Die 42 stärksten Clanmitgliedern wählen je eine beim Mitglied freigeschaltete Karte und haben somit einen Clan-Karten-Pool von 42 Karten. Clans mit weniger Mitgliedern als 42 können nur soviel Karten auswählen wie die Anzahl der Mitglieder. Clans mit weniger als 8 Mitgliedern können nicht zugelassen werden. Clans, die nicht mindestens 8 Karten ausgewählt haben werden nicht zugelassen.

Kartenstärke-Berechnung :

jede ausgewählte Karte wird wie folgt berechnet. Summe aller im Clan befindlichen Karten (nur der Ausgewählten) geteilt durch 50 (maximale Anzahl von Mitgliedern in einem Clan. Erhöht den Reizt Clans vollzubesetzen.) . Wird noch beschrieben.

Gegner-Auswahl :

Die Gegner werden nach Clanpunkte weltweit ausgewählt nicht Ligabezogen, da durch die Kartenberechnung die Stärken annähernd gleich sind. Toleranzen in der Clanpunkte sollten am Anfang +/- 1000 sein, kann aber später korrigiert werden.

Kämpf-Wertung :

Jeder gewonnene Kampf 2 Punkte, unentschiedener Kampf 1 Punkt, verlorener Kampf 0 Punkte. Alle Kronen werden gezählt verlorene und gewonnene, diese sind wichtig für die Tabelle. Sollte kein Gegner innerhalb einer bestimmten Zeit z.B. 3 Minuten gefunden werden wird der Kampf als unentschieden, mit 1 gewonnenen und 1 verlorenen Krone gewertet.

Clash Royale Clan Liga System

3. DER AUFBAU

Dieses Clan Liga System (CLS) basiert auf Aktivität und Fairness.

Ich erläutere mein CLS in mehreren Schritten und erkläre wie es funktioniert.

CLS besteht aus den folgenden 10 Ligenstufen

beginnend mit der höchsten zur niedrigsten Stufe

Legendär,	1 Liga
Gold I,	2 Ligen
Gold II,	4 Ligen
Gold III,	8 Ligen
Silber I,	16 Ligen
Silber II,	32 Ligen
Silber III,	64 Ligen
Bronze I,	128 Ligen
Bronze II,	256 Ligen
Bronze III,	512 Ligen

Jede der insgesamt 1023 Ligen beinhaltet 16 Clans, somit befinden sich in jedem Ligasystem 16368 Clans.

Berechnung der benötigten CLS, Anzahl der Clans geteilt durch 16368. Wobei die einzelnen Regionen der Clans berücksichtigt werden können und, oder zusammen gefasst werden.

WICHTIG :

Eine Staffelung der Mitgliederzahlen für einzelne CLS

Damit die Verteilung Fair ist, sollten annähernd gleiche Mitgliederanzahl mit berücksichtigt werden.

Zu berücksichtigen ist die Mitgliederanzahl am Sonntag um 24:00 Uhr nach Ablauf der Karten-Auswahl. Eventuelle Wechsel einzelner oder mehrerer Clans in ein anderes CLS mit höherer oder niedrigerer Mitgliederanzahl.

Clash Royale Clan Liga System

3.1. Einordnung

Die Einordnung der einzelnen Clans wird über eine Ausspielungswoche geregelt. Die Ausspielungswoche beträgt wie eine Saison 5 Tage und wird auch so gewertet.

Die Wertung wird noch beschrieben. 6.2. Platzierung-Berechnung

Die **16 besten Clans** kommen in die **Legendäre-Liga**

Die **nachfolgenden 32 Clans** kommen in die **2 Gold I-Ligen**.

Die **nachfolgenden 64 Clans** kommen in die **4 Gold II-Ligen**.

Die **nachfolgenden 128 Clans** kommen in die **8 Gold III-Ligen**.

Die **nachfolgenden 256 Clans** kommen in die **16 Silber I-Ligen**.

Die **nachfolgenden 512 Clans** kommen in die **32 Silber II-Ligen**.

Die **nachfolgenden 1024 Clans** kommen in die **64 Silber III-Ligen**.

Die **nachfolgenden 2048 Clans** kommen in die **128 Bronze I-Ligen**.

Die **nachfolgenden 4096 Clans** kommen in die **256 Bronze II-Ligen**.

Die **nachfolgenden 8192 Clans** kommen in die **512 Bronze III-Ligen**.

Die Belohnung für alle Clans richtet sich nach dem 3. Platz der jeweiligen Liga.

Bei der Einordnung sollten eventuelle Wechsel von Clans mit geänderten Mitgliederanzahlen berücksichtigt werden.

s. 6.3. Belohnungen

Clash Royale Clan Liga System

4. Kartenauswahl der Clans

Um eine größere Auswahl an Karten zu erhalten, sollten die Clans bis zu 42 Karten selbst bestimmen können.

Ein Clan muss mindestens 10 Mitglieder haben damit er am CLS teilnehmen kann. (wie beim Clankrieg)

Vor Beginn jeder Saison (Sonntag 00:00 Uhr bis Sonntag 24:00 Uhr) findet die Kartenauswahl statt.

Staffelung der Kartenauswahl.

Clan mit 10 bis 16 Mitgliedern können 16 Karten auswählen.

10 Mitglieder, jedes mit Mitglied wählt eine Karte.

Die 6 Mitglieder mit den meisten Trophäen eine zweite Karte

11 Mitglieder, jedes mit Mitglied wählt eine Karte.

Die 5 Mitglieder mit den meisten Trophäen eine zweite Karte

.

.

.

15 Mitglieder, jedes mit Mitglied wählt eine Karte.

Das 1 Mitglieder mit den meisten Trophäen eine zweite Karte

16 Mitglieder jedes mit Mitglied wählt eine Karte.

Clan mit 17 bis 24 Mitglieder können 24 Karten auswählen.

17 Mitglieder, jedes mit Mitglied wählt eine Karte.

Die 7 Mitglieder mit den meisten Trophäen eine zweite Karte

18 Mitglieder, jedes mit Mitglied wählt eine Karte.

Die 6 Mitglieder mit den meisten Trophäen eine zweite Karte

.

.

.

13 Mitglieder, jedes mit Mitglied wählt eine Karte.

Das 1 Mitglieder mit den meisten Trophäen eine zweite Karte

24 Mitglieder, jedes mit Mitglied wählt eine Karte.

Clan mit 25 bis 32 Mitgliedern können 32 Karten auswählen.

25 Mitglieder, jedes mit Mitglied wählt eine Karte.

Die 7 Mitglieder mit den meisten Trophäen eine zweite Karte

26 Mitglieder, jedes mit Mitglied wählt eine Karte.

Die 6 Mitglieder mit den meisten Trophäen eine zweite Karte

.

.

.

31 Mitglieder, jedes mit Mitglied wählt eine Karte.

Das 1 Mitglieder mit den meisten Trophäen eine zweite Karte

32 Mitglieder, jedes mit Mitglied wählt eine Karte.

Clan mit 33 bis 40 Mitgliedern können 40 Karten auswählen.

33 Mitglieder, jedes mit Mitglied wählt eine Karte.

Die 7 Mitglieder mit den meisten Trophäen eine zweite Karte

32 Mitglieder, jedes mit Mitglied wählt eine Karte.

Die 6 Mitglieder mit den meisten Trophäen eine zweite Karte

.

.

.

39 Mitglieder, jedes mit Mitglied wählt eine Karte.

Das 1 Mitglieder mit den meisten Trophäen eine zweite Karte

40 Mitglieder jedes mit Mitglied wählt eine Karte.

Clan mit 41 bis 50 Mitgliedern können 48 Karten auswählen.

41 Mitglieder, jedes mit Mitglied wählt eine Karte.

Die 7 Mitglieder mit den meisten Trophäen eine zweite Karte

42 Mitglieder, jedes mit Mitglied wählt eine Karte.

Die 6 Mitglieder mit den meisten Trophäen eine zweite Karte

.

.

.

47 Mitglieder, jedes mit Mitglied wählt eine Karte.

Das 1 Mitglieder mit den meisten Trophäen eine zweite Karte

48 Mitglieder, Mitglieder mit den meisten Trophäen wählen eine Karte.

49 Mitglieder, Mitglieder mit den meisten Trophäen wählen eine Karte.

50 Mitglieder, Mitglieder mit den meisten Trophäen wählen eine Karte.

Es können nur Clans teilnehmen die mindestens 10 Mitglieder und mindestens 8 Karten ausgewählt haben.

Die Mitglieder des Clans können ihr Karten-Deck nur aus den vom Clan ausgewählten Karten zusammen stellen.

Sollten Mitglieder an der Kartenauswahl teilgenommen haben und den Clan während der Kartenauswahl (**Sonntag 00:00 Uhr bis Sonntag 24:00 Uhr**) verlassen aus welchem Grund auch immer, werden die Karten aus der Clan-Kartenauswahl gelöscht und stehen dem Clan nicht mehr zur Verfügung. Der Spieler

Die Karten-Decks müssen vor dem folgenden Spieltag zusammen gestellt oder geändert werden.

1. Zusammenstellung und Änderungsmöglichkeit **Sonntag 00:00 Uhr bis Sonntag 24:00 Uhr** für den 1. Spieltag **Montag**

2. Zusammenstellung und Änderungsmöglichkeit **Montag 00:00 Uhr bis Montag 24:00 Uhr** für den 2. Spieltag **Dienstag**

3. Zusammenstellung und Änderungsmöglichkeit **Dienstag 00:00 Uhr bis Dienstag 24:00 Uhr** für den 3. Spieltag **Mittwoch**

4. Zusammenstellung und Änderungsmöglichkeit **Mittwoch 00:00 Uhr bis Mittwoch 24:00 Uhr** für den 4. Spieltag **Donnerstag**

5. Zusammenstellung und Änderungsmöglichkeit **Donnerstag 00:00 Uhr bis Donnerstag 24:00 Uhr** für den 5. Spieltag **Freitag**

Damit ist gewährleistet, dass die Karten-Decks bereit sind. Das Mitglied mit einem unvollständigen Karten-Deck nimmt am folgenden Tag nicht teil.

Clash Royale Clan Liga System

5. Gegner-Auswahl

Die Gegner Auswahl sollte über die Trophäenanzahl (Toleranz + / - 90) erfolgen. So ist gewährleistet das annähernd gleich starke Spieler auseinander treffen. Spielen können nur Mitglieder mit einem vollständig zusammen gestelltem Karten-Deck.

Clash Royale Clan Liga System

6. Tabelle, Platzierung-Berechnung, Belohnungen, Aufstieg und Abstieg

6.1. Tabellen-Aufbau

Grundsätzlich sind die Tabellen gleich ausgebaut. Die Tabelle umfasst 16 Plätze.

Angezeigt werden Platzierungen, Clannamen, gespielte Kämpfe, erzielte Punkte, gewonnene Kämpfe, gewonnene Kronen, verlorene Kronen und Differenz von gewonnenen und verlorenen Kronen.

Legendär, Gold I, Gold II, ... (Liga)					Nr.	Kronen		
Platz	Clan	Kämpfe	Punkte	Siege	gewonnen	verloren	Differenz	
1	Clan 1							
2	Clan 2							
3	Clan 3							
4	Clan 4							
5	Clan 5							
6	Clan 6							
7	Clan 7							
8	Clan 8							
9	Clan 9							
10	Clan 10							
11	Clan 11							
12	Clan 12							
13	Clan 13							
14	Clan 14							
15	Clan 15							
16	Clan 16							

6.2. Platzierung-Berechnung

- Höchste Punktzahl (Addition der durch Siege und Unentschieden erzielten Punkte)
- bei gleicher Punktzahl. Folgt die höhere Kronendifferenz (Differenz der Kronen gewonnene abzüglich verlorener Kronen)
- bei gleicher Kronendifferenz. Folgt die höhere Anzahl gewonnener Kronen.
- bei gleicher Anzahl gewonnener Kronen. Folgt die höhere Anzahl von Siegen.
- Bei gleicher Anzahl von Siegen. Folgt die niedrigere Anzahl von Kämpfen.
- Sollte jetzt immer noch Gleichstand zwischen zwei oder mehreren Clans sein muss das Los entscheiden.

Clash Royale Clan Liga System

6.3. Belohnungen

Legendäre-Liga

Platzierung	gewöhnliche Karten	seltene Karten	epische Karten	legendäre Chance
1	500	130	15	100,00%
2	450	117	13	50,00%
3	425	110	12	33,00%
4	415	107	12	25,00%
5	415	107	12	25,00%
6	415	107	12	25,00%
7	415	107	12	25,00%
8	405	105	12	25,00%
9	405	105	12	25,00%
10	405	105	12	25,00%
11	405	105	12	25,00%
12	405	105	12	25,00%
13	395	102	11	20,00%
14	395	102	11	20,00%
15	395	102	11	20,00%
16	395	102	11	20,00%

Gold I-Liga

Platzierung	gewöhnliche Karten	seltene Karten	epische Karten	legendäre Chance
1	415	107	12	25,00%
2	405	105	12	25,00%
3	395	102	11	25,00%
4	385	100	11	20,00%
5	385	100	11	20,00%
6	385	100	11	20,00%
7	385	100	11	20,00%
8	375	97	11	20,00%
9	375	97	11	20,00%
10	375	97	11	20,00%
11	375	97	11	20,00%
12	375	97	11	20,00%
13	365	94	10	18,00%
14	365	94	10	18,00%
15	365	94	10	18,00%
16	365	94	10	18,00%

Clash Royale Clan Liga System

6.3. Belohnungen

Gold II-Liga

Platzierung	gewöhnliche Karten	seltene Karten	epische Karten	legendäre Chance
1	385	100	11	20,00%
2	375	97	11	20,00%
3	365	94	10	20,00%
4	355	92	10	18,00%
5	355	92	10	18,00%
6	355	92	10	18,00%
7	355	92	10	18,00%
8	345	89	10	16,00%
9	345	89	10	16,00%
10	345	89	10	16,00%
11	345	89	10	16,00%
12	345	89	10	16,00%
13	335	87	10	14,00%
14	335	87	10	14,00%
15	335	87	10	14,00%
16	335	87	10	14,00%

Gold III-Liga

Platzierung	gewöhnliche Karten	seltene Karten	epische Karten	legendäre Chance
1	355	92	10	18,00%
2	345	89	10	18,00%
3	335	87	10	18,00%
4	325	84	9	16,00%
5	325	84	9	16,00%
6	325	84	9	16,00%
7	325	84	9	16,00%
8	315	81	9	14,00%
9	315	81	9	14,00%
10	315	81	9	14,00%
11	315	81	9	14,00%
12	315	81	9	14,00%
13	305	79	9	12,00%
14	305	79	9	12,00%
15	305	79	9	12,00%
16	305	79	9	12,00%

Clash Royale Clan Liga System

6.3. Belohnungen

Silber I-Liga

Platzierung	gewöhnliche Karten	seltene Karten	epische Karten	legendäre Chance
1	325	84	9	16,00%
2	315	81	9	16,00%
3	305	79	9	16,00%
4	295	76	8	14,00%
5	295	76	8	14,00%
6	295	76	8	14,00%
7	295	76	8	14,00%
8	285	74	8	12,00%
9	285	74	8	12,00%
10	285	74	8	12,00%
11	285	74	8	12,00%
12	285	74	8	12,00%
13	275	71	8	10,00%
14	275	71	8	10,00%
15	275	71	8	10,00%
16	275	71	8	10,00%

Silber II-Liga

Platzierung	gewöhnliche Karten	seltene Karten	epische Karten	legendäre Chance
1	295	76	8	14,00%
2	285	74	8	14,00%
3	275	71	8	14,00%
4	265	68	7	12,00%
5	265	68	7	12,00%
6	265	68	7	12,00%
7	265	68	7	12,00%
8	255	66	7	10,00%
9	255	66	7	10,00%
10	255	66	7	10,00%
11	255	66	7	10,00%
12	255	66	7	10,00%
13	245	63	7	8,00%
14	245	63	7	8,00%
15	245	63	7	8,00%
16	245	63	7	8,00%

Clash Royale Clan Liga System

6.3. Belohnungen

Silber III-Liga

Platzierung	gewöhnliche Karten	seltene Karten	epische Karten	legendäre Chance
1	265	68	7	12,00%
2	255	66	7	12,00%
3	245	63	7	12,00%
4	235	61	7	10,00%
5	235	61	7	10,00%
6	235	61	7	10,00%
7	235	61	7	10,00%
8	225	58	6	8,00%
9	225	58	6	8,00%
10	225	58	6	8,00%
11	225	58	6	8,00%
12	225	58	6	8,00%
13	215	55	6	6,00%
14	215	55	6	6,00%
15	215	55	6	6,00%
16	215	55	6	6,00%

Bronze I-Liga

Platzierung	gewöhnliche Karten	seltene Karten	epische Karten	legendäre Chance
1	235	61	7	10,00%
2	225	58	6	10,00%
3	215	55	6	10,00%
4	205	53	6	8,00%
5	205	53	6	8,00%
6	205	53	6	8,00%
7	205	53	6	8,00%
8	195	50	5	6,00%
9	195	50	5	6,00%
10	195	50	5	6,00%
11	195	50	5	6,00%
12	195	50	5	6,00%
13	185	48	5	4,00%
14	185	48	5	4,00%
15	185	48	5	4,00%
16	185	48	5	4,00%

Clash Royale Clan Liga System

6.3. Belohnungen

Bronze II-Liga

Platzierung	gewöhnliche Karten	seltene Karten	epische Karten	legendäre Chance
1	205	53	6	8,00%
2	195	50	5	8,00%
3	185	48	5	8,00%
4	175	45	5	6,00%
5	175	45	5	6,00%
6	175	45	5	6,00%
7	175	45	5	6,00%
8	165	42	4	4,00%
9	165	42	4	4,00%
10	165	42	4	4,00%
11	165	42	4	4,00%
12	165	42	4	4,00%
13	155	40	4	2,00%
14	155	40	4	2,00%
15	155	40	4	2,00%
16	155	40	4	2,00%

Bronze III-Liga

Platzierung	gewöhnliche Karten	seltene Karten	epische Karten	legendäre Chance
1	175	45	5	6,00%
2	165	42	4	6,00%
3	155	40	4	6,00%
4	145	37	4	4,00%
5	145	37	4	4,00%
6	145	37	4	4,00%
7	145	37	4	4,00%
8	135	35	4	2,00%
9	135	35	4	2,00%
10	135	35	4	2,00%
11	135	35	4	2,00%
12	135	35	4	2,00%
13	125	32	3	0,00%
14	125	32	3	0,00%
15	125	32	3	0,00%
16	125	32	3	0,00%

Clash Royale Clan Liga System

6.3. Aufstieg und Abstieg

Grundsätzlich sind alle Ligen identisch

1. Platz steigt in die nächst höhere Liga auf . Beste Belohnung der Liga
 2. Platz steigt in die nächst höhere Liga auf. 2. beste Belohnung der Liga.
 3. Platz bleibt in der Liga. 3. beste Belohnung der Liga.
 4. bis 7. Platz bleiben in der Liga. 4. beste Belohnung der Liga.
 8. bis 12. Platz bleiben in der Liga. 5. beste Belohnung der Liga.
 13. bis 16. Platz steigen in die nächst niedrigere Liga ab. Schlechteste Belohnung der Liga.
- Ausnahmen Legendäre-Liga hat keine Aufsteiger und Bronze III hat keine Absteiger.

Clash Royale Clan Liga System

2. DIE SAISON

2.1. Dauer der Saison

Die Dauer einer Saison beträgt 5 Tage von Montag 00:00 Uhr bis Freitag 24:00 Uhr.

2.2. Vorbereitung der Clans auf die Saison

Sonntags werden die Karten von den 42 besten Spieler ausgewählt oder geändert. Es kann sich die Reihenfolge der besten Spieler im Clan ändern.